Ideja, ko var risināt ar programmēšanas palīdzību

**Idejas apraksts:**

Mājaslapa, kura palīdz lietotājam atrast preci internetveikalā, kura ir izdevīgāka, pārdevējs ir uzticams. Tiek dotas vairākas internetvides no atbilstoši izvēlētās valsts, jeb visa pasaule.

**Kā risināt, pseido koda galvenās funkcijas un to loģika:**

1. Pašas mājaslapas izveide.
2. Ievada preces nosaukumu, kā arī atlasa valsti.
3. Programma izlasa internetā saites, kurās preces ir pārdošanā ( no mazākās cenas un labākās atsauces līdz lielākajai cenai un sliktākās atsauces)
4. Programma izvada preces nosaukumu, tās saiti un informāciju par cenu, pārdevēju tabulā uz leju.
5. Nospiežot uz saites lietotāju sūta uz saiti, ko programma izvadīja.
6. Programma beidz darbu, kad mājaslapa ir izslēgta vai tiek restartēta.

**Kādi rīki un tehnoloģijas būtu nepieciešamas:**

* Jāizmanto HTML valoda
* Datubāzes, kas satur preces nosaukumu, to cena un atsauce.

**Programmatūras dzīves cikls**

Ūdenskriuma modelis :

1. Lai izveidotu būs jāizmanto HTML valoda (notepad+), javascript. Lai uzzinātu vai nepieciešama šāda tipa mājaslapa jāuzzin vai cilvēkiem tā būs noderīga. Jāintervē cilvēki un jāizveido anketas, kā arī jāmeklē informācija internetā.
2. Aprakstu kā strādās mana programma, mājaslapa. Aprakstu kādas funkcijas, kādus ciklus lietošu savā programma.
3. Veicu koda izveidi. Izveides laikā ietveru kodā aprakstīto par programmu, kā arī informāciju, ko ieguvu no intervētajiem cilvēkiem.
4. Izveides laikā programmu izveidojam jau mājaslapas veidā, lai pie viņas jau ir piekļuve un varētu testēt, lai novērstu problēmas.
5. Testēšanu veicam paši, kā arī cilvēki, kam jūs varētu uzticēt, kuri dos savus padomus un palīdzēs atrast problēmas. Var arī dot speciāliem cilvēkiem, kas nodarbojas ar testēšanām.
6. Kad programma ir testēta un konstatēta bez problēmām, mājaslapa ir gatava doties plašajā internetā. Lai izplatītu mājaslapu izveidojam kādu reklāmu, ievietot sociālajos tīklu informāciju par šo programmu. Kā arī izplatīt informāciju no citiem cilvēkiem.
7. Lai uzturētu mājaslapu viena no iespējām ir pirkt abonementu kādā uzņēmumā, kurš uztur citu uzņēmumu, personu mājaslapas. Mājaslapa arī būs jaatjaunina regulāri, lai novērstu kādas sūdzības vai arī pievienot kaut ko jaunu.

Iteratīvais modelis :

* Izpētu cik vajadzīga ir šī ideja ar intervijām un anketu palīdzību. Izpētu cik aktuāla būtu mana ideja interneta vidē.
* Izvēlos atbilstošās programmas un valodas, kas varēs īstenot manu ideju. Izveidojam arī aprakstu kādas funkcijas būs manā kodā.
* Veicu koda izveidi ar visu iegūto informāciju.
* Apkopojot iegūto informāciju un cenšamies iegūto pārvēst kodā un izveidoju atbilstošu kodu. Iekļauju kodā arī informāciju, kuru aprakstīju par kodu, kādas funkcijas izmantošu un kādu valodu ar programmām izmantošu.
* Izveido kodu no iegūtajiem datiem.
* Kad mājaslapa ir izveidota notiek tās testēšana. To daru pats vai kādam citam lietotājam.
* Pēc testēšanas izvērtēju kādas problēmas sagādāja mājaslapa un kādas izmaiņas ir vajadzīgas.
* Apkopju informāciju par problēmām un aprakstu idejas to novēršanai.
* Veicam izmaiņas kodā, lai novēstu problēmas, kuras tika atrastas.
* Pēc problēmu novēršanas testēju pats vai dodu to darīt kādam citam lietotājam.
* Pēc testēšanas izveicam secinājumus un veicam izmaiņu aprakstu.
* Veicam atkārtoti šos 4 punktus līdz mājaslapa ir gatava. Tas nozīme nesagādās nekādas problēmas lietotājam un liks lietotājam atstāt pozitīvas atsuaces.