**8. Riesgos**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Riesgos | Probabilidad | Costo(Puntos) | Prioridad | Respuesta |
| No entregar los diagramas UML del diseño del juego | 10% | 2 | Baja | Diseñar y revisar con tiempo suficiente los diagramas. |
| No se pueda obtener el juego original para poder escanear los componentes | 50% | 5 | Alta | Descargar las cartas desde internet. |
| No se encuentre un escáner para digitalizar las cartas | 10% | 1 | Alta | Tomarle fotografías con celular o cualquier cámara. |
| Las cartas salen con muy mala calidad(irreconocibles) | 50% | 3 | Baja | Mejorarlas en cualquier editor de imagen. |
| El equipo de trabajo no soporte Unity, Ps, y VisualStudio | 75% | 4 | Alta | Pedir prestada alguna computadora o usar las de la escuela. |
| Algún equipo de trabajo(Laptops) sufra daños y necesite reparación | 50% | 1 | Media | Usar otra computadora en lo que la propia se arregla. |
| Uno de los desarrolladores se quede sin conexión a Internet | 40% | 1 | Media | Usar el internet de la escuela para subir los trabajos. |
| No se pueda usar el sistema controlador de versiones Git | 65% | 3 | Baja | Usar otro controlador de versiones. |
| Algún botón del menú y/o tablero no funcione | 10% | 5 | Media | Hacer un testeo de todos los componentes gráficos. |
| No se hace la conexión entre los dos jugadores | 40% | 4 | Alta | Probar en todas las condiciones el juego. |
| Se hace la conexión entre los jugadores pero no inicia el juego | 50% | 4 | Alta | Probar en todas las condiciones el juego. |
| El juego no cumpla con las reglas al 100% | 20% | 8 | Alta | Realizar más investigaciones sobre cómo se juega realmente. |
| El juego no esté terminado | 50% | 8 | Alta | Solicitar recursos extras para la finalización. |
| El programa ejecutable no funcione correctamente | 50% | 4 | Alta | Probarlo en diferentes equipos y condiciones. |
| El conteo de puntos de las rondas no sea correcto | 50% | 3 | Media | Que el conteo lo haga cada jugador como en la versión real del juego. |
| La interfaz del juego no se ajuste a las dimensiones correctas | 35% | 1 | Baja | Que el jugador seleccione la opción recomendada para que visualice mejor el juego. |
| El disco del juego ejecutable no se queme correctamente | 20% | 1 | Alta | Entregar el juego en una memoria USB. |
| El juego no se entrega en la fecha establecida | 30% | 5 | Alta | Realizar un documento donde justifique los motivos o solicitar más recursos. |
| El juego deje de responder | 30% | 2 | Media | Probar en cualquier situación el juego. |
| El juego tiene faltas de ortografía | 20% | 1 | Baja | Realizar un chequeo previo a los textos del juego mediante un procesador de texto. |
| El manual de usuario tiene faltas de ortografía | 20% | 1 | Baja | Realizar un chequeo previo a los documentos mediante un procesador de texto. |
| La caja entregable este dañada | 10% | 1 | Baja | Entregarla en otro tipo de empaque. |
| No se alcance a imprimir el manual de usuario | 80% | 5 | Media | Entregarlo en un dispositivo de almacenamiento, o en el repositorio del proyecto. |
| No se entregue la documentación de la administración que se llevó del proyecto | 45% | 5 | Media | Entregar el link del repositorio con toda la documentación que se llevó. |
| Llegar tarde a la hora de entrega del proyecto | 50% | 2 | Alta | Poner alarmas y recordatorios antes de la hora. |