

## Áhættumat og viðbrögð

Hér að neðan má sjá tvær töflur, sú fyrri þeirra inniheldur útskýringar á áhrifum áhættuþátta og númerakerfi þar sem afleiðingar og líkur eru metnar á skalanum 1 – 5. Sú síðari listar upp þá þætti sem talið er að gætu haft áhrif á verkefnið/leikinn, hversu miklar afleiðingar þessir þættir hafa og hversu miklar líkur eru á því að þeir hendi verkefnið. Í henni er áhættugildið einnig reiknað sem og viðbrögð við þættinum sett fram.

Afleiðingar (1-5)	Lýsing	Líkur (1-5)	Lýsing
1	<b>Gæði:</b> Engin áhrif. Hefur ekki áhrif á útkomu. <b>Tími:</b> Seinkar ekki verkefni. <b>Aðföng:</b> Eykur ekki kostnað.	1	Hefur aldrei gerst í verkefni.
2	<b>Gæði:</b> Hefur lítil áhrif. <b>Tími:</b> Seinkar verkefni lítillega. <b>Aðföng:</b> Eykur kostnað lítillega.	2	Hefur gerst áður
3	<b>Gæði:</b> Hægt að bregðast við. <b>Tími:</b> Hægt að bregðast við. <b>Aðföng:</b> Viðráðanleg kostnaðaraukning.	3	Hefur gerst í öðru hvoru verkefni.
4	<b>Gæði:</b> Mikil áhrif. <b>Tími:</b> Seinkar verkefni verulega. <b>Aðföng:</b> Eykur kostnað verulega.	4	Gerist oft.
5	<b>Gæði:</b> Óásættanleg útkoma. <b>Tími:</b> Óásættanleg seinkun. <b>Aðföng:</b> Óásættanleg kostnaðarhækkun.	5	Gerist í öllum verkefnum.

Áhætta	Áhættupáttur	Afleiðingar (1-5)	Líkur (1-5)	Áhættugildi	Viðbrögð
Kóðinn virkar ekki	Borðin skiptast ekki á milli	5	1	5	Yfirfara kóða / laga kóða fyrir borðin
	Leikurinn hagar sér ekki rétt almennt	3	1	3	
	Staða leikmanns ekki rétt	2	1	2	
Valmynd virkar ekki	Skipanatakkar virka ekki	5	1	5	Yfirfara kóða / laga kóða fyrir valmynd
	Hljóð vantar	1	1	1	
	Mynd vantar	2	1	2	
Spilun klikkar	Leikur frýs	3	1	3	Einfalda kóða
	Leikur gerir ekki það sem hann á að gera	4	1	4	Yfirfara kóða / laga kóða
Grafík virkar ekki	Engin grafík sjáanleg	5	1	5	Laga grafík í kóða
Tími	Náum ekki að klára á réttum tíma	3	2	6	Vinna hraðar og meira