Rīgas 92. vidusskola

**Dzīvnieku nams**

Zinātniskās pētniecības darbs Programmēšanā II

Darba autors: Danila Sviridenko

Darba vadītājs: Aleksandrs Zeļukins

Darba konsultants: Aleksandrs Zeļukins

Rīga, 2023

# Saturs

[Saturs 2](#_Toc129342295)

[Ievads 3](#_Toc129342296)

[Problēmas izpēte un analīze - izpētes metodes izvēle un pamatojums, izpētes procesa apraksts, izpētes datu apkopojums 4](#_Toc129342297)

[Programmatūras prasību specifikācija - risinājuma mērķauditorijas izvēle un tās raksturojums, programmvadāmā risinājuma un tā funkciju apraksts, programmatūras izstrādes projekts 5](#_Toc129342298)

[Programmatūras produkta mērķauditorija 5](#_Toc129342299)

[Programmatūras izstrādes plāns 5](#_Toc129342300)

[Programmatūras kods, kas veidots ievērojot labās prakses principus 5](#_Toc129342301)

[Atkļūdošana un akcepttestēšana 5](#_Toc129342302)

[Lietotāja ceļvedis 5](#_Toc129342303)

[Piemērotās licences pamatojums 5](#_Toc129342304)

[Teorētiskā daļa 6](#_Toc129342305)

[2. Log In or Sign In 6](#_Toc129342307)

[3. Home 6](#_Toc129342308)

[4. Library 6](#_Toc129342309)

[4.1. Books 6](#_Toc129342310)

[5. Game Room 6](#_Toc129342311)

[6. Contacts 6](#_Toc129342312)

[Metožu apraksts 7](#_Toc129342313)

[Rezultātu apkopojums un analīze 8](#_Toc129342314)

[Secinājumi 9](#_Toc129342315)

[Literatūras un informācijas avotu saraksts 10](#_Toc129342316)

[Pielikumi 11](#_Toc129342317)

# Ievads

Mans projekts ir balstīts uz HTML programmēšanas valodu, ieskaitot citus programmēšanas elementus. Mana ideja radās, lai padarītu pasauli mazliet laipnāku gan cilvēkiem, gan dzīvniekiem.

# Problēmas izpēte un analīze - izpētes metodes izvēle un pamatojums, izpētes procesa apraksts, izpētes datu apkopojums

Cilvēkiem būtu jārūpējas par bezpajumtniekiem palikušajiem dzīvniekiem, jo tiem ir vajadzīga palīdzība. Klaiņojoši dzīvnieki var tikt atstāti uz ielas pienācīgas aprūpes trūkuma dēļ vai vienkārši tāpēc, ka to īpašnieki ir izvēlējušies tos atstāt. Šiem dzīvniekiem ir nepieciešama silta barība, ūdens, atpūtas vieta un papildbarība. Viņi arī ir jāvakcinē, lai izvairītos no slimībām, kas var izplatīties uz citiem dzīvniekiem un pat cilvēkiem. Nodrošinot klaiņojošus dzīvniekus ar pareizajiem piederumiem un pienācīgu aprūpi, tie var palīdzēt dzīvot laimīgi un ilgi. Pateicoties tam, mēs varam padarīt pasauli par labāku vietu visiem dzīvniekiem.

# Programmatūras prasību specifikācija - risinājuma mērķauditorijas izvēle un tās raksturojums, programmvadāmā risinājuma un tā funkciju apraksts, programmatūras izstrādes projekts

## Programmatūras produkta mērķauditorija

## Mana vietne "Dzivnieku nams" ir paredzēta pieaugušajiem, kuriem ir iespēja ziedot dzīvniekiem, kā arī bērniem, kuri vēlas uzzināt nedaudz vairāk par bezpajumtniekiem

## Mērķauditorijas vajadzību raksturojums

## Mūsdienu auditorijas problēma ir tā, ka viņi nezina, kur ir veids, kā pārskaitīt naudu dzīvniekiem, lai nauda noteikti nonāktu īstajās rokās.

## Programmatūras produkta apraksts

## Manas vietnes izveidē tika izmantotas tādas programmēšanas valodas kā HTML, CSS un PHP, kā arī MySQL datu bāze. Vietnē ir šādas lapas: 1. Reģistrācija / pieteikšanās 2. Mājas lapa 3. Kontaktinformācija 4. Atsauksmju cilne

## Log In or Sign In

## Izvēloties ievadīt vai reģistrēties, jūs redzēsiet noteiktu logu, kas jums jāaizpilda. Ja lapā "Laipni lūdzam" izvēlaties "Ieeja", tad atvērsies pieteikšanās logs, kurā jāievada lietotājvārds un parole, tiekat nosūtīts uz vietnes sākumlapu. Ja esat izvēlējies "Reģistrēties", jūs redzēsiet šādu logu, kurā jums būs jāievada: Pieteikšanās, parole, paroles atkārtošana un e-pasts. Pēdējais solis ir nospiest pogu "Atgriezties uz galveno lapu", pēc tam tiksiet nosūtīts uz mājaslapas sākumlapu. Galvenā lapa Vietnes sākumlapa. Šajā lapā redzams sveiciens "Dzivnieku nams".

## Atsāt atsauksmes

## Dodoties uz šo lapu, varat atstāt atsauksmes par pakalpojuma darbību

## 2.Kontakti

## Kontakti ir uzrakstīti, kā sazināties ar manu uzņēmumu

## Programmatūras produkta funkciju apraksts

## Programmatūras produkta projekts

Palīdzība bezpajumtniekiem un trūcīgajiem dzīvniekiem

# Programmatūras izstrādes plāns

1. Dizaina modeļa izvēle (Ūdenskrituma modelis) 2. Nosakiet programmēšanas valodu 3. Izlemiet par datu bāzes veidu un tās atrašanās vietu 4. Uzrakstiet vietnes struktūru 5. 4.1 Mājas lapas dizaina izstrāde 6. Ierakstiet kodu katram blokam 7. Lejupielādējiet minimālo materiāla daudzumu, lai pārbaudītu vietnes veiktspēju 8. Kļūdu pārbaude, ja tās parādās - novēršana 9. Pēdējā vietnes pārbaude

# Programmatūras kods, kas veidots ievērojot labās prakses principus

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описаниеИзображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

# Atkļūdošana un akcepttestēšana

# Pārbaudes laikā tika konstatētas tādas problēmas kā Nevarēja izveidot naudas pārskaitīšanas procesu