

1. Problēmas izpēte un analīze. Problēmas skaidrojums: League of Legends spēlētājam spēles laikā vai pirms spēles sākuma, viņš var nezināt ko tieši pirkt uz savu čempionu. Izpētes metodes: Personīga pieredze. Izpētes process: Analizēju, kādu informāciju spēlētāji meklē visbiežāk un sapratu ka tie ir item builds. Mērķi auditorija: League of Legends spēlētāji. Programmatūras projekta apraksts: Programma piedāvā vienkāršu grafisko saskarni, kurā lietotājs izvēlas čempionu un redz ieteiktos itemus.

2. Programmatūras prasību specifikācija. Funkcionālās prasības: Izvēlēties čempionu Ielādēt itemus no op.gg Parādīt itemus lietotajam

Nefunkcionālās prasības: Tumš dizains.

3. Programmatūras izstrādes plāns. Izvēlētais izstrādes modelis ir Iteratīvais modulis, jo programma tiek pakāpeniski uzlabota. 1)Pamata GUI 2)Ikonas 3)Dizains 4)Savienojums ar op.gg

Izstrādes plāns.

- 1)Idejas izvēle
- 2)GUI izveide
- 3)Funkcionalitātes izstrāde
- 4)Dizaina uzlabošana
- 5)Testēšana

4. Programmatūras projektējums. Tehnoloģijas: Python Tkinter Pillow Requests BeautifulSoup

Funkcionalitātes apraksts. Klikšķinot uz čempionu ikonas, programma iegūst datus no op.gg un parāda itemus.

5. Atkļūdošana. 1)Uzklikšķina uz Ahri-parādas itemi. 2)Nav interneta-kļūdas paziņojums. 3)Programmas palaišana-logs atveras.

6. Lietotaja ceļvedis. 1)Palaid programmu 2)Izvēlas čempionu, uzklikšķinot uz ikonas 3)Apskata ieteiktos itemus