

# Risiko Analyse

Description	Prob. 1-5	Conseq. 1-5	Impact 1-25	plan
Presset med andre afleveringer	4	5	20	Vigtigt at fortælle om man har tid til en opgave, så gruppen kan planlægge ting ud fra det.
Vi er ikke klar over kompleksitet af de ting vi prøver at lave.	3	4	12	Spørger vejleder eller andre lærere om de mener det er muligt med den viden vi har.
Sygdom	4	2	8	Andre tager over med opgaver
En person dropper ud	2	5	10	Ikke have for mange ting i moscow must have, så vi kan tåle at ting, som dette sker.
Vi er ikke nok elektronik folk	2	1	2	Nogle ikt'er hjælper til med elektronikken.
Få fat i ting til at lave beer pong bordet.	2	4	8	Vi må alle gøre en indsats, så der ikke er få der hænger på den.
Teknisk uforudsete ting	2	4	8	Der må laves et grundigt design og analyse, så dette ikke sker.
Manglende arbejdsindsats fra personer	2	5	10	Få aftalt hvor meget tid folk vil bruge på projektet, og hvis disse aftaler ikke bliver holdt så tages en snak med personen.
Folk er bagud og har ikke nok teknisk forståelse.	2	5	10	Personer prioriterer den del de arbejder med i timerne, så folk er teknisk inde i hver deres område.
Folk er ikke villige til at arbejde over hvis det bliver nødvendigt.	1	2	2	Der planlægges bedre og folk siger det i forvejen for det bliver travlt på et tidspunkt.
Folk spørger ikke om hjælp hvis de har brug for det	2	4	8	Folk er gode til at hjælpe og spørger om folk har brug for det.
Tekniske udfordringer				

Sensorer, til at detekterer flytning af kop, bliver ikke lavet eller der opstår problemer.	2	5	10	Det ser ikke ud til dette bliver et problem at få denne del lavet, men da det er meget vigtigt for spillet har den fået conseq 5.
Sensorer til Dispenser	2	4	6	vigtig fordi den er i vores must have, men spillet ville kunne fungerer uden. Den burde ikke være vildt svær at lave. Den skal med i sprints fra starten.
Aktuator/motor til dispensering.	2	4	8	Skal med i sprints fra starten.
Dispensering ved brug af mønter. Kan den se forskel på en 5 og 10'er fx.	3	4	12	Få det til at virke med alle mønter først og herefter til specifikke mønter.
Belysning til under/rundt om hver kop.	2	4	8	Rimeligt vigtigt i forhold til det at flytte koppen, da det er en måde at se det er gjort. I forhold til at skulle lave dette på en simpel måde er det ikke det største problem. Her er det vigtigt at vi fokusere på de første 6 kopholdere og derefter udvider, hvis der er tid.
UI til visning af scoreboard osv.	4	5	20	Der kan gøres meget med dette og da mange funktionaliteter påvirker funktionaliteten af UI, så kunne der godt opstå mange problemer her. Evt kan flere personer have fokus på dette område og det er vigtigt at folk der har med fx flytning af kop har UI i tankerne og er enige med UI folket om grænseflader.
Registrering af om kop er ramt.	5	2	10	En 'should have' i projektet. Der vendtes til de andre vigtige ting er med, før der fokuseres på dette(ikke med i de første sprints)
Timer efter flytning af cup	1	1	1	Venter til aller sidst med dette hvis der er tid.
Indtastning af information på mobilt device.	2-4	1	2-8	Impact afhænger af hvad v vil gøre ud af det kan laves forholdsvis simpelt. Plannen starte ud simpelt

				og udvide hvis der bliver tid, men skal ikke på de første sprints. Kan evt. Også droppes, da den er 'should have'. Should have prioritet.
12 kopholdere istedet for 6	1	2	2	Der laves de første 6 kopholdere til at begynde med, men da det er sjovt at have alle 12 til at kunne få et ordentligt spil ud af det, har den høj prioritet af tingene i 'should have'.
Hjemmeside hvor resultater gemmes	3	1	3	Har meget lav prioritet. Kun hvis der er meget tid til overs og vi ikke mangler andre ting kan dette komme på tale.
Belysning rundt om bord	1	1	1	Kan måske komme på tale.
Faglige mål fx vi har ikke noget DOA med.				
Der er ikke noget fra faget DOA med.	1	4	4	Have fokus på dette i implementeringen af alt det kode der skrives om der ikke kan inkluderes lidt her.
Der er noget fra digital signal behandling med.	2	4	8	
Der er nok fra E'ernes timer med i det de laver.				
Få fat i redskaber og få lavet ting, som fx den fysiske dispenser				
Et rør til dispenser. Skal det være i træ?				
Hvor skal mønsterne være?				
En motor til dispenser. Kan vi låne en stepper motor?				
En glas plade til at have over sensorer.				
Hvilken form for UI skal vi bruge, hvis fx vi skal bruge				

skærm, hvordan for vi fat i den.				
----------------------------------	--	--	--	--