

Liepājas Valsts tehnikums

**Timēkļa vietne “NOSAUKUMS”**

Kvalifikācijas eksāmena praktiskās daļas dokumentācija

Darba autorse:

Gerda Fedotva, 4PT

Darba vadītājs:

Skolotājs, Raimonds Kristovskis

Eksāmena datums 2026. gada 16. jūnijs

Liepāja 2026

Saturs

[1. Ievads 3](#_Toc211940581)

[2. Uzdevuma formulējums 3](#_Toc211940582)

[3. Programmatūras prasību specifikācija 5](#_Toc211940583)

[3.1. Produkta perspektīva 5](#_Toc211940584)

[3.2. Sistēmas funkcionālās prasības 5](#_Toc211940585)

[3.3. Sistēmas nefunkcionālās prasības 5](#_Toc211940586)

[3.4. Gala lietotāja raksturiezīmes 5](#_Toc211940587)

[4. Izstrādes līdzekļu, rīku apraksts un izvēles pamatojums 6](#_Toc211940588)

[4.1. Izvēlēto risinājuma līdzekļu un valodu apraksts 6](#_Toc211940589)

[4.2. Iespējamo (alternatīvo) risinājuma līdzekļu un valodu apraksts 6](#_Toc211940590)

[5. Sistēmas modelēšana un projektēšana 7](#_Toc211940591)

[5.1. Sistēmas struktūras modelis 7](#_Toc211940592)

[5.1.1. Sistēmas struktūra (izvietojuma diagramma / komponenšu diagramma \*) 7](#_Toc211940593)

[5.1.2. Klašu diagramma / ER diagramma 7](#_Toc211940594)

[5.2. Funkcionālais un dinamiskais sistēmas modelis 7](#_Toc211940595)

[5.2.1. Lietojumgadījumu diagramma (Use Case) 7](#_Toc211940596)

[5.2.2. Aktivitāšu diagramma (Activity) 7](#_Toc211940597)

[5.2.3. Stāvokļu diagramma (State) 7](#_Toc211940598)

[5.3. Datu struktūru apraksts 7](#_Toc211940599)

[6. Lietotāju ceļvedis 8](#_Toc211940600)

[7. Testēšanas dokumentācija 9](#_Toc211940601)

[7.1. Izvēlētās testēšanas metodes, rīku apraksts un pamatojums 9](#_Toc211940602)

[7.2. Testpiemēru kopa 9](#_Toc211940603)

[7.3. Testēšanas žurnāls 9](#_Toc211940604)

[8. Individuālais ieguldījums 10](#_Toc211940605)

[9. Secinājumi 11](#_Toc211940606)

[10. Lietoto terminu un saīsinājumu skaidrojumi 12](#_Toc211940607)

[11. Literatūras un informācijas avotu saraksts 13](#_Toc211940608)

[Pielikums 14](#_Toc211940609)

# Ievads

Mūsdienās tīmekļa tehnoloģijas strauji attīstās, un arvien biežāk tās tiek izmantotas ne tikai informācijas apmaiņai, bet arī izklaidei un mācībām. Populāri kļūst projekti, kuros apvienots spēles elements ar loģisko domāšanu un analīzi. Šāda veida platformas palīdz lietotājiem attīstīt uzmanību, analītiskās spējas un spēju pieņemt lēmumus, pamatojoties uz pierādījumiem un secinājumiem.

Projekts ”**NOSAUKUMS**”ir interaktīva tīmekļa platforma, kurā lietotāji var iejusties izmeklētāja lomā un risināt detektīvu lietas. Spēles gaitā lietotājs analizē pierādījumus, liecības un aizdomās turamo aprakstus, lai noteiktu, kurš ir vainīgs. Šāda pieeja ļauj apvienot izklaidi ar domāšanas treniņu, padarot spēli ne tikai aizraujošu, bet arī izglītojošu. Projekts radīts ar mērķi uzlabot lietotāju spēju loģiski domāt, analizēt un saskatīt cēloņsakarības, kas ir svarīgas gan ikdienas dzīvē, gan profesionālajā jomā.

Šī projekta aktualitāti nosaka tas, ka tirgū trūkst līdzīgu tīmekļa platformu, kas vienlaikus piedāvā iespēju spēlēt un veidot savu saturu. **NOSAUKUMS** lietotāji var ne tikai piedalīties izmeklēšanās, bet arī izstrādāt pašiem savas detektīvu lietas, kas pēc tam tiek iesniegtas moderatoriem pārbaudei. Pēc apstiprināšanas tās kļūst pieejamas citiem spēlētājiem.

Šādi veidojas kopiena, kurā ir spēlētāji, moderatori un administratori. Tas nodrošina platformas pastāvīgu attīstību, dažādību un lietotāju savstarpēju sadarbību.

No tehniskā viedokļa projekts ir labs piemērs tīmekļa lietotnes izstrādei, izmantojot mūsdienīgas tehnoloģijas. Lietotāja saskarne tiek veidota ar **HTML, CSS** un **JavaScript**, savukārt servera daļa ar **PHP**. Datu glabāšanai tiek izmantota **MySQL** datubāze, kuras pārvaldība notiek, izmantojot **phpMyAdmin** vidi. Šāds tehnoloģiju apvienojums ļauj nodrošināt gan ērtu datu apstrādi, gan stabilu un drošu platformas darbību. Turklāt izvēlētie rīki ir brīvi pieejami un plaši izmantoti izglītības un profesionālajā vidē, kas padara projektu praktiski nozīmīgu arī mācību procesā.

Projekta nozīmīgums ir ne tikai tehniskajā pusē, bet arī tajā, ka tas apvieno spēles, radošumu un mācīšanās elementus vienā produktā. **NOSAUKUMS** var kalpot kā platforma, kas attīsta domāšanu un loģiku, vienlaikus piedāvājot lietotājiem radošu brīvību un iesaisti. Tas ir projekts, kas demonstrē ne tikai tehniskās prasmes, bet arī spēju veidot interesantu un funkcionālu tīmekļa lietotni ar plašām attīstības iespējām.

1. Uzdevuma formulējums

Projekta mērķis ir izstrādāt interaktīvu tīmekļa platformu “NOSAUKUMS”, kas ļauj lietotājiem piedalīties izmeklēšanās, analizēt pierādījumus un veidot pašiem savas detektīvu lietas. Platforma paredzēta tam, lai apvienotu izklaidi ar domāšanas attīstību, piedāvājot iespēju iejusties izmeklētāja lomā un izmantot loģiku, lai atklātu patiesību. Sistēmai jānodrošina trīs lietotāju lomas ar dažādām pieejas iespējām un atbildībām.

Lai sasniegtu iecerēto mērķi, nepieciešams izveidot pilnvērtīgu tīmekļa risinājumu, kas ietver gan lietotāja saskarni, gan datu apstrādes mehānismus. Pirmajā posmā tiks veikta līdzīgu projektu izpēte, analizējot tīmekļa platformas un spēles ar detektīva vai loģikas tematiku. Šī izpēte palīdzēs noteikt efektīvākās funkcijas un pieejas, kuras var pielietot izstrādē.

Nākamais solis ir platformas struktūras un funkcionalitātes definēšana. Tīmekļa lietotnei jānodrošina lietotāju reģistrācija un pierakstīšanās, lietu pārskatīšana, izmeklēšanas veikšana un savu detektīvu lietu izveide. Liela uzmanība tiks pievērsta datu drošībai un lietotāja pieredzes ērtumam.

Projekta ietvaros tiks izstrādāta MySQL datubāze, kurā tiks glabāta informācija par lietotājiem, viņu lomām, detektīvu lietām, pierādījumiem, aizdomās turamajiem un spēļu rezultātiem. Datu pārvaldība notiks ar phpMyAdmin palīdzību, veidojot nepieciešamās tabulas un sakarus starp tām. Savukārt PHP nodrošinās servera loģiku, datu apstrādi un savienojumu ar datubāzi.

Lietotāja saskarne tiks izstrādāta ar HTML, CSS un JavaScript. Papildus tiks izveidota punktu un sasniegumu sistēma, kas motivēs lietotājus turpināt spēli un uzlabot savas prasmes. Moderatoriem būs paredzēts īpašs panelis, kurā viņi varēs pārbaudīt lietotāju iesniegtās lietas pirms to publicēšanas, bet administratoriem iespēja pārvaldīt lietotājus un platformas saturu.

Projekta gaitā tiks sagatavota arī tehniskā dokumentācija, kurā būs ietvertas ER diagrammas, Use Case diagrammas un datubāzes struktūras apraksti. Tiks veikta sistēmas testēšana, lai novērstu iespējamos traucējumus un nodrošinātu stabilu darbību.

Sagaidāmais rezultāts ir pilnvērtīgi funkcionējoša platforma “NOSAUKUMS”, kas ļauj lietotājiem reģistrēties, risināt detektīvu lietas, pelnīt punktus un veidot savu saturu. Moderatori nodrošinās kvalitātes kontroli, bet administratori sistēmas pārraudzību.

# 2. Programmatūras prasību specifikācija

## 2.1. Produkta perspektīva

## 2.2. Sistēmas funkcionālās prasības

### 2.2.1. Prasība 1.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.2. Prasība 2.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.3. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.4. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.5. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.6. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.7. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.8. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.9. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.10. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.11. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.12. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.13. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.14. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.15. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.16. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.17. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.18. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.19. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

### 2.2.20. Prasība 3.

Mērķis:

Ievaddati:

Apstrāde:

Izvaddati:

## 2.3. Sistēmas nefunkcionālās prasības

### 2.3.1. Prasība

### 2.3.2. Prasība

### 2.3.3. Prasība

### 2.3.4. Prasība

### 2.3.5. Prasība

### 2.3.6. Prasība

### 2.3.7. Prasība

### 2.3.8. Prasība

### 2.3.9. Prasība

### 2.3.10. Prasība

## 2.4. Gala lietotāja raksturiezīmes

# 3. Izstrādes līdzekļu, rīku apraksts un izvēles pamatojums

## 3.1. Izvēlēto risinājuma līdzekļu un valodu apraksts

## 3.2. Iespējamo (alternatīvo) risinājuma līdzekļu un valodu apraksts

# 4. Sistēmas modelēšana un projektēšana

## 4.1. Sistēmas struktūras modelis

### 4.1.1. Sistēmas struktūra (izvietojuma diagramma / komponenšu diagramma \*)

### 4.1.2. Klašu diagramma / ER diagramma

## 4.2. Funkcionālais un dinamiskais sistēmas modelis

### 4.2.1. Lietojumgadījumu diagramma (Use Case)

### 4.2.2. Aktivitāšu diagramma (Activity)

### 4.2.3. Stāvokļu diagramma (State)

## 4.3. Datu struktūru apraksts

# 5. Lietotāju ceļvedis

# 6. Testēšanas dokumentācija

## 6.1. Izvēlētās testēšanas metodes, rīku apraksts un pamatojums

## 6.2. Testpiemēru kopa

## 6.3. Testēšanas žurnāls

# 7. Individuālais ieguldījums

# 8. Secinājumi

# 9. Lietoto terminu un saīsinājumu skaidrojumi

# 10. Literatūras un informācijas avotu saraksts

# Pielikums