**PROGRAMMATŪRAS PROJEKTĒJUMS**

**VIKTORĪNA "Ko Tu zini par Programmēšanu??"**

**Projektējums (stiepļrāmju diagramma - wireframe):**

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, линия, диаграмма

Автоматически созданное описание

**Sistēmas prasības:**

* Programmu paredzēts izstrādāt kā darbvirsmas programmatūru ar Visual Studio 2019 līdzekļiem un C# programmēšanas valodu.
* Programmu paredzēts darbināt uz datora, kas aprīkots ar Windows 7 vai jaunāku operētājsistēmu.

**Programmas funkciju uzskaitījums:**

* Pēc programmas iedarbināšanas ekrānā redzams viktorīnas nosaukums "Ko Tu zini par Programmēšanu??" un poga viktorīnas uzsākšanai.
* Programmas logu var aizvērt jebkurā programmas darbības brīdī, bet nevar pievērt (novietot uz "palodzes") vai palielināt/samazināt mainot programmas loga izmēru.
* Pēc viktorīnas uzsākšanas vienlaicīgi ekrānā redzams viens nejauši izvēlēts jautājums no 20 jautājumiem un tā atbilžu varianti.
* Ekrāna kreisajā augšējā stūrī redzams jautājumu skaitītājs (1 no 10).
* Ekrāna labajā augšējā stūrī redzams viktorīnas rezultāts - iekrātie punkti (vesels skaitlis).
* Pēc atbildes izvēles:
  + ja atbilde ir pareiza, punktu skaits tiek palielināts par 1.
  + ja atbilde ir nepareiza, punktu skaits tiek samazināts par 1, bet punktu skaits nevar kļūt mazāks par 0.
  + neatkarīgi no atbildes pareizības, tiek parādīts nākošais nejauši izvēlētais jautājums no atlikušajiem jautājumiem un tā atbilžu varianti (tiek nodrošināts, ka jautājumi vienas viktorīnas darbināšanas reizē neatkārtojas).
* Viktorīna turpinās tik ilgi, līdz lietotājs sniedzis atbildes uz 10 nejauši izvēlētiem jautājumiem.
* Viktorīnas beigās tiek aktualizēts iegūtais punktu skaits un atbilstoši tam, uzmundrinošs teksts:
  + 10 punkti - Tu esi ģēnijs! Tu zini visu par visām programmēšanas valodām. Tev jāstrādā Google!
  + 6 – 9 punkti - Tu daudz ko zini par programmēšanu. Vēl mazliet un kļūsi labāks par visiem!
  + 0 – 5 punkti - Tev vajadzētu uzlabot savas zināšanas, ja vēlies kļūt par labu programmētāju.