**Prioritizace částí**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Proces** | **Požadavek** | **Možné poškození** | **Vysvětlení** | **Část systému** | **Pravděpodobnost selhání** | **Vysvětlení** |
| Registrace | Registrace nového hráče | H | Bez registrace není možné následně spustit hru, aplikaci tak nelze vůbec používat | Start | L | Důležitá funkcionalita, její funkčnosti je od začátku kladen velký důraz |
| Hra | Spuštění hry | H | Hra v šach je hlavním předmětem aplikace | Hra | L | Základní stavební kámen aplikace, jejímu vývoji byl věnována pozornost již od začátku projektu |
| Pohyb figurkou | Přemístění figurky na jiné políčko | H | Bez hýbání figurkami nelze hrát | Hra | L | Základní funkcionalita, kladen velký důraz |
| Zjištění možných polí | Určení polí, na které lze danou figurku posunout | M | Neznalým hráčům umožní umístit figurku na zakázané pole | Hra | M | Rozdílné u každé figurky, místy složité určování pohybu |
| Šach mat/Pat | Ohlášení konce hry a případného vítěze | L | Problém pro hráče neseznámené s pravidly, nebudou vědět, kdy hra skončila | Hra | H | Složitá funkce, komplexní algoritmus |