**Dokumentācija**

**Viktorīnas „Kāda ir Tava nākotnes profesija ?” izstrādes gaita**

Vispirms uzmanība tika pievērsta projekta idejai. Vajadzēja izveidot programmu, kas ir noderīga un saistās ar nozīmīgu posmu dzīvē. Tas man lika aizdomāties par nākotnes profesijas izvēli, ko skolēniem nākas izdarīt.

Šī viktorīna palīdz ne vien pārdomāt nākotnes profesijas izvēli, bet arī noskaidrot, kuru mācību komplektu izvēlēties vidusskolā, padarot šo spēli piemērotu dažāda vecuma skolēniem (no 7. – 12. klasei).

Šī viktorīna tika izveidota, lai skolēns ne vien atbildētu uz jautājumiem, bet arī apsvērtu dažādus jautājumus, kas līdz šim varbūt nemaz nav ienākuši prātā.

Kad bija ideja, atlika izdomāt jautājumus, kas ir daudzveidīgi un ietver dažādus profesijas aspektus ( vēlmes, prasmes, darba vidi, apstākļus).

Kad ideja un jautājumi tika izstrādāti, bija laiks veidot prasību specifikāciju sarakstu.

Izplānoju un pierakstīju, cik jautājumi būs iekļauti (15), cik un kādas būs atbildes (4), pēc kāda principa tika aprēķināts rezultāts (tas, pie kura ir punktu pārsvars), kādi komentāri tiks uzrakstīti zem rezultāta (profesijas/nozares). Kādas ir vēlmes izskatam un programmas funkcijām.

Pēc prasību noskaidrošanas, bija jāpievēršas spēles projektējumam. Tika uzskaitītas sistēmas prasības (saskarne, operētājsistēma, izstrādes vide, programmēšanas valoda, bibliotēkas, loga funkcijas un skatu daudzums). Iekļauts arī programmas funkciju uzskaitījums, piemēram, kad parādās spēles nosaukums, cik ir jautājumi, kā tie tiek parādīti ekrānā, kas notiek nospiežot atbildei, cik ilgi, ko sasniedzot, tiek paziņots rezultāts, kādi komentāri būs rakstīti zem rezultāta.

Šajā posmā tika izveidota arī stiepļrāmju diagramma, kas norāda spēles uzbūvi, vietas, kur būs pogas un uzraksti.

Kad tika izveidots projektējums bija laiks dizaina izstrādei, kas notika paralēli programmas veidošanai. Programma tika veidota pēc paraugiem un tās izveides laikā vairākas reizes uzlabota, lai atbilstu visām prasībām. Kad programmas izstrāde tuvojās beigām un programma bija funkcionējoša, beidzot bija laiks to pamainīt un pielāgot, lai tā būtu arī vizuāli pievilcīga. Kad programmas dizains bija pabeigs, programma, līdz ar tā izstrādi, jau vairākas reizes tika iztestēta, jo paralēli dizainam uzmanība tika pievērsta arī tam, vai programma izpilda prasības.

Kad programma bija pabeigta (gan funkcionāla, gan ar izveidotu dizainu), tika izveidota detalizēta, programmai atbilstoša testpiemēru kopa.

Pēc testpiemēru kopas izveidošanas notika alfa testēšana (4 reizes, lai pārliecinātos, ka rezultātā tiek izvadītas visas nozares, kas kopā ir četras). Tika pierakstīti komentāri par izpildi (par cik programma nav pārāks sarežģīta, tad kļūdas tika novērstas jau programmas izstrādes procesā), visas testpiemēru kopas darbības izpildījās.

Pēc alfa testēšanas tika izveidota lietotāja rokasgrāmata, kas palīdz lietotājam izprast spēli, tās darbību, kā arī spēli uzstādīt un atvērt, lai varētu to pildīt.

Šī rokasgrāmata tika izmantota beta testēšanas procesā, lai pārliecinātos, ka tā strādā un ir saprotama, kā arī vēlreiz tika pārbaudīts spēles atbilstība prasībām.

Pēc programmas izstrādes atliek izveidoto programmu palaist publiski un to noprezentēt.