VIDZEMES AUGSTSKOLA

INŽENIERZINĀTŅU FAKULTĀTE

Ziņu rakstu ātrrakstīšanas programma

Gada projekts

Darba autors: Roberts Ronins Puķītis

Stud. apl. nr.: IT20042

Darba vadītājs/a: Miķelis Baltruks

Valmiera 2022

# KOPSAVILKUMS

# SAĪSINĀJUMI UN ATSLĒGAS VĀRDI

…

# SATURS

[1. KOPSAVILKUMS 3](#_Toc95847747)

[2. SAĪSINĀJUMI UN ATSLĒGAS VĀRDI 4](#_Toc95847748)

[3. SATURS 5](#_Toc95847749)

[4. IEVADS 6](#_Toc95847750)

[5. PROGRAMMU SISTĒMAS IZSTRĀDĀŠANA 7](#_Toc95847751)

[5.1. Lietotāja rokasgrāmata 7](#_Toc95847752)

[5.2. Programmatūras prasību specifikācija (PPS) 7](#_Toc95847753)

[5.3. Programmatūras projektējuma apraksts (PPA) 7](#_Toc95847754)

[5.4. Lietotāja rokasgrāmata (LR) 7](#_Toc95847755)

[5.5. Programmatūras instalēšanas instrukcija (PII) 7](#_Toc95847756)

[5.6. Sistēmas administratora instrukcija (SAI) 7](#_Toc95847757)

[5.7. Programmatūras pirmkodi (PP) 7](#_Toc95847758)

[5.8. Instalācijas pakotne (CD IP) 8](#_Toc95847759)

[6. Tehniskā nodrošinājuma izstrādāšana 9](#_Toc95847760)

[7. DARBA EKONOMISKAIS PAMATOJUMS 10](#_Toc95847761)

[8. SECINĀJUMI 11](#_Toc95847762)

[9. LITERATŪRA 12](#_Toc95847763)

[10. PIELIKUMI 13](#_Toc95847764)

# IEVADS

Pētījumi rāda, ka pēdējo gadu laikā, cilvēku spēja uzturēt uzmanību ir samazinājusies, kas traucē ikdienas produktivitātei, piemēram jaunāko ziņu rakstu lasīšanai. Ir izteikts viedoklis, ka viens no galvenajiem iemesliem šai parādībai ir palielināts datora lietošanas laiks.

Mūsdienās proporcionāla daļa no ikdienas tiek pavadīta pie datora ekrāna, it īpaši veicot darbus attālinātajā režīmā. Attālināti strādājot ir nācies iemainīt rakstīšanu ar pildspalvu pret rakstīšanu ar klaviatūru.

Problēma: Jaunāko ziņu rakstu lasīšana ir apgrūtināta, samazinātās uzmanības uzturēšanas dēļ.

Ir nepieciešamība uzlabot lasītprasmi pie datora un rakstītprasmi ar klaviatūru.

Uzdevumi :

* Izveidot programmu, kurā lietotājs var
  + izvēlēties sev iecienīto ziņu portālu,
  + izvēlēties sev piemērotu lasīšanas ātrumu,
  + veikt ātrrakstīšanas testu ar ziņu rakstiem
  + saņemt vērtējumu par savām ātrrakstīšanas spējām
  + salīdzināt savas ātrrakstīšanas spējas ar citiem lietotājiem
* Saglabāt ziņu rakstus un lietotāju ātrrakstišanas vērtējumus datubāzē.

Darba mērķis:

Izveidot programmu, kurā lietotājs var izvēlēties sev iecienīto ziņu portālu, no kā tiks sūtīti raksti uz ātrrakstīšanas spēli, kuras gaitā vajadzēs rakstīt uz ekrāna krītošos vārdus no ziņu rakstiem, tādējādi uzlabojot savu lasītprasmi, rakstītprasmi uz klaviatūras un izlasot jaunākos ziņu rakstus.

# PROGRAMMU SISTĒMAS IZSTRĀDĀŠANA

…

# Lietotāja rokasgrāmata

Programma tiek sākta no “mainSpeedTypeArticles” klases.

Galvenajā izvēlnē var nospiest “Info” pogu, lai atvērtu “info” ekrānu, kurā ir redzams paskaidrojošais teksts un pamācība par programmu.

Nospiežot “Read articles” pogu, tiek atvērts ekrāns, kurā ir redzama top rezultātu tabula, grūtības pakāpes izvēles pogas un poga, ar ko sākta ātrrakstīšanas spēle.

Uzsākot ātrrakstīšanas spēli, notiek atskaite no 3, pēc kuras no ekrāna augšpuses sāk krist vārdi, kas lietotājam jāraksta, pēctam nospiežot “enter”, lai vārdu ievadītu.

Lai spēlē rakstītu vārdus, ir jābūt atvērtam spēles logam, un rakstītie taustiņi būs redzami loga apakšdaļā.

Uzrakstot visus krītošos vārdus, tiks atvērts “score” ekrāns, kurā būs redzami lietotāja rakstīšanas ātrumi, un lietotājam tiks prasīts, lai ievada savu lietotājvārdu, lai to un iegūtos rakstīšanas ātrumus pievienotu rezultātu tabulai.

Spēles laikā ir iespēja to restartēt vai iziet no tās atpakaļ uz izvēlnes ekrānu.

# Programmatūras prasību specifikācija (PPS)

…

# Programmatūras projektējuma apraksts (PPA)

…

# Programmatūras instalēšanas instrukcija (PII)

…

# Sistēmas administratora instrukcija (SAI)

…

# Programmatūras pirmkodi (PP)

…

# Instalācijas pakotne (CD IP)

Programma

# Tehniskā nodrošinājuma izstrādāšana

…

# DARBA EKONOMISKAIS PAMATOJUMS

…

# SECINĀJUMI

…

# 

# LITERATŪRA

1. …

# PIELIKUMI

1. …