

Snieguma līmeņa apraksts Python projekta veidošanā

Uzdevums: Izvēlēties ideju savam Python projektam, uzrakstīt specifikāciju un, pamatojoties uz to, izstrādāt projektu.

Kritēriji	Pamata līmenis	Vidējais līmenis	Augstākais līmenis
Specifikācijas izveide (5 punkti)	Specifikācija ir vispārīga (derīga arī līdzīgiem projektiem), trūkst kāda sadaļa (ievaddati, izvaddati vai tml.)	Specifikācija ir vispārīga (derīga arī līdzīgiem projektiem), viss nepieciešamais ir minēts	Specifikācija ir precīzi atbilstoša izstrādātajam projektam, uzskatāmi parādīta paredzamā datu izvade
Projekta darbība (3 punkti)	Programma atbilst uzdevumam	Programma atbilst uzdevumam un specifikācijai	Programma atbilst uzdevumam un specifikācijai, izmantota radoša pieeja (ideja vai realizācija)
Projekta gatavība (3 punkti)	Programma ir izstrādāta, taču nedarbojas (uzrāda kļūdas, nedarbojas kā paredzēts)	Programma ir izstrādāta un darbojas, taču ir atsevišķas kļūdas (piemēram, korekti nenostādā spēles beigas, neievērojot spēles noteikumus iespējams tos pārkāpt utml.)	Programma darbojas bez kļūdām
Izmantotais kods (3 punkti)	Izmantoti tikai stundās mācītie paņēmieni un metodes	Izmantoti stundās mācītie paņēmieni un metodes, bet darba gaitā apgūti arī jauni elementi	Programmā izmantoti vairāki elementi, kas stundās netika mācīti; ir skaidrs, ko katrs no tiem nozīmē un dara uzdevumā
Funkciju izmantošana (3 punkti)	Ir izveidota viena funkcija vienkāršam risinājumam	Ir izveidotas vairākas funkcijas vienkāršiem risinājumiem	Izveidotas funkcijas, kur tās loģiski nodrošina programmas darbību
Koda optimizācija (3 punkti)	Kods nav optimizēts, ir izveidoti lieki mainīgie, programmā atrodamas nevajadzīgas koda daļas	Programmā nav atrodami nevajadzīgi mainīgie vai koda daļas	Kods ir optimizēts, uzrakstīts iespējami īsi
Termiņa ievērošana (1 punkts)	Darbs nodots termiņā		
Klasesbiedru vērtējums (3 punkti)	Darbs atbilst uzdevumam, bet ir vairāki trūkumi	Darbs atbilst uzdevumam	Darbs atbilst uzdevumam, pārsteidz ar savu ideju/izpildījumu utml.

PROGRAMMATŪRAS IZSTRĀDES SPECIFIKĀCIJA

Programmatūras (Idejas) apraksts Kas programmā paredzēts (1 punkts)	Aptauja par skolu (jautājumi būs dažādi, bet saistībā tikai ar mūsu skolu.)
Konkrētas prasības (3 punkti) Kāds ir aprakstītās programmas algoritms? Kādā secībā norisinās spēles gaita? Kādas funkcijas programmai jānodrošina?	<p>1. Spēles algoritms ir sekojošs: tiek uzdots jautājums un tiek piedāvātas atbildes, cilvēks izvēlas atbildi un raksta to.</p> <p>Secība: Jautājums – atbilde</p> <p>a. Pareiza atbilde +10 punkti</p> <p>b. Nepareiza atbilde –5 punkti</p> <p>2. Ir jānodrošina lai programma pareizi pieskaitītu un atņemtū punktus. Ir jāuztaisa programmu tā, lai kopējais punktu skaits nevarētu būt zemāks par 0</p>
Ārējā saskarne (1 punkts) Kā izskatīsies datu ievade un izvade	<p>Pēc katra jautājuma cilvēks ievadīs atbilde un saņems atbildi(izvadi)</p> <p>Spēles beigās programma saskaitīs visas pareizas un nepareizas atbildes, un papildus pārveidos tās procentos</p> <p>Piem: "Tu esi atbildējis pareizi uz 8/10 jautājumiem, jeb uz 80%"</p>

PROGRAMMAS IZSTRĀDĒ IZMANTOTAIS

Izmantotās metodes un rīki, kas stundās netika mācīti (3 punkti, jābūt pierādījumam)	1. Izmantoju "class" rīku. To var atrast 1 rindīņā 2. Apvienoju visas funkcijas viena "class-ē" Visas funkcijas ir zem klases un
Interneta adreses vai citi materiāli, kas tika izmantoti darba procesā	Snakify Chatgpt (daļēji) Pieraksti ko veidoju stundās blackbox