

VILNIAUS UNIVERSITETAS  
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS  
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

**Įmonės „Mėnuliukai technologies“ programų kūrimo  
proceso aprašas (Pirmas laboratorinis darbas)**

**Description of the development process of the „Moon  
technologies“ company (”First laboratory work”)**

Programų kūrimo proceso laboratorinis darbas

|                |  |           |
|----------------|--|-----------|
| Atliko:        | 4 kurso 3 grupės studentai                         |           |
|                | Matas Savickis, Justas Tvarijonas, Džiugas Mažulis | (parašas) |
|                | Greta Pyrantaitė, Andrius Bentkus                  | (parašas) |
| Darbo vadovas: | Saulius Ragaišis, Doc., Dr.                        | (parašas) |



## TURINYS

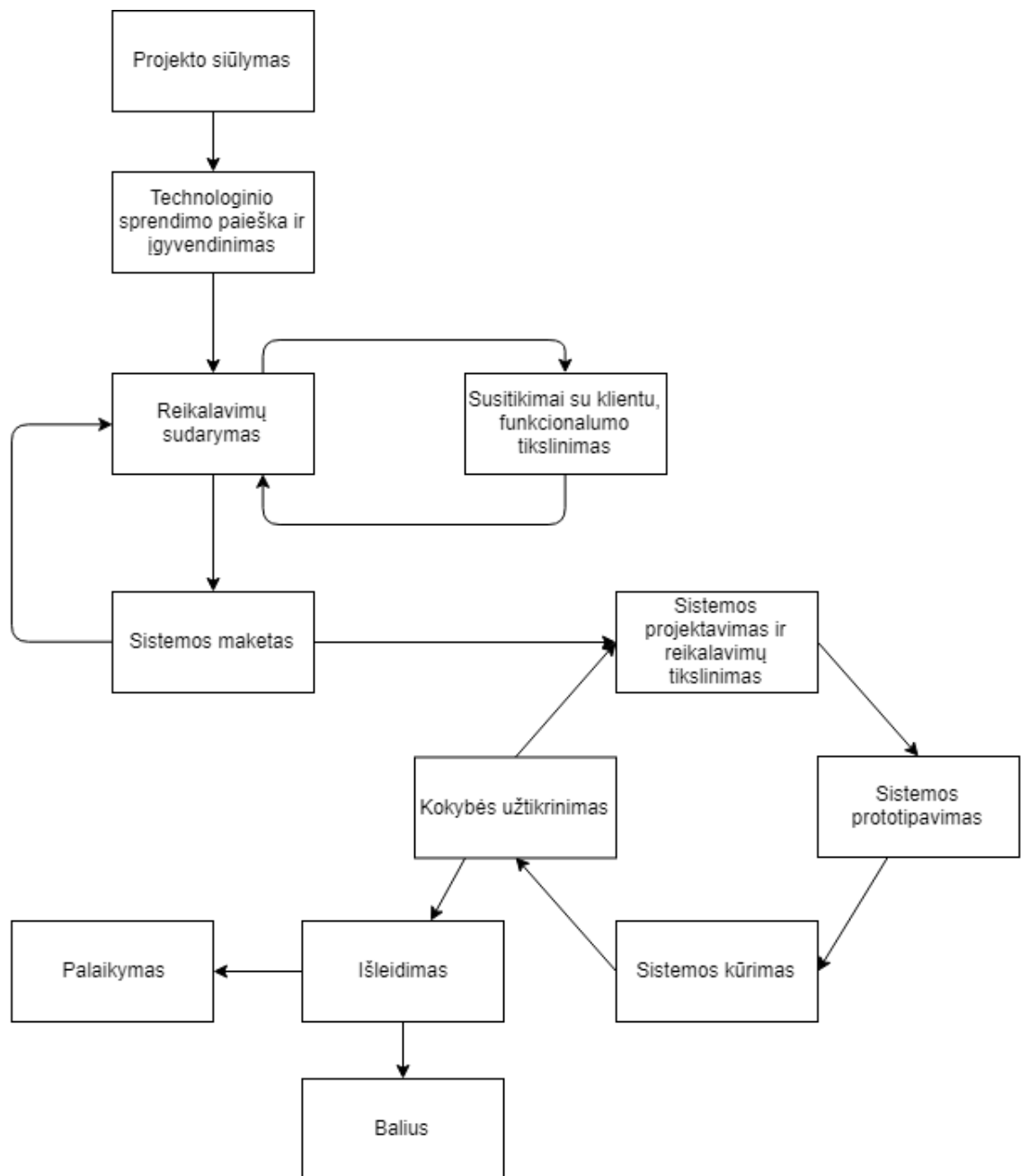
|  |   |
|--|---|
| ĮVADAS .....   | 2 |
| 1. KŪRIMO PROCESAS .....                                       | 3 |
| 1.1. Projekto siūlymas .....                                   | 4 |
| 1.2. Technologinio sprendimo paieška ir įgyvendinimas.....     | 4 |
| 1.3. Reikalavimų ciklas .....                                  | 4 |
| 1.3.1. Reikalavimų sudarymas.....                              | 4 |
| 1.3.2. Susitikimai su klientu, funkcionalumo tikslinimas ..... | 4 |
| 1.4. Sistemos maketas .....                                    | 4 |
| 1.5. Sistemos projektavimas .....                              | 4 |
| 1.6. Sistemos prototipavimas .....                             | 4 |
| 1.7. Sistemos kūrimas .....                                    | 4 |
| 1.8. Kokybės užtikrinimas .....                                | 4 |
| 1.9. Išleidimas .....  | 4 |
| 1.10. Palaikymas .....   | 4 |
| 1.11. Balias .....   | 4 |
| REZULTATAI IR IŠVADOS .....                                    | 5 |

## Įvadas

Šiame darbe bus pristatyta „Mėnuliukai technologies” programų kūrimo procesas. Pats procesas yra paremtas Agile metodologija su minimaliais pakeitimais reikalavimų rinkime. Tikimės, kad kūrimo procesas bus labiau pritaikytas dirbti su projektais, kurių pradžioje reikalinga surinkti daugiau informacijos ir turėti aiškesnę kryptį, kas bus toliau. Procesas gali vykti dviem būdais:

- Klientas perka sistemą, kuri turės atitinkamus funkcionalumus - projekto pradžioje yra išsiaiškinama koks funkcionalumas turi būti sistemoje
- Klientas perka sistemos tobulinimo valandas - projekto pradžioje klientas pateikia funkcionalumų, kuriuos jis nori turėti sąrašą prioriteto tvarka. Klientas nusiperka tam tikrą skaičių darbo valandų ir tuomet laikui bėgant programuotų komanda įvertina kiek užtruks tam tikro funkcionalumo įgyvendinimas. Pasibaigus nusipirktom valandom nauji pakeitimai nebetiekiami kol klientas nenusiperka papildomų darbo valandų.

# 1. Kūrimo procesas



1 pav. Sistemos kūrimo procesas

- 1.1. Projekto siūlymas**
- 1.2. Technologinio sprendimo paieška ir įgyvendinimas**
- 1.3. Reikalavimų ciklas**
  - 1.3.1. Reikalavimų sudarymas**
  - 1.3.2. Susitikimai su klientu, funkcionalumo tikslinimas**
- 1.4. Sistemos maketas**
- 1.5. Sistemos projektavimas**
- 1.6. Sistemos prototipavimas**
- 1.7. Sistemos kūrimas**
- 1.8. Kokybės užtikrinimas**
- 1.9. Išleidimas**
- 1.10. Palaikymas**
- 1.11. Balias**

## **Rezultatai ir išvados**