**Daugavpils Tehnoloģiju vidusskola-licejs**

*Game Rent programm***Programmatūras izstrādes apraksts**

**Nikita Semjonovs**

**11.b, Tehnoloģiju vidusskola - licejs**

Daugavpils, 2025

Saturs

[1 Problēmas izpēte un analīze](#_4u8y5kpby43b)

[2 Programmatūras prasību specifikācija](#_voheofsp7sl4)

[2.1 Mērķauditorija](#_6r5xcvtic2p)

[2.2 Programmatūras apraksts un specifikācija](#_15l41as55578)

[2.2.1 Klases](#_156t1xvse0j9)

[2.2.2 Metodes](#_nioc3fcfihcy)

[2.2.3 Lietotāja saskarne](#_5eqsat69s045)

[2.2.4 Programma piedāvā](#_jreasgb9vnxr)

[2.2.5 Datu bāze un šifrēšana](#_e6dxl27th00j)

[2.2.6 Cita funkcionalitāte](#_s2rh4wcs4475)

[2.3 Skices un shēmas](#_qh67jhfsr561)

[2.3.1 Saskarnes skice](#_f3b87jaq36yt)

[2.3.2 Datubāzes shēma](#_g5p2k0i1lcao)

[3 Programmatūras izstrādes plāns](#_882ad46of44c)

[4 Atkļūdošanas un akcepttestēšanas pārskats](#_a3ftwbq5l55y)

[5 Lietotāja ceļvedis](#_r8kycxlf8zvt)

[6 Piemērotās licences pamatojums](#_6cbqsdgie9j5)

[7 Pielikums - Programmatūras kods](#_kb3o1me5d0ir)

# 1 Problēmas izpēte un analīze

**Problēmas apraksts**

**Andris pārdot savus pakalpojumus mutiski bet grib to automatizēt lai cilvēki pati varētu nomāt spēles un viņam nevajadzētu mutiski teikt kādas spēles tagad ir pieļaujamas**

**Izpētes process**

1. Veikt interviju ar Andri lai uzzinātu ko viņš grib
2. Apkopot intervijas datus
3. Izplānot programmu kuru vajadzēs veikt
4. Izveidot programmu

# 2 Programmatūras prasību specifikācija

## 2.1 Mērķauditorija

Andris kuram ir spēļu nomas veikals

## 2.2 Programmatūras apraksts un specifikācija

### 2.2.1 Klases

Games  
Action\_RPG  
Moba  
Rogue\_like  
RPG  
Shooter

### 2.2.2 Metodes

public String print\_info ()

public static void writeFile()

public static String readFile()

public static void Start()

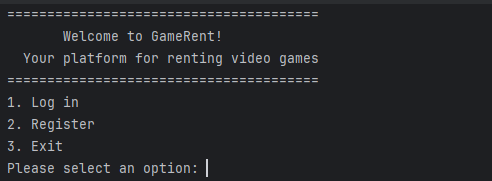
public static void registerUser()

public static void loginUser()

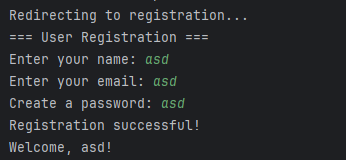
public static void GameList()

### 2.2.3 Lietotāja saskarne

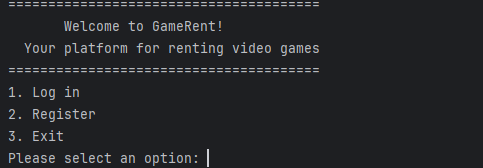
### 2.2.4 Programma piedāvā



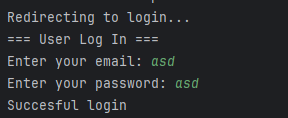
Ievadam 2



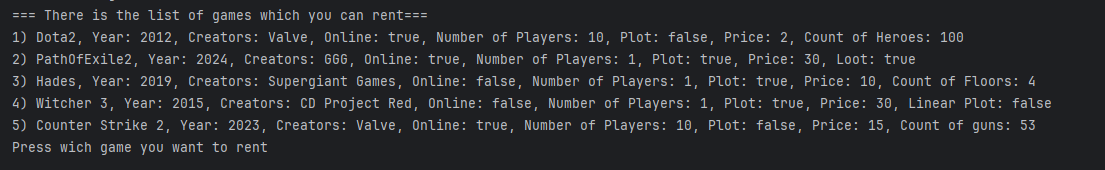
Ievadam savus datus registracijai



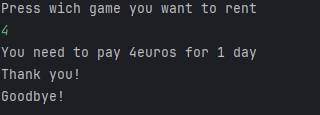
Ievadam 1



Ievadam savu informaciju kuru mes registrejam



Ievadam kadu spēli gribam īret piemēram 4



## 2.3 Skices un shēmas

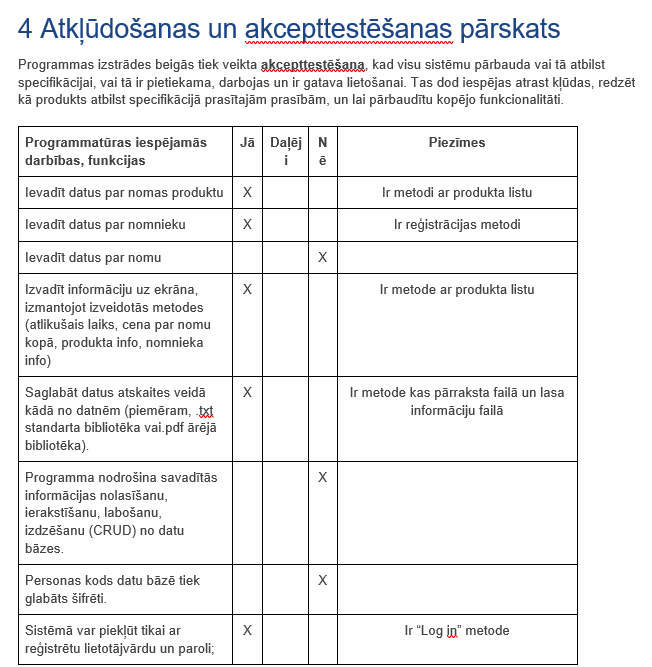
### 2.3.1 Saskarnes skice

### 2.3.2 Klāšu shema

# 

# 3 Programmatūras izstrādes plāns

|  |  |
| --- | --- |
| Nr | Kas vajag izdarīt |
| 1 | Izplānot kādas būs klases projektā |
| 2 | Izveidot klases |
| 3 | Izveidot “Sakum Lapu” |
| 4 | Izveidot metodi kas uzraksta informāciju faila |
| 5 | Izveidot metodi kas lasa informāciju no faila |
| 6 | Izveidot metodi kas izvada informāciju uz ekrānu |
| 7 | Izveidot reģistrācijas metodi |
| 8 | Izveidot “Log in” metodi |
| 9 | Izveidot metodi ar spēļu listu |
| 10 | Izveidot vizuālo daļu programmai |



# 5 Lietotāja ceļvedis

# 6 Piemērotās licences pamatojums

* **Atvērtā pirmkoda licencēšana** - Programmatūras pirmkods ir publiski pieejams, ļaujot lietotājiem apskatīt, izmainīt un izplatīt programmatūru, ievērojot atvērtā pirmkoda licences nosacījumus.

# 7 Pielikums - Programmatūras kods

https://github.com/Ace-11-Ace/Semjonovs\_Project