\*\*T1.1 Ykköstehtävä: Rajapinnat - yleistä\*\*

\*\*a)\*\* Lue ensin tietoa rajapinnoista edellä annetusta linkistä. Kirjoita esim. seuraavista asioista:

Mitä rajapinnat ovat?

Rajapinnat ovet eri ohjelmien yhtymäkohtia, joiden välillä voidaan siirtää dataa.

Miksi niitä tarvitaan?

Rajapintoja tarvitaan kaikkeen mikä vaatii ulkopuolista dataa ohjelman ajamiseen

Mihin niitä käytetään?

Rajapintoja käytetään datan saantiin ja syöttöön.

Mitä koet oppineesi tässä vaiheessa?

Rajapinnat ovat olennainen osa modernia ohjelmointia ja hyödyllinen asia tietää tulevaisuudessa.

\*\*b)\*\* Tutustu myös johonkin valitsemaasi rajapintaan syvemmin.

Kerro minkä rajapinnan valitsit? Miksi? Mihin sitä käytetään? Kuinka laaja rajapinta on, mitä kaikkea sillä voi tehdä? Pohdi voisiko tämä olla valitsemasi harjoitustyön aihe?

Valitsin steam videopelipalvelun IsteaUser api:n. Olen kiinnostunut pelinteeosta ja steamistä oppiminen on hyödyllistä vaikka tämä käsitteleekin vain omaa steam tiliä. tämä api antaa tietoa steam käyttäjästä, kuten tilin käyttäjänimen, urllän käyttäjän profiiliin, avatarin, ovatko he paikalla jne. Kuvittelisin että pystyn tästä tekemään harjoitustyön.

\*\*c)\*\* Ota selvää onko olemassa suomalaisia tietolähteitä, joihin on määritelty rajapinta? (Mahdollisia aiheita: Kartta/Aikataulut/Sää/Tilastot/...)

Avooindata.fi näyttää 68 rajapintaa, jotka on lajiteltu 16 eri kategoriaan