Mani jau no agras bērnības piesaistīja datori un it īpaši - datorspēles, kuras spēlēju kopā ar tēvu un brāļiem. Datorspēles bija fascinējošas, un es bieži pavadīju vairākas stundas no vietas, iegrimstot spēlēs, kā <a href="#" class="highlighted-text">Colin Mcrae Rally 2</a> vai <a href="#" class="highlighted-text">Mount & Blade</a>. Kad pienāca brīdis, kad kāda no spēlēm man sāka apnikt, es sāku meklēt veidus, kā tās uzlauzt. Laikā, kad es augu, bieži varēja atrast spēlēm <a href="#" class="highlighted-text">cheat codes</a>, kurus es izmantoju, lai atvieglotu spēlēs ietvertos izaicinājumus, vai arī - uzjautrinātos, spiežot spēles dzini līdz tā robežām. Šo kodu izmantošana sniedza man jaunu ieskatu spēļu struktūrā. Kādā brīdī es arī sāku modificēt spēļu failus, ko sauc par <a href="#" class="highlighted-text">modding</a>, kā procesā spēlē tiek ievietoti jauni 3D modeļi vai modificēts kods, kas pilda specifisku uzdevumu. Šī nodarbe man ļāva ne tikai pārveidot spēles, bet arī iepazīstināja mani ar programmēšanu. Tas man ļāva labāk saprast, kā strādā datori un to programmas, kā arī to, cik bieži vien tās ir trauslas – proti, ja nejauši izdzēs kādu svarīgu failu spēles direktorijā, tā var būt bojāta, pat - neatgriezeniski. Šāda pieredze lika man apzināties datoru un programmu trauslumu, un nepagāja ilgs laiks, līdz datori un programmēšana kļuva par manu aizraušanos. Es sapratu, ka šī interese varētu kļūt par manu nākotnes profesiju.

Mans tēvs prata labot un instalēt datorus – patiesību sakot, katrs dators, kas man ir piederējis, ir bijis viņa instalēts un bieži vien arī labots, kad nu man vai maniem brāļiem ir sanācis tajos nejauši kaut ko sabojāt. Ar viņa palīdzību arī iemācījos pārinstalēt datorus – visbiežāk uz jaunākajām <a href="#" class="highlighted-text">Windows</a> versijām. Kādu dienu viņš atveda jaunas datoru detaļas mājās, kuras mēs visi kopā arī sakomplektējām. Tas nebija ļoti jaudīgs dators, bet bija gana jaudīgs, lai es ar brāļiem varētu cīnīties par to, kurš no mums dabūs spēlēt nākamo pusstundu ar <a href="#" class="highlighted-text">Minecraft</a>, kamēr tēvs ir aizgājis uz darbu. Bija paredzams, ka šāda cīņa par klaviatūru novedīs līdz tam, ka kaut kas arī saplīsīs. Bieži vien tā arī bija tā pati klaviatūra, kuru ik pa laikam nejauši aplējām ar kādu dzērienu, kas tajā brīdī stāvēja uz galda – ups! Mēs par to noteikti saņēmām rājienu, bet pēc tam pamācību, kā salabot bojāto, tā nostiprinājās mana interese par datortehniku, un vispār par to, kā lietas tiek salabotas. Reiz, kad saplīsa monitors, mans tēvs pacietīgi paskaidroja, ka tas vēl ir derīgs un kā mēs varam mēģināt to salabot paši. Viņš bieži uzsvēra, cik svarīgi ir ne tikai izmantot tehnoloģijas, bet arī saprast, kā tās darbojas un kā tās labot. Šāda praktiskā pieredze man deva vērtīgas zināšanas un veicināja vēl lielāku aizraušanos ar datoriem.

Vēl pirms vidusskolas es sāku nodarboties ar 3D modelēšanu programmā <a href="#" class="highlighted-text">Blender</a>. Tur arī iemācījos <a href="#" class="highlighted-text">Python</a> programmēšanas valodu, kura Blender tiek lietota, lai strādātu ar Blender apakšsistēmām, un ļāva tās izmantot tam, lai veidotu jaunus uzdevumus. Šīs programmas lietošana man arī iemācīja vairāk par <a href="#" class="highlighted-text">shader</a> programmām, kuras tiek izpildītas caur GPU, nevis CPU. Šādas programmas tiek izmantotas 3D grafikas izstrādē vai attēlošanā, kā arī ir ļoti atšķirīgas no citām programmām. Šis process man deva lielāku ieskatu tajā, cik dažāda ir mūsdienu datoru pasaule, un cik dažādos veidos ir iespējams to pilnveidot. Papildus tam es sāku interesēties arī par animāciju veidošanu un to, kā Blender var izmantot, lai radītu ne tikai statiskus modeļus, bet arī kustīgas ainas un vizualizācijas. Tomēr es ātri vien sapratu, ka man Python programmēšana patika labāk, nekā 3D modelēšana un animācijas veidošana, laikam esmu vairāk tehniski domājošs.

Jau vidusskolā zināju, ka gribu studēt augstskolā, kaut vēl nezināju konkrēto virzienu, kam pievērsties. Man ļoti padevās matemātika, it īpaši vidusskolā, kur tas bija retums, ka es saņemtu zemāku atzīmi par 8 matemātikas kontroldarbos. Es biju domājis par to, ka es varētu kļūt par matemātiķi, bet man nebija skaidrs, kāds būtu karjeras ceļš šādā profesijā. Es varbūt varētu kļūt par matemātikas skolotāju, bet man īsti nepatika skola, tādēļ bija grūti samierināties ar ideju, ka man būtu jāiet uz skolu arī tad, kad būšu pieaudzis. Mana matemātikas skolotāja arī piedāvāja studēt matemātiku, sakot, ka peļņa būs gana liela, bet es nebiju pārliecināts. Par to domājot, es ņēmu papildus nodarbības matemātikā, kā arī devos uz speciāliem, vidusskolniekiem domātiem kursiem Latvijas Universitātē, kur tika mācīta pamati augstākajai matemātikai. Lai gan šos kursus ātri vien pametu, tā bija pirmā reize, kad spēru kāju Latvijas Universitātē, kura mani sāka uzrunāt kā nākotnes studiju vieta.

Man patika mācīties arī fiziku, lai gan tā padevās stipri sliktāk nekā matemātika. Vidusskolas fizikas skolotājs piedāvāja man un maniem klases biedriem nākt studēt fiziku, bet Latvijā vidusskolās fizika netiek mācīta pārāk kvalitatīvi. Katru gadu vidējā atzīme 12. klases fizikas eksāmenos krita zemāk nekā iepriekšējā gadā, kas lika šaubīties par to, vai es vispār varētu nolikt šādu eksāmenu, kuru pakāpeniski mazāk un mazāk vienaudžu ir spējīgi nolikt sekmīgi. Fizikas skolotājs tomēr bija gana draudzīgs, lai arī pastāstītu par darbu, kas ir pieejams STEM nozarē. Tur arī pirmo reizi dzirdēju par darbu, kuru dara profesionāli programmētāji. Piemēram, skolotājam pašam piederēja sava programmatūra izstrādes kompānija, kas nodarbojās ar mājaslapu izstrādi. Viņš, būdams fiziķis, vairāk interesējās par programmēšanu un datorzinātni, nekā laboratorijas darbiem un eksperimentiem klasē. Šīs saruna mani pārliecināja par to, ka es varētu izvēlēties programmētāja profesiju.

11. klasē paradījās jauns mācību priekšmets – programmēšana! Tur, veicot pamatuzdevumus ar Python programmēšanas valodu, sapratu to, ka man ļoti, ļoti patīk programmēt un risināt problēmas ar kodu. Mans programmēšanas skolotājs arī bija pietiekami laipns, lai pastāstītu par saviem iepriekšējo gadu audzēkņiem, kuri pēc 12. klases pabeigšanas devās studēt datorzinātni Latvijas Universitātē, un to, ka 1. gads būs praktiski tas pats, kas tika mācīts jau vidusskolā. Lai gan beigās izrādījās, ka tas nu gluži tā nav, šajās stundās es labāk apguvu Python programmēšanas valodu, kā arī stingrāk nostiprināju savu mērķi iet studēt datorzinātni. Tagad tikai vairs atlika izvēlēties to, uz kuru augstskolu doties Nonākt pie atbildes uz šo jautājumu man palīdzēja vecākā brāļa draugi, kuri jau bija studenti – daži no viņiem studēja arī datorzinātni! Programmēšanas skolotājs arī pats bija studējis matemātiku, un silti ieteica doties studēt Latvijas Universitātē, bet es nebiju līdz galam pārliecināts, jo tomēr bija arī citas augstskolas, kurās tika pasniegti kursi programmēšanā un informācijas tehnoloģijās.

Runājot ar citiem jau esošiem studentiem, man tika ieteiktas vairākas labas studiju programmas. Viņi arī dalījās ar pieredzi, un deva svarīgus padomus, kā piemēram, centies pabeigt mājas darbus laicīgi, vai nedoties uz eksāmenu dzērumā. Tie, kas studēja datorzinātni Latvijas Universitātē, arī deva vislabāko ieskatu studijās, līdz nonācu pie secinājuma, ka LU ir tā studiju programma, kuru es vēlētos studēt. Viņi paskaidroja, ka studijās datorzinātnē būs ļoti, ļoti daudz matemātikas, kā arī pasniedzējiem ir daudz pacietības un labvēlīga attieksme pret pirmkursniekiem. Vissvarīgākā lieta ko dzirdēju tomēr bija tā, ka ir svarīgi sadraudzēties ar citiem studentiem, jo kopīgi var sniegt viens otram palīdzību pabeigt mājas darbus, sagatavoties kontroldarbiem, un arī ļaut labāk izbaudīt savu laiku Universitātē. Es zināju jau tad, ka man patiks studēt – tagad tikai atlicis beidzot izvēlēties uz kuru universitāti došos? Lai nu kā, 12. klasi drīz būšu pabeidzis un pieteikšanās budžetam drīz arī sāksies!

Runājot ar citiem jau esošiem studentiem, man bija ieteiktas vairākas labas studiju programmas. Viņi arī dalījās ar pieredzi, un deva svarīgus padomus, kā piemēram, centies pabeigt mājas darbus laicīgi, kā arī centies nedoties uz eksāmenu dzērumā. Tie, kas studēja datorzinātni Latvijas Universitātē, arī deva vislabāko ieskatu studijās, jo tas tomēr bija kurss, kuru es vēlētos studēt. Viņi paskaidroja, ka studijas datorzinātne pieprasīs ļoti, ļoti daudz matemātiku, kā arī ļoti lielu pacietību ar pasniedzējiem un viņu attieksmi pret pirmkursniekiem. Daži no viņiem bija pārgājuši no studijām Latvijas Universitātē, uz studijām Rīgas Tehniskajā Universitātē, kur arī bija kursi datorzinātnē. Vissvarīgākā lieta ko dzirdēju tomēr bija tā, ka ir jāsadraudzējas ar citiem studentiem, jo viņi palīdzēs tev pabeigt mājas darbus, sagatavoties kontroldarbiem, un arī ļaut labāk izbaudīt savu laiku universitātē. Es zināju jau tad, ka man patiks studēt universitātē – tagad tikai atlicis beidzot izvēlēties uz kuru universitāti došos? Kā nu kā, 12. klasi drīz būšu pabeidzis!