

SkillsLatvia 2021

Projekts Nr. 8.3.5.0/16/I/001 "Karjeras atbalsts vispārējās un profesionālās izglītības iestādēs"



Nominācija Web tehnoloģijas Skola _____
Dalībnieks _____ Darba vietas Nr. _____

A. Tehniskais izpildījums

A.1. Izstrāde

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

A.1. Izstrāde

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.1.1. izmantots PHP ietvars Ja tiek izmantots norādītais PHP ietvars, vai dalībnieka izveidots ietvars | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.1. izmantots PHP ietvars Ja tiek izmantots norādītais PHP ietvars, vai dalībnieka izveidots ietvars | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.8 API veidots pēc RESTful principiem šo var beigās diskutēt, pēc pārējiem punktiem | S | 2 | | | | | |
| A.2.8 API veidots pēc RESTful principiem šo var beigās diskutēt, pēc pārējiem punktiem | S | 2 | | | | | |
| A.2.9 API url sākas ar /api/v1 | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.9 API url sākas ar /api/v1 | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.10 Klienta sasarkne pieejama adresē / | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.10 Klienta sasarkne pieejama adresē / | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.11 Operatoru un administratoru darba vide pieejama adresē /admin | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.11 Operatoru un administratoru darba vide pieejama adresē /admin | O | 0.5 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

A.2. SQL un PHP kods

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

A.2. SQL un PHP kods

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.2.1. tiek izmantoti lietderīgi PHP komentāri _____ datu bāze vai json faili | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.1. tiek izmantoti lietderīgi PHP komentāri _____ datu bāze vai json faili | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.2. datu uzglabāšanai tiek izmantota datu glabātuve _____ Lai iegūtu punktus jāizmanto datubāze | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.2. datu uzglabāšanai tiek izmantota datu glabātuve _____ Lai iegūtu punktus jāizmanto datubāze | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.3. nav iespējamās SQL injekcijas | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.3. nav iespējamās SQL injekcijas | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.4. kods ir labi organizēts un labi saprotams _____ Izmantots JOIN | S | 1 | | | | | |
| A.2.4. kods ir labi organizēts un labi saprotams _____ Izmantots JOIN | S | 1 | | | | | |
| A.2.5. datubāzes pieprasījumi veidoti izmantojot vairāku datu tabulu izmantošanu _____ -0.5 punkts, par katru nepareizo statusu kodu /api sadaļā | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.5. datubāzes pieprasījumi veidoti izmantojot vairāku datu tabulu izmantošanu _____ -0.5 punkts, par katru nepareizo statusu kodu /api sadaļā | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.6. tiek izmantoti korekti HTTP status kodi _____ Komunikācija starp izstrādes vidēm notiek caur API | O | 1 | | | | | |
| A.2.6. tiek izmantoti korekti HTTP status kodi _____ Komunikācija starp izstrādes vidēm notiek caur API | O | 1 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.2.7. datu komunikācijai tiek izmantots API | O | 1.5 | | | | | |
| A.2.7. datu komunikācijai tiek izmantots API | O | 1.5 | | | | | |
| A.2.8. Datubāze ir UTF-8 kodējumā | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.8. Datubāze ir UTF-8 kodējumā | O | 0.5 | | | | | |

B. Administrācijas paneļa funkcionalitāte

B.1. pamata funkcionalitāte

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| | | | | | | | |

B.1. pamata funkcionalitāte

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.1.1. iespējams pieslēgties administrācijas panelim ar norādītajām piekļuvēm -1 punkts, ja netiek izmantota datubāze, -1 punkts, ja netiek meklēta datubāze, -1 punkts, ja nenotiek vizuāla izmaiņa(vispirms jātiek veiktam pieprasījumam uz datubāzi) | O | 1.5 | | | | | |
| B.1.1. iespējams pieslēgties administrācijas panelim ar norādītajām piekļuvēm -1 punkts, ja netiek izmantota datubāze, -1 punkts, ja netiek meklēta datubāze, -1 punkts, ja nenotiek vizuāla izmaiņa(vispirms jātiek veiktam pieprasījumam uz datubāzi) | O | 1.5 | | | | | |
| B.1.2. lietotājs tiek automātiski atslēgts no sistēmas 90 sekundes pēc nevienas veiktas darbības Tiek izmantots industrijas standarts(dzēšs sesiju vai veic pieprasījumu uz serveri, lai atslēgtos) | O | 1 | | | | | |
| B.1.2. lietotājs tiek automātiski atslēgts no sistēmas 90 sekundes pēc nevienas veiktas darbības Tiek izmantots industrijas standarts(dzēšs sesiju vai veic pieprasījumu uz serveri, lai atslēgtos) | O | 1 | | | | | |
| B.1.3. lietotājam tiek piedāvāts atteikt piespiedu atslēgšanu 15 sekundes pirms atslēgšanas | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.3. lietotājam tiek piedāvāts atteikt piespiedu atslēgšanu 15 sekundes pirms atslēgšanas | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.4. lietotāja darbības tiek attēlotas lietotāja profilā | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.4. lietotāja darbības tiek attēlotas lietotāja profilā | O | 0.5 | | | | | |

Eksports: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.1.5. tiek reģistrētas lietotāja darbības <hr/> Ja visas darbības tiek reģistrētas ar, piemēram, middleware, tad pilni punkti, ja visās vietās atsevišķi, tad var izvēlēties, ja nav visās vietās, tad max 2 punkti | S | 1.5 | | | | | |
| B.1.5. tiek reģistrētas lietotāja darbības <hr/> Ja visas darbības tiek reģistrētas ar, piemēram, middleware, tad pilni punkti, ja visās vietās atsevišķi, tad var izvēlēties, ja nav visās vietās, tad max 2 punkti | S | 1.5 | | | | | |

B.2. operatora funkcionalitāte

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| | | | | | | | |

B.2. operatora funkcionalitāte

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.1.7. Tiek sākta darba operatora darba laika uzskaite, kad operators pieslēdzas darba videi | O | 1 | | | | | |
| B.1.7. Tiek sākta darba operatora darba laika uzskaite, kad operators pieslēdzas darba videi | O | 1 | | | | | |
| B.1.8. Tiek fiksētas un izceltas darbības ārpus operatora darba laika robežām <hr/> Jābūt izceltām datubāzē, vizuālais attēlojums nav prasīts | O | 1 | | | | | |
| B.1.8. Tiek fiksētas un izceltas darbības ārpus operatora darba laika robežām <hr/> Jābūt izceltām datubāzē, vizuālais attēlojums nav prasīts | O | 1 | | | | | |
| B.1.9. Pieejams operatora "Dashboard" <hr/> Pieejams atsevišķs skats priekš operatora. Var vērtēt vai pieejams, vai atbilst. | S | 1.5 | | | | | |
| B.1.9. Pieejams operatora "Dashboard" <hr/> Pieejams atsevišķs skats priekš operatora. Var vērtēt vai pieejams, vai atbilst. | S | 1.5 | | | | | |
| B.1.10. Operators spēj apskatīt klientu daudzumu katrā rindā | O | 1 | | | | | |
| B.1.10. Operators spēj apskatīt klientu daudzumu katrā rindā | O | 1 | | | | | |
| B.1.11. Operators spēj izsaukt nākamo klientu pēc prioritātes vai pēc rindas grupas <hr/> - 1 punkts, ja trūkst iespējas izsaukt pēc prioritātes, -1 punkts, ja trūkst iespējas izsaukt pēc prioritātes | O | 1 | | | | | |

Eksports: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.1.11. Operators spēj izsaukt nākamo klientu pēc prioritātes vai pēc rindas grupas - 1 punkts, ja trūkst iespējas izsaukt pēc prioritātes, -1 punkts, ja trūkst iespējas izsaukt pēc prioritātes | O | 1 | | | | | |
| B.1.12. Operators spēj apskatīt izsauktā klienta numuru | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.12. Operators spēj apskatīt izsauktā klienta numuru | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.13. Pieejama poga apturēt darbu Arī strādā | O | 1 | | | | | |
| B.1.13. Pieejama poga apturēt darbu Arī strādā | O | 1 | | | | | |
| B.1.14. Pieejama pog, lai beigtu vai atstātu darbu | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.14. Pieejama pog, lai beigtu vai atstātu darbu | O | 0.5 | | | | | |

B.3. administratora funkcionalitāte

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| | | | | | | | |

B.3. administratora funkcionalitāte

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.3.1. Iespējams pievienot jaunus lietotājus | | | | | | | |
| B.3.1. Iespējams pievienot jaunus lietotājus | | | | | | | |
| B.3.2. Jauniem lietotājiem iespējams ievadīt nepieciešamos datus -1 punkts, ja trūkst lietotāja tips. -0.5 punkts, ja trūkst lietotājvārds vai parole | O | 1 | | | | | |
| B.3.2. Jauniem lietotājiem iespējams ievadīt nepieciešamos datus -1 punkts, ja trūkst lietotāja tips. -0.5 punkts, ja trūkst lietotājvārds vai parole | O | 1 | | | | | |
| B.3.3. Pie lietotāja datiem attēlots kādām grupām lietotājs piesaistīts | O | 0.5 | | | | | |
| B.3.3. Pie lietotāja datiem attēlots kādām grupām lietotājs piesaistīts | O | 0.5 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.3.3. Administrators var noteikt operatoru darba laikus atkarīgs no implementācijas | S | 1 | | | | | |
| B.3.3. Administrators var noteikt operatoru darba laikus atkarīgs no implementācijas | S | 1 | | | | | |
| B.3.4. Iespējams izveidot rindu grupas | O | 1 | | | | | |
| B.3.4. Iespējams izveidot rindu grupas | O | 1 | | | | | |
| B.3.5. Rindu grupām iespējams ievadīt dotos konfigurācijas datus -0.5 punkts par katru trūkstošo. Nepieciešamie dati: prioritāte, nosaukums, numuru attēlojums, pirmā cipara izvēle | O | 1 | | | | | |
| B.3.5. Rindu grupām iespējams ievadīt dotos konfigurācijas datus -0.5 punkts par katru trūkstošo. Nepieciešamie dati: prioritāte, nosaukums, numuru attēlojums, pirmā cipara izvēle | O | 1 | | | | | |
| B.3.6. Rindu grupai var piesaistīt operatorus | O | 0.5 | | | | | |
| B.3.6. Rindu grupai var piesaistīt operatorus | O | 0.5 | | | | | |
| B.3.7. Iespējams augšuplādēt reklāmas attēlu ar attiecīgo formātu -0.5 punkts, ja nav JPG vai PNG formāta ierobežojuma | O | 0.5 | | | | | |
| B.3.7. Iespējams augšuplādēt reklāmas attēlu ar attiecīgo formātu -0.5 punkts, ja nav JPG vai PNG formāta ierobežojuma | O | 0.5 | | | | | |

C. Lietotnes publiskās puses darbība

C.1. JavaScript

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| | | | | | | | |

C.1. JavaScript

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|----------------------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| C.1.1. tiek izmantots JavaScript | O | 0.5 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| C.1.1. tiek izmantots JavaScript | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.2. JavaScript konsolē nav redzamas kļūdas (atņemt 0.25 par katru kļūdu) Lai tiktu piešķirti punkti, jātiek izmantotam javascriptam | O | 1 | | | | | |
| C.1.2. JavaScript konsolē nav redzamas kļūdas (atņemt 0.25 par katru kļūdu) Lai tiktu piešķirti punkti, jātiek izmantotam javascriptam | O | 1 | | | | | |
| C.1.3. tiek izmantota kāda no pieejamajām JavaScript bibliotēkām | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.3. tiek izmantota kāda no pieejamajām JavaScript bibliotēkām | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.4. JavaScript kodā ir komentāri Vismaz 3 lietderīgi komentāri | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.4. JavaScript kodā ir komentāri Vismaz 3 lietderīgi komentāri | O | 0.5 | | | | | |

C.2. HTML & CSS

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

C.2. HTML & CSS

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| C.2.1. HTML kodā ir komentāri Vismaz 3 lietderīgi komentāri | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.1. HTML kodā ir komentāri Vismaz 3 lietderīgi komentāri | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.2. CSS kodā ir komentāri Vismaz 3 lietderīgi komnetāri | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.2. CSS kodā ir komentāri Vismaz 3 lietderīgi komnetāri | O | 0.5 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

C.3 Lietotnes publiskā puse

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

C.3 Lietotnes publiskā puse

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| C.3.1. izvadītie attēli netiek kropļoti Lai tiktu iegūti punkti, jābūt attēliem. Izstiepti vai kā citādi attēloti nekorekti | O | 0.5 | | | | | |
| C.3.1. izvadītie attēli netiek kropļoti Lai tiktu iegūti punkti, jābūt attēliem. Izstiepti vai kā citādi attēloti nekorekti | O | 0.5 | | | | | |
| C.3.2. nav novērojami W3 CSS/HTML validation kļūdu paziņojumi atņemt 0.25 punktus par katru kļūdu | O | 0.5 | | | | | |
| C.3.2. nav novērojami W3 CSS/HTML validation kļūdu paziņojumi atņemt 0.25 punktus par katru kļūdu | O | 0.5 | | | | | |

D. Lietotne

D.2. Lietotnes funkcionalitāte

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

D.2. Lietotnes funkcionalitāte

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| D.1.1. tiek attēloti pēdējie pieci izsaukumi | O | 1.5 | | | | | |
| D.1.1. tiek attēloti pēdējie pieci izsaukumi | O | 1.5 | | | | | |
| D.1.2. attēlotajiem izsaukumiem tiek attēlota nepieciešamā informācija -1 punkts par katru trukstošo. nepieciešamā informācija: operatora vārds , operatora uzvārds, izsauktais rindas numurs | O | 1.5 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| D.1.2. attēlotajiem izsaukumiem tiek attēlota nepieciešamā informācija -1 punkts par katru trukstošo. nepieciešamā informācija: operatora vārds , operatora uzvārds, izsauktais rindas numurs | O | 1.5 | | | | | |
| D.1.3. iespējams pieteikt rindu Iespējams iegūt kārtas numuru | O | 1 | | | | | |
| D.1.3. iespējams pieteikt rindu Iespējams iegūt kārtas numuru | O | 1 | | | | | |
| D.1.4. piesakoties rindai tiek atgriezts kārtas numurs | O | 1 | | | | | |
| D.1.4. piesakoties rindai tiek atgriezts kārtas numurs | O | 1 | | | | | |
| D.1.5. iespējams izvēlēties rindas grupu | O | 1 | | | | | |
| D.1.5. iespējams izvēlēties rindas grupu | O | 1 | | | | | |
| D.1.6. Izsaukuma brīdi atskan audio atskaņojums | O | 1 | | | | | |
| D.1.6. Izsaukuma brīdi atskan audio atskaņojums | O | 1 | | | | | |
| D.1.7. aktīvo izsaukumu informācija tiek attēlota nepārlādējot lapu tiek izmantots websockets, long pull vai kas cits | O | 2.5 | | | | | |
| D.1.7. aktīvo izsaukumu informācija tiek attēlota nepārlādējot lapu tiek izmantots websockets, long pull vai kas cits | O | 2.5 | | | | | |
| D.1.8. ekrāna centrā tiek attēlots reklāmas attēls kamēr nav aktuāls izsaukums -1 punkts, ja tiek attēlots, kad ir aktuāls izsaukums | O | 1 | | | | | |
| D.1.8. ekrāna centrā tiek attēlots reklāmas attēls kamēr nav aktuāls izsaukums -1 punkts, ja tiek attēlots, kad ir aktuāls izsaukums | O | 1 | | | | | |
| D.1.9. aktuālais izsaukums tiek attēlots 5 sekundes Ekrāna centrā parādas aktuālais nosaukums. Pēc 5 sekundēm tas pazūd un tiek attēlota izsaukumu aktuāla informācija | O | 1 | | | | | |
| D.1.9. aktuālais izsaukums tiek attēlots 5 sekundes Ekrāna centrā parādas aktuālais nosaukums. Pēc 5 sekundēm tas pazūd un tiek attēlota izsaukumu aktuāla informācija | O | 1 | | | | | |
| D.1.10. rindas numuri tiek veidoti pēc noteiktās rindu grupas konfigurācijas | O | 1 | | | | | |
| D.1.10. rindas numuri tiek veidoti pēc noteiktās rindu grupas konfigurācijas | O | 1 | | | | | |

Eksports: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| D.1.11. rindu grupu numuram sasniedzot pēdējo pieejamo numuru, nākamais numurs tiek attēlots kā minimālais loģiskais numurs pēc konfigurācijas | O | 0.5 | | | | | |
| D.1.11. rindu grupu numuram sasniedzot pēdējo pieejamo numuru, nākamais numurs tiek attēlots kā minimālais loģiskais numurs pēc konfigurācijas | O | 0.5 | | | | | |

D.2. Lietotnes dizains un interfeiss

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

D.2. Lietotnes dizains un interfeiss

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| D.2.1. lietotnes dizains izskatās lietotājam piesaistošs | S | 2.5 | | | | | |
| D.2.1. lietotnes dizains izskatās lietotājam piesaistošs | S | 2.5 | | | | | |
| D.2.2. interfeisā tiek attēloti visi prasītie elementi -1 punkts par katru trūkstošo. pieteikuma poga, rindas grupas izvēle, izsaukumu tabula (pēdējie 5 izsaukumi) | O | 1.5 | | | | | |
| D.2.2. interfeisā tiek attēloti visi prasītie elementi -1 punkts par katru trūkstošo. pieteikuma poga, rindas grupas izvēle, izsaukumu tabula (pēdējie 5 izsaukumi) | O | 1.5 | | | | | |

E. Satura pārvaldība

E.1. Satura attēlošana

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

E.1. Satura attēlošana

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| E.1.1. Izmantoti standarta SEO tagi Atvērtā saturā norādīts vismaz viens saturam atbilstošs SEO tags | O | 0.5 | | | | | |
| E.1.1. Izmantoti standarta SEO tagi Atvērtā saturā norādīts vismaz viens saturam atbilstošs SEO tags | O | 0.5 | | | | | |

A. Izkārtojums

A.1. Izkārtojums

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

A.1. Izkārtojums

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.1.1. Spēles dizains veidots izmantojot dotos dizaina elementus Spēles dizains veidots izmantojot dotos palīgmateriālus | O | 1 | | | | | |
| A.1.1. Spēles dizains veidots izmantojot dotos dizaina elementus Spēles dizains veidots izmantojot dotos palīgmateriālus | O | 1 | | | | | |
| A.1.2. Izmantotas dotās krāsas sākuma un beigu ekrānā Dotās krāsas tiek izmantotas pareizi sākuma un beigu ekrānā | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.2. Izmantotas dotās krāsas sākuma un beigu ekrānā Dotās krāsas tiek izmantotas pareizi sākuma un beigu ekrānā | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.3. Logo implementēts un lietots pareizi Tiek parādīts sākuma un/vai beigu ekrānā | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.3. Logo implementēts un lietots pareizi Tiek parādīts sākuma un/vai beigu ekrānā | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.4. Spēle ir pareizajā izmērā Spēles ekrāna izmērs ir minimums 1000 x 640 pikseli | O | 0.5 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.1.4. Spēle ir pareizajā izmērā <div>Spēles ekrāna izmērs ir minimums 1000 x 640 pikseli</div> | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.5. Mobilajā skatā, spēlei vajadzētu pielāgoties ierīces lielumam, saglabājot malu attiecību <div>1 punkts, ja ir responsīvs, 1 punkts, ja ir viegli lietojams</div> | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.5. Mobilajā skatā, spēlei vajadzētu pielāgoties ierīces lielumam, saglabājot malu attiecību <div>1 punkts, ja ir responsīvs, 1 punkts, ja ir viegli lietojams</div> | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.6. WebP un fallback formāts vai SVG tiek izmantoti kā spēles bildes <div>ja fons ir jpg, tas tiek atļauts</div> | O | 1 | | | | | |
| A.1.6. WebP un fallback formāts vai SVG tiek izmantoti kā spēles bildes <div>ja fons ir jpg, tas tiek atļauts</div> | O | 1 | | | | | |
| A.1.7. Spēlē vajadzētu būt vismaz 3 skaņu efektiem <div>1 punkts par katru efektu. Spēles ielāde pabeigta, šāviņš atsitās, spēle beigusies</div> | O | 1.5 | | | | | |
| A.1.7. Spēlē vajadzētu būt vismaz 3 skaņu efektiem <div>1 punkts par katru efektu. Spēles ielāde pabeigta, šāviņš atsitās, spēle beigusies</div> | O | 1.5 | | | | | |
| A.1.8. Spēlē ir papildu skaņu efekti. | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.8. Spēlē ir papildu skaņu efekti. | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.9. Spēlē ir izmantoti papildus dizaina elementi | O | 0.5 | | | | | |
| A.1.9. Spēlē ir izmantoti papildus dizaina elementi | O | 0.5 | | | | | |

A.2. Starta ekrāns

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

A.2. Starta ekrāns

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.2.1. Spēlētājs var ievadīt savu vārdu | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.1. Spēlētājs var ievadīt savu vārdu | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.2. Spēlētājs var izvēlēties valsts kodu Statists saraksts arī ir atļauts | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.2. Spēlētājs var izvēlēties valsts kodu Statists saraksts arī ir atļauts | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.3. Valstis tiek ielādētas no dotā API. | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.3. Valstis tiek ielādētas no dotā API. | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.4. Spēlētājs var augšuplādēt šāviņa attēlu Augšuplādei vajadzētu notikt caur API | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.4. Spēlētājs var augšuplādēt šāviņa attēlu Augšuplādei vajadzētu notikt caur API | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.5. Bildes augšuplādei ir redzama bildes augšuplādes zona, kur nomest augšuplādējamo attēlu | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.5. Bildes augšuplādei ir redzama bildes augšuplādes zona, kur nomest augšuplādējamo attēlu | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.6. Augšuplādētā bilde ir atļauta .webp, .png vai .jpg formātā. Vajadzētu iztestēt augšuplādēto datu Mime tipu | O | 1 | | | | | |
| A.2.6. Augšuplādētā bilde ir atļauta .webp, .png vai .jpg formātā. Vajadzētu iztestēt augšuplādēto datu Mime tipu | O | 1 | | | | | |
| A.2.7. Ja bilde nav kvadrāts, tad tai vajadzētu tikt apgrieztai vai vajadzētu mainīt tās izmērus Gala bildei jābūt kvadrātam | O | 1 | | | | | |
| A.2.7. Ja bilde nav kvadrāts, tad tai vajadzētu tikt apgrieztai vai vajadzētu mainīt tās izmērus Gala bildei jābūt kvadrātam | O | 1 | | | | | |
| A.2.8. Spēlētājs var izvēlēties piedāvāto pamata bildi vai augšuplādēt šāviņa bildi | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.8. Spēlētājs var izvēlēties piedāvāto pamata bildi vai augšuplādēt šāviņa bildi | O | 0.5 | | | | | |
| A.2.9. API izsaukums: /api/start-game ir izveidots un strādā | O | 1.5 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.2.9. API izsaukums: /api/start-game ir izveidots un strādā | O | 1.5 | | | | | |
| A.2.10. Spēlētāja dati tiek saglabāti DB. | O | 1 | | | | | |
| A.2.10. Spēlētāja dati tiek saglabāti DB. | O | 1 | | | | | |
| A.2.11. vārds un valsts ievaddati ir obligāti lauki _____ | O | 0.5 | | | | | |
| jātestē API | | | | | | | |
| A.2.11. vārds un valsts ievaddati ir obligāti lauki _____ | O | 0.5 | | | | | |
| jātestē API | | | | | | | |
| A.2.12. Kļūdu ziņas (lauku validācija) tiek attēloti spēlētāja pusē _____ | O | 0.5 | | | | | |
| Spēlētāja pusē vajadzētu tikt attēlotiem skaidriem kļūdu paziņojumiem | | | | | | | |
| A.2.12. Kļūdu ziņas (lauku validācija) tiek attēloti spēlētāja pusē _____ | O | 0.5 | | | | | |
| Spēlētāja pusē vajadzētu tikt attēlotiem skaidriem kļūdu paziņojumiem | | | | | | | |

A.3. Ielādes ekrāns

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| | | | | | | | |

A.3. Ielādes ekrāns

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.3.1. Spēles materiāli tiek ielādēti ar JS pirms spēles sākuma _____ | O | 1 | | | | | |
| Bildes, fonti un citi materiāli | | | | | | | |
| A.3.1. Spēles materiāli tiek ielādēti ar JS pirms spēles sākuma _____ | O | 1 | | | | | |
| Bildes, fonti un citi materiāli | | | | | | | |
| A.3.2. Ielādei ir vizuāla procesa reprezentācija _____ | O | 0.5 | | | | | |
| Jābūt kāda veida animācijai | | | | | | | |
| A.3.2. Ielādei ir vizuāla procesa reprezentācija _____ | O | 0.5 | | | | | |
| Jābūt kāda veida animācijai | | | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| A.3.3. Ielādēto materiālu skaits ir pievienots un tas strādā | O | 1 | | | | | |
| A.3.3. Ielādēto materiālu skaits ir pievienots un tas strādā | O | 1 | | | | | |

B. Spēle

B.1. Spēles ekrāns

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| | | | | | | | |

B.1. Spēles ekrāns

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.1.1. sniegavīrs 2.0 ir ekrāna kreisajā pusē | O | 1 | | | | | |
| B.1.1. sniegavīrs 2.0 ir ekrāna kreisajā pusē | O | 1 | | | | | |
| B.1.2. Spēlētājs var kontrolēt 2 parametrus katrā brīdī var kontrolēt tikai 1 parametru | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.2. Spēlētājs var kontrolēt 2 parametrus katrā brīdī var kontrolēt tikai 1 parametru | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.3. Ieņķim ir vertikāls joslas attēlojums | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.3. Ieņķim ir vertikāls joslas attēlojums | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.4. Vertikālā josla kustas augšup vai lejup katras 0.25 sekundes | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.4. Vertikālā josla kustas augšup vai lejup katras 0.25 sekundes | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.5. Uz Desktop skata, spēlētājs izmanto atstarpes taustiņu, lai apstādinātu ieņķa joslu. | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.5. Uz Desktop skata, spēlētājs izmanto atstarpes taustiņu, lai apstādinātu ieņķa joslu. | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.6. Uz mobīlā skata, spēlētājs pieskaras ekrānam, lai apstādinātu ieņķa joslu | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.6. Uz mobīlā skata, spēlētājs pieskaras ekrānam, lai apstādinātu ieņķa joslu | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.7. Spēkam ir horizontāla josla | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.7. Spēkam ir horizontāla josla | O | 0.5 | | | | | |

Eksports: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.1.8. Horizontālā josla kustas pa labi vai pa kreisi katras 0.25 sekundes | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.8. Horizontālā josla kustas pa labi vai pa kreisi katras 0.25 sekundes | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.9. Uz desktop skata spēlētājs izmanto atstarpi, lai apstādinātu spēka joslu | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.9. Uz desktop skata spēlētājs izmanto atstarpi, lai apstādinātu spēka joslu | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.10. Uz mobilā skata spēlētājs pieskatas ekrānam, lai apstādinātu spēka joslu | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.10. Uz mobilā skata spēlētājs pieskatas ekrānam, lai apstādinātu spēka joslu | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.11. Fons kustas pēc šāviņā izšaušanas | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.11. Fons kustas pēc šāviņā izšaušanas | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.12. Šāviņš patur centrētu ekrāna pozīciju šāviņa lidojuma laikā | O | 1 | | | | | |
| B.1.12. Šāviņš patur centrētu ekrāna pozīciju šāviņa lidojuma laikā | O | 1 | | | | | |
| B.1.13. Implementēts indikators, kas parāda šāviņa aizmesto distanci | O | 0.5 | | | | | |
| B.1.13. Implementēts indikators, kas parāda šāviņa aizmesto distanci | O | 0.5 | | | | | |

B.2. Spēles gaita

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| | | | | | | | |

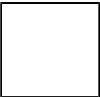
B.2. Spēles gaita

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.2.1. Katrai spēles sesijai ir pieejami 3 šāviņi, ko spēlētājs var izmest Spēle atkārtojas 2 reizes, kamēr parādas spēles beigu ekrāns | O | 1.5 | | | | | |
| B.2.1. Katrai spēles sesijai ir pieejami 3 šāviņi, ko spēlētājs var izmest Spēle atkārtojas 2 reizes, kamēr parādas spēles beigu ekrāns | O | 1.5 | | | | | |
| B.2.2. Pēc katra metiena, šāviņš atrodas gala stāvoklī kā indikators Meklēt "ghost ball" | O | 1 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.2.2. Pēc katra metiena, šāviņš atrodas gala stāvoklī kā indikators Meklēt "ghost ball" | O | 1 | | | | | |
| B.2.3. Labākās kombinācijas prezentācija Ja tā ir labākā kombinācija, spēle apstājas uz 1 sekundi, kad tiek izmests šāviņš un tiek parādīts "perfekts" palīgmateriāls, lai uzlabotu vizuālo efektu. Tas notiek tikai tad, kad tiek izmesta perfektā kombinācija. Kad atklūdo spēli būtu jābūt pieejamai iespējai , aktivizēt "perfect" efektu jebkādām leņķu un spēka kombinācijām. | O | 1 | | | | | |
| B.2.3. Labākās kombinācijas prezentācija Ja tā ir labākā kombinācija, spēle apstājas uz 1 sekundi, kad tiek izmests šāviņš un tiek parādīts "perfekts" palīgmateriāls, lai uzlabotu vizuālo efektu. Tas notiek tikai tad, kad tiek izmesta perfektā kombinācija. Kad atklūdo spēli būtu jābūt pieejamai iespējai , aktivizēt "perfect" efektu jebkādām leņķu un spēka kombinācijām. | O | 1 | | | | | |
| B.2.4. Atklūdošanas poga, lai apskatītu perfekto metienu ir pieejama | O | 0.5 | | | | | |
| B.2.4. Atklūdošanas poga, lai apskatītu perfekto metienu ir pieejama | O | 0.5 | | | | | |
| B.2.5. Ir daļiņu efekts, kad šāviņš lido Kad šāviņš lido gaisā, daļu vizuālais efekts tiek attēlēts kā šāviņa aste | O | 0.5 | | | | | |
| B.2.5. Ir daļiņu efekts, kad šāviņš lido Kad šāviņš lido gaisā, daļu vizuālais efekts tiek attēlēts kā šāviņa aste | O | 0.5 | | | | | |

B.3. Atleciens

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

B.3. Atleciens

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.3.1. Kad ātrums ir joprojām virs 60% no sākuma ātruma, atļaut šāviņam atsisties un rotēt par 90 grādiem uz priekšu | O | 0.5 | | | | | |
| B.3.1. Kad ātrums ir joprojām virs 60% no sākuma ātruma, atļaut šāviņam atsisties un rotēt par 90 grādiem uz priekšu | O | 0.5 | | | | | |
| B.3.2. atsitiens ir implementēts korekti | O | 1 | | | | | |
| B.3.2. atsitiens ir implementēts korekti | O | 1 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.3.3. Ja ātrums ir zem 20%, tiek sākta galējā slīdēšana 0.5 sekundes un ātrums tiek samazināts līdz 0 | O | 1 | | | | | |
| B.3.3. Ja ātrums ir zem 20%, tiek sākta galējā slīdēšana 0.5 sekundes un ātrums tiek samazināts līdz 0 | O | 1 | | | | | |
| B.3.4. Esošās spēles sesijas katram atsitienam jābūt saglabātam datubāzē | O | 0.5 | | | | | |
| B.3.4. Esošās spēles sesijas katram atsitienam jābūt saglabātam datubāzē | O | 0.5 | | | | | |
| B.3.5. API izsaukums: /api/bounce ir izveidots un strādā | O | 1.5 | | | | | |
| B.3.5. API izsaukums: /api/bounce ir izveidots un strādā | O | 1.5 | | | | | |

B.4. Spēles laiks

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| | | | | | | | |

B.4. Spēles laiks

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| B.4.1. API izsaukums: /api/in-flight ir izveidots un strādā dot punktu arī, ja ir /api/in-flight.php | O | 1.5 | | | | | |
| B.4.1. API izsaukums: /api/in-flight ir izveidots un strādā dot punktu arī, ja ir /api/in-flight.php | O | 1.5 | | | | | |
| B.4.2. distance un ātruma progress tiek saglabāts vienreiz datubāzē | O | 0.5 | | | | | |
| B.4.2. distance un ātruma progress tiek saglabāts vienreiz datubāzē | O | 0.5 | | | | | |
| B.4.3. distance un ātruma progress tiek saglabāts datubāzē katras 0.5 sekundes | O | 0.5 | | | | | |
| B.4.3. distance un ātruma progress tiek saglabāts datubāzē katras 0.5 sekundes | O | 0.5 | | | | | |

C. Spēles Rezultāti

C.1. Spēles beigas

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

C.1. Spēles beigas

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| C.1.1. katrs mēģinājums ir beidzies, kad bumba ir izmesta ārpus ekrāna augšpuses | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.1. katrs mēģinājums ir beidzies, kad bumba ir izmesta ārpus ekrāna augšpuses | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.2. Metiens ir beidzies, kad spēks un leņķis ir pārāk mazi, lai veiktu metienu 5 degrees and less than 30% zem 5 grādu leņķa un 30% spēka | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.2. Metiens ir beidzies, kad spēks un leņķis ir pārāk mazi, lai veiktu metienu 5 degrees and less than 30% zem 5 grādu leņķa un 30% spēka | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.3. Spēle beidzas, kad 3 meiteni ir beigušies, beigu ekrāns tiek parādīts pēc metieniem | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.3. Spēle beidzas, kad 3 meiteni ir beigušies, beigu ekrāns tiek parādīts pēc metieniem | O | 0.5 | | | | | |
| C.1.4. API call: /api/game-over ir izveidots un strādā | O | 1.5 | | | | | |
| C.1.4. API call: /api/game-over ir izveidots un strādā | O | 1.5 | | | | | |

C.2. Beigu ekrāns

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

C.2. Beigu ekrāns

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| C.2.1. Parādīt spēles beigu ekrānu, kad spēles beigu nosacījumi ir sasniegti | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.1. Parādīt spēles beigu ekrānu, kad spēles beigu nosacījumi ir sasniegti | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.2. labāko saraksts rāda pareizos rezultātus no datubāzes top 5 + spēlētājs, ja viņš nav top 5 | O | 1.5 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| C.2.2. labāko saraksts rāda pareizos rezultātus no datubāzes _____ top 5 + spēlētājs, ja viņš nav top 5 | O | 1.5 | | | | | |
| C.2.3. labāko saraksts rāda top 5 rezultātus | O | 1 | | | | | |
| C.2.3. labāko saraksts rāda top 5 rezultātus | O | 1 | | | | | |
| C.2.4. labāko sarakstā trīs labākie rezultāti ir izcelti | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.4. labāko sarakstā trīs labākie rezultāti ir izcelti | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.5. Spēlētāja rezultāts ir izcelts | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.5. Spēlētāja rezultāts ir izcelts | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.6. labāko saraksts ir attēlots pareizi _____ Attēloti vārds, valsts kods, šāviņa bilde, rezultāts | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.6. labāko saraksts ir attēlots pareizi _____ Attēloti vārds, valsts kods, šāviņa bilde, rezultāts | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.7. Spēles rezultāta kalkulācija ir pareiza _____ Tiek rēķināts vidējais no 2 labākajiem metieniem, pēdējais metiens netiek ņemts vērā. | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.7. Spēles rezultāta kalkulācija ir pareiza _____ Tiek rēķināts vidējais no 2 labākajiem metieniem, pēdējais metiens netiek ņemts vērā. | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.8. pog atpakaļ uz starta ekrānu ir pievienota | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.8. pog atpakaļ uz starta ekrānu ir pievienota | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.9. poga atpakaļ uz starta ekrānu strādā | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.9. poga atpakaļ uz starta ekrānu strādā | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.10. spēlēt vēlreiz poga ir pievienota | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.10. spēlēt vēlreiz poga ir pievienota | O | 0.5 | | | | | |
| C.2.11. spēlēt vēlreiz poga strādā | O | 1 | | | | | |
| C.2.11. spēlēt vēlreiz poga strādā | O | 1 | | | | | |

C.3. dalīšanās ar rezultātiem

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts



| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|---------------------|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |

C.3. dalīšanās ar rezultātiem

| Vērtējamais aspekts | Veids | Max | Objekt | Subjektīvie | | | |
|--|-------|-----|--------|-------------|-------|-------|------|
| | | | | R.Fl. | J.Mo. | V.Ag. | Rez. |
| C.3.1. rezultāta bilde tiek ģenerēta un attēlota beigu ekrānā | O | 1 | | | | | |
| C.3.1. rezultāta bilde tiek ģenerēta un attēlota beigu ekrānā | O | 1 | | | | | |
| C.3.2. šāviņa ceļš ir pareizi attēlots | O | 1 | | | | | |
| C.3.2. šāviņa ceļš ir pareizi attēlots | O | 1 | | | | | |
| C.3.3. gala bilde satur visu nepieciešamo informāciju 1. teksts Ziemas Sportu Popularizācijas asociācija.2. logo priekš ZSPA.3. spēlētāja vārds.4. šāviņa ceļš5. distance | O | 1 | | | | | |
| C.3.3. gala bilde satur visu nepieciešamo informāciju 1. teksts Ziemas Sportu Popularizācijas asociācija.2. logo priekš ZSPA.3. spēlētāja vārds.4. šāviņa ceļš5. distance | O | 1 | | | | | |

Eksperts: Roberts Flaumanis
Vārds Uzvārds

Datums

Paraksts