**RĪGAS TEHNISKĀ UNIVERSITĀTE**

Datorzinātnes un informācijas tehnoloģijas fakultāte

Lietišķo datorsistēmu institūts

Lietišķo datorzinātņu katedra

**Ivars Naglis**

**Tiešsaistes apmācības sistēmas izstrāde**

**Bakalaura darbs**

Darba vadītāja

Dr.sc.ing, prof.

Oksana Ņikiforova

Rīga, 2014

###### Uzdevums

**Anotācija**

Šī darba nosaukums ir Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts. Anotācijas teksts.

Darbāt tiks apskatīta tiešsaistes apmācības sistēmas izstrāde, mērķis ir izstrādāt tiešsaisstes apmācības sistēmas prototipu, kurš ļautu pievienot rakstus, aptaujas un komentārus.

Darbā tiks apskatītas tehnoloģijas, kuras ļauj atvieglot izstrādes procesu un samazināt tā laika.

Dokumentā ir \_\_ lappuses, \_\_\_ attēli, \_\_\_ tabulas, \_\_\_ pielikumi un \_\_\_ nosaukumu informācijas avoti.

**Abstract**

Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.Text of the abstract.

Bachelor thesis contains \_\_\_ pages, \_\_\_ figures, \_\_\_ tables, \_\_\_ appendixes. Bibliography includes \_\_\_\_ sources.

**Saturs**

[Ievads 7](#_Toc407922102)

[1. zinātniskā daļa 9](#_Toc407922103)

[1.1. Problēmas apraksts 9](#_Toc407922104)

[1.2. Tiešsaistes apmācības sistēmas 9](#_Toc407922105)

[1.3. Tiešsaistes sistēmu salīdzinājums 11](#_Toc407922106)

[1.3.1. New Horizons Latvia 11](#_Toc407922107)

[1.3.2. Baltijas Datoru akadēmija (BDA) 12](#_Toc407922108)

[1.3.3. Codecademy 13](#_Toc407922109)

[1.3.4. Treehouse 14](#_Toc407922110)

[1.3.5. Lynda.com 15](#_Toc407922111)

[1.3.6. Tuts+ 16](#_Toc407922112)

[1.3.7. KhanAcedamy 17](#_Toc407922113)

[1.3.8. Tiešsaistes apmācības lietotņu salīdzinājums 17](#_Toc407922114)

[1.4. Tehnoloģiju izvēle 18](#_Toc407922115)

[1.4.1. Programmēšanas valodas izvēle 18](#_Toc407922116)

[1.5. Ietvara izvēle 18](#_Toc407922117)

[1.5.1. Laravel 4 ietvars 20](#_Toc407922118)

[1.5.2. Ruby on Rails ietvars 20](#_Toc407922119)

[1.5.3. Django ietvars 21](#_Toc407922120)

[1.5.4. Java Play ietvars 23](#_Toc407922121)

[1.5.5. Ietvaru salīdzinājums 24](#_Toc407922122)

[1.6. Datubāzes izvēlne 25](#_Toc407922123)

[1.6.1. SQLite tabuāze 27](#_Toc407922124)

[1.6.2. MySQL datubāze 27](#_Toc407922125)

[1.6.3. PostgreSQL datubāze 28](#_Toc407922126)

[1.6.4. Oracle datubāze 29](#_Toc407922127)

[1.6.5. Relācijas datubāzu salīdzinājums 29](#_Toc407922128)

[2. praktiskā daļa 31](#_Toc407922129)

[2.1. Sistēmas prasības 31](#_Toc407922130)

[2.1.1. Produkta funkcijas 31](#_Toc407922131)

[2.1.2. Funkcionālās prasības 34](#_Toc407922132)

[2.2. Programmatūras projektējuma apraksts 45](#_Toc407922133)

[2.2.1. Datu bāzes struktūra 46](#_Toc407922134)

[3. Sistēmas ieviešana un testēšana 49](#_Toc407922135)

[3.1. Git versiju kontrole sistēma 49](#_Toc407922136)

[3.2. Vienību testi 50](#_Toc407922137)

[3.3. TravisCI integrācijas testi 50](#_Toc407922138)

[3.4. Lietotnes ieviešana 51](#_Toc407922139)

[Secinājumi 53](#_Toc407922140)

[Literatūra 55](#_Toc407922141)

[Pielikums 57](#_Toc407922142)

Ievads

Mūsdienās pateicoties straujai tehnoloģiju attīstībai internets ir pieejams mobilajās iekārtās (mobilie telefoni un planšetdatori) un personālajos datoros. Šīs tehnoloģijas attīstības ir ļāvusi izveidot jaunu biznesa segmentu un vienkāršot komunikāciju un zināšanu ieguves procesu globālā mērogā. Starp jaunajiem biznesu veidiem, kurš tiek veidots balstoties uz tiešsaistes tehnoloģijām ir tiešsaistes apmācība. Šis ir perspektīva nozare, jo tai ir paredzēts popularitātes un pielietojuma kāpums [17] [18].

Tiešsaistes apmācības sistēma sāk iegūt popularitāti, jo tehnoloģiju attīstība ļauj nodrošināt augstākās kvalitātes apmācību un interaktivitāti starp pasniedzēju un studentu. Mobilo tehnoloģiju attīstība ļauj apgūt jaunas iemaņas nepiesaistot sevi kādai noteiktai platformai vai iekārtai. Tiešsaistes apmācība ļauj samazināt zināšanu apguves barjeru, jo salīdzinājuma ar tradicionālo apmācības metodi tas ir lēkās un elastīgāks.

Kā viens no lielākajiem tradicionālās (klašu) apmācības, trūkumiem ir tas, ka visi ir spiesti mācīties pēc noteikta grafika. Tiešsaistes apmācības sniedz iespēju studentiem apbūt zināšanas tiek piemērotā tempā, kas ļauj koncentrēties uz iztrūkstošajām zināšanām un atkārtot jau esošās.

Tiešsaistes apmācībaspriekšrocības salīdzinājumā ar tradicionālo apmācības (apmācības klasē) stilu:

* ļauj vienkāršot materiālu izdošanas procesu un piedāvāt materiālus ātrāk potenciālajiem klientiem
* ļauj ātrāk iegūt zināšanas un apgūt labākās izstrādes prakses, jo informācija satur tikai galvenās idejas un konceptus
* tehnoloģiju attīstība ātri ietekmē apmācības kvalitāti
* klients nav piesaistīts vienai noteiktai platformai un laika, kurā ir iespējams iegūt nepieciešamās zināšanas
* ļauj koncentrēties uz zināšanu vājām vietām
* veiksmīga kursa pabeigšana studentam cels pašapziņu un pašizziņas līmeni, kā arī iedrošinās uzņemties atbildību par tālāko zināšanu apgūšanu
* apmācības procesu lietotājs var pielāgot pēc saviem mācīšanās paradumiem.

Šis apmācības veiks nav paredzēts, lai aizstātu pilnībā tradicionālo apmācību, bet šīs apmācības metodes mērķis ir sniegt papildus zināšanas un atjaunot jau esošās. Tieši šādiem mērķiem lielas kompānijas izmanto tiešsaistes apmācības sistēmas.

Tiešsaistes apmācība ir finansiāli izdevīga, jo piem., apmācības klasē vienmēr būs saistīta ar izmaksām par telpu uzturēšanu. Tiešsaistes apmācības sistēma ļauj izmantot virtuālus rīkus, kuru spētu simulēt reālas iekārtas un šāda pieeja nodrošina to, ka nav nepieciešams veikt iekārtu uzturēšanu, maiņu. Piem., pat tādas vienkāršas lietas, kā papīrs un pildspalvas pielietošanas varētu tikt samazināta vai aizstāda pilnībā.

Tiešsaistes apmācībai tāpat, ka visām tehnoloģijām un rīkiem ir trūkumi, piem.:

* tiešsaistes apmācības pieprasa pašmotivācijas spējas, lai studentus motivētu turpināt apgūt tiek izmantotas dažādas stratēģijas, piem., publiska statistika par apgūtajām zināšanām, kuru ir iespējams salīdzināt ar citu lietotāju statistiku
* students var justies izolēts no pasniedzēja/autora un citiem studentiem
* izmantotās tehnoloģijas var ietekmēt informācijas apguves kvalitāti

**Bakalaura darba mērķis** ir tiešsaistes apmācības sistēmas izstrāde, izmantojot atbilstošās tehnoloģijas bastoties uz problēmas vidi un ar to saistītām prasībām.

Lai sasniegtu izvirzītu mērķi darbam ir nostādīti šādi **uzdevumi**:

* Aplūkot Latvijā un pasaulē pieejamās tiešsaistes apmācības sistēmas – salīdzinātas apmācības sistēmu piedāvātās iespējas
* Definēt lietotnes prasības izstrādei un aprakstīt tās programmatūras prasību specifikācijā.
* Izveidot sistēmas arhitektūru un izstrādāt lietotnes projektējuma aprakstu.
* Izstrādāt lietotnes prototipu
* Demonstrēt sistēmas pamata funkcionalitāti strādājošas sistēmas ekrānšāviņos

# zinātniskā daļa

Šajā daļā būs aprakstīts kāpēc tiek izvēlēti konkrētie tehnoloģiskie risinājumi, lai izveidotu lietotni.

## Problēmas apraksts

Tiešsaistes apmācības ir vienos no elastīgākajiem un ātrākajiem pašapmācības veidiem, kurš ļauj apgūt jaunu informāciju izmantojot datoru vai mobilo iekārtu izmantojot interneta starpniecību.

Latvijas mērogā ir pieejamas divas tiešsaistes apmācības sistēmas (DBA un New Horizon Latvia), to trūkumi ir novecojuša pieejamā informāciju, kura ir orientēta uz lielu uzņēmumu apmācību un augstās cenas. BDA uzņēmuma piedāvāta tiešsaistes apmācība papildus uzspiež laikus, kuros notiek tiešsaistes apmācība, kas padara apmācības procesu neefektīvāku.

Latvijā nav pieejam tiešsaistes apmācības sistēma, kura būtu pieejama bezmaksas un saturētu informāciju par jaunākajām tehnoloģiju tendencēm, pamācībām, interaktīvo koda pārbaudījumu veikšanu un spētu nodrošināt iespēju pārbaudīt apgūtās zināšanas. New Horizon Latvia un BDA nenodrošina iespēju pārbaudīt apgūtās zināšanas tiešsaistē.

## Tiešsaistes apmācības sistēmas

Tiešsaistes apmācība ir elektronisko mēdiju, apmācības un informācijas tehnoloģiju apvienojums, kurš tiek izmantots apmācību procesā. Tiešsaistes apmācībai tiek izmantoti dažādi mēdiji, piem., kā teksts, audio, bildes un video.

Tiešsaistes apmācība var notikt klasē un ārpus tās, tā var būt organizēta paralēla tipa apmācība vai arī instruktora vadīts lineārs apmācības process. Tiešsaistes apmācība galvenokārt ir piemērota tālāk mācībai un dinamiskai apmācībai, bet šo apmācības metodi var izmantot kopā ar klasisku apmācības metodi.

Tiešsaistes apmācība iekļauj un ir sinonīma šādām apmācības metodēm:

* datoru bāzētas instrukcijas,
* datora vadītas apmācības,
* datoru bāzētas apmācības,
* tiešsaistes bāzētas apmācības,
* tiešsaistes apmācība,
* virtuālā apmācības vide,
* mobilā apmācība.

Šie alternatīvie nosaukumi uzsvērt konkrētu pieeju, komponentu vai piegādes metodi, bet apzīmē tiešsaistes apmācības metodi. Piemēram, mobilās apmācības uzsver mobilo tehnoloģiju izmantošana, bet citādi šī apmācības metode neatšķiras no tiešsaistes apmācības.

Tiešsaistes apmācību sistēma priekšrocības:

* ļauj samazināt izmaksas, kuras ir saistītas ar personāla piesaistīšanu un apmācību vadīšanu,
* ļauj uzkrāt zināšanas pieejamā veidā,
* vienkārši paplašināms apmācību loku,
* mobilo iekārtu attīstība – iekārtas nodrošina interneta pieslēgumu,
* izveidotā materiāla ātrāka piegāde mērķauditorijai salīdzinājuma ar iespiestām grāmatām,
* nodrošina augstāku interaktivitāti ar klientu, lietotāju, viesi salīdzinājumā ar grāmatām un rakstiem, jo video ļauj soli pa solim izpētīt autora darbības.

Tiešsaistes apmācību var uzskatīt par perspektīvu nozari, jo:

* 93 % uzņēmumu vadītāju plāno palielināt un uzturēt apmācību budžetu un 85% jau eksistē mobilo apmācību stratēģija vai arī drīzumā tāda tiks ieviesta [6],
* 84% uzņēmumu izmanto tiešsaistes apmācību uzņēmuma darbinieku apmācību un kvalifikācijas uzlabošanai [7],
* 10 miljoni studentu ir piedalījušies vismaz vienā lielā tiešsaistes kursā [8],
* ASV un Eiropa nodrošina 70% tiešsaistes apmācības pieprasījumu, bet Āzijas un klusā okeāna valstīm ir paredzēta 20% izaugsme [9],
* uzņēmumu, kuri piekopj apmācību veikšanu ir par 46% lielāka iespēja būt tirgus līderiem un veikt inovācijas [10].

Tiešsaistes apmācību sistēmu pasaules līderiem un inovātoriem var uzskatīt ASV, jo lielākās tiešsaistes apmācības sistēmas (Lynda.com, Treehouse u.c.) tieši nāk no šīs valsts. Bet Latvijas mērogā tiešsaistes apmācību piedāvā 2 uzņēmumi:

* BDA (Baltijas Datoru Akadēmija),
* New Horizons Latvia

Dažas no pasaulē populārākajām tiešsaistes apmācības sistēmām:

* Codecademy,
* Linux Academy,
* Lynda.com,
* Pluralsight,
* Treehouse,
* Tuts+.

## Tiešsaistes sistēmu salīdzinājums

Šajā sadaļā tiks salīdzinātas Latvijā un pasaulē pieejamās un populārākās tiešsaistes apmācības sistēmas. Tiks apskatīts šo sistēmu piedāvātas iespējas, maksājumu plāni un studentu motivēšanas rīku lietotnēm, kuras piedāvā šādu iespēju.

### New Horizons Latvia

Mācību centrs „New Horizons Latvia”[[1]](#footnote-2) pieder starptautiskajam „New Horizon Learinig Centres” tīklam, kurš ir viens no pasaules līderiem apmācību jomā, kuram pieder 300 mācību centri 70 pasaules valstīs.

*New Horizon* piedāvā apmācības sekojošos virzienos:

* *Adobe*,
* *Cisco*,
* *Java*,
* *Linux*,
* mobilo lietotņu izstrāde
* *Oracle*,
* *PHP*,
* *SQL* serveris,
* *Windows* serveris.

Kā papildus iespēju bez apmācības *New Horizon* piedāvā iespēju iegūt dažādus sertifikātus, piem., *MCP*, *MCITP*, *MCTS*, *MCPD*, *MCSA*, *MCSE*, *MCDBA*, *MCAD*, *MCSD*, *.NET*, *CompTIA A+*, *Network+*, *Security+* un citus.

*New Horizion Latvia* piedāvā vairākas tiešsaistes apmācības metodes:

* Virtuālā klase (*Online LIVE*)
* Video ar instruktora atbalstu (*Online PREMIUM*)
* E – kursu bibliotēka (*Online ANYTIME*)

Virtuālās klases apmācības veidā ar interneta starpniecību tiek nodrošinātas interaktīvu nodarbību tiešraides starp studentu un viņa pasniedzēju.

Lai arī pasniedzēji un studenti atrodas dažādos pilsētas, valsts vai pat pasaules nostūros, viņi aktīvi piedalās diskusijās, strādā laboratorijās, vienlaicīgi skatās un analizē vienus un tos pašus dokumentus, kā arī dalās virtuālās grupās.

*New Horizons* piedāvā vairāk nekā 150 lekciju kursus ar virtuālajām laboratorijām tiešraidē. Lielākā daļa tiešraides piedāvājumu tiešsaistē ir autorizētas programmas, tostarp: *Microsoft*, *Cisco*, *Citrix*, *CompTIA*, *EC Council*, *Novell* un *Planet* 3.

E – kursu bibliotēka nodrošina iespēju patstāvīgi organizēt apmācības procesu.

### Baltijas Datoru akadēmija (BDA)

Baltijas Datoru akadēmija jeb BDA[[2]](#footnote-3) ir lielākais datorapmācības centrs Baltijas valstīs, kas ietilpst IT uzņēmuma Lattelecom grupas sastāvā. BDA veiksmīgi darbojas Latvijas tirgū kopš 1994. gada.

BDA piedāvātie pakalpojumi:

* kvalifikācijas celšanas kursus IT profesionāļiem,
* kvalifikācijas celšanas kursus ikvienam datora lietotājam,
* izstrādā pielāgotas mācību programmas un materiālus,
* konsultē klientus par atbilstošo apmācību risinājumu izvēli,
* īsteno darbinieku zināšanu novērtēšanu pirms un pēc apmācībām,
* palīdz izvērtēt darbinieku apmācību izdevumus, kas saistīti ar jaunas programmatūras ieviešanu uzņēmumā / iestādē / organizācijā.

BDA strādā dinamiski un proaktīvi, piedāvājot katra klienta individuālām vajadzībām atbilstošus pakalpojumus.

BDA apmācības virzieni:

* *Adobe*,
* *Cisco*,
* *Horizon*,
* IT drošība,
* *ITIL*,
* *Java*,
* *Microsoft*,
* *Novell/Linux*,
* *Oracle*,
* projektu vadība,
* telekomunikācijas,
* *VMware*.

BDA priekšrocības:

* plašs pieejamo apmācību spektrs,
* *LinkedIn* profilu atsauces pasniedzējiem,
* BDA tiešsaistes apmācības trūkumi:,
* tiešsaistes apmācības notiek pēc noteikta grafika.

BDA tiešsaistes apmācības trūkumi:

* augstas apmācības kursu cenas,
* novecojušu tehnoloģiju video bibliotēkas,
* apmācības notiek pēc iepriekšnoteikta grafika.

### Codecademy

*Codecademy*[[3]](#footnote-4) ir interaktīva tiešsaistes platforma, kura nodrošina iespēju bez maksas apgūt programmēšanu izmantojot kādu no vairāk atbalstītajām programmēšanas valodām:

* *JavaScript*,
* *jQuery*,
* *PHP*,
* *Python*,
* *Ruby*,
* kā arī tiek atbalstīta *HTML* un *CSS*

*Codecademy* tika dibināta 2011. Gadā (ASV). To dibināja *Zach Sims* un *Ryan Bubinski*.

Lietotāju motivēšanai attīstīties, tiek lietota progresa attēlošanas sistēma, šī sistēma ir implementētā izmantojot nozīmes, kuri tiek iegūti pabeidzot kādu noteiktu uzdevumu. Papildus lietotājam ir iespējams iegūt informāciju par aktīvo dienu statistiku, kura tiek attēlota arī citiem lietotājiem.

*Codecademy* piedāvā foruma iespēju, kura ļauj sadarboties iesācējiem un profesionāliem izstrādātājiem mijiedarboties, lai viens otram palīdzētu. Kā papildus nodrošināta iespēja ir virtuāla vide (ne visām apmācībām) koda darbināšanai.

*Codecademy* 2014. Gadā sasniedza 24 miljonu lietotāju [13], kuri ir apguvuši piedāvātos bezmaksas kursus.

### Treehouse

*Treehouse*[[4]](#footnote-5) ir interaktīva apmācības platforma, kur apmāca studentus izstrādāt tiešsaistes lietotnes vai mobilās lietotnes izmantojot šāds tehnoloģijas:

* *CSS,*
* *HTML,*
* *Java,*
* *Javascript,*
* *Objectice-C,*
* *PHP,*
* *Ruby,*
* *WordPress*.

*Treehouse* tika izlaists 2011 novembrī (ASV).

*Threehouse* apmācības pakalpojumu popularizēšanai publicē video *www.youtube.com* vietnē, kuros tiek apskatītas jaunākās izstrādes tendencēm, rīki un tehnoloģijām.

Lietotnē ir izvietoti apmācības video, interaktīvi koda izaicinājumu viktorīnas un žetonu sistēma, lai motivētu lietotājus.

*Treehouse* piedāvā divus pakas plānus „*Basic*” un „*Pro*”, kuri atšķiras ar piedāvāto funkcionalitāti, tiek piedāvāts arī bezmaksas periods, bet tas ilgst tikai 14 dienas.

Maksājuma plāni:

* bezmaksas 14 dienas (nepieciešams precizēt),
* „*Basic*”,
* „*Pro*”

„*Basic*” maksājuma plāns piedāvā:

* piekļuve vairāk nekā 1000 video
* praktiskie uzdevumi
* dalībnieku forums

„*Pro*” piedāvājums:

* „*Basic*” nodrošināto piedāvājumu
* industrijas profesionāļu runas
* ekskluzīvas intervijas un semināri

### Lynda.com

*Lynda.com*[[5]](#footnote-6) ir tiešsaistes apmācības kompānija, kura palīdz apgūt lietotnes, dizainu un biznesa iemaņas. Lynda.com servisa lietotājiem ir pieejama plaša bibliotēka ar augstas kvalitātes video materiāliem. Jauni apmācības kursi tiek pievienoti katru nedēļu.

*Lynda.com* tika dibināts 1995. Gadā (ASV).

*Lynda.com* apmācības sistēmas priekšrocības ir plašā bibliotēka un plašais apmācību materiālu loks, apmācības materiāli ir pieejami ar par tādām tēmām, kā mārketings, fotogrāfijas, biznesa u.c. *Lynda.com* vietnē regulāri tiek pievienoti jauni materiāli.

Abonementu plāni:

* „*Basic*” - mēneša/gada maksājumi plāns,
* „*Premium*” - mēneša/gada maksājumi plāns.

*Basic* (mēneša/gada maksājumi) piedāvājums:

* piekļuve video galerijai,
* mobilo iekārtu lietotne.

*Preminum* (mēneša maksājumi):

* *Basic* maksājuma plānā iekļautais piedāvājums,
* projektu failu lejupielāde.

*Premium* (gada maksājums) piedāvājums:

* *Premium* mēneša maksājuma piedāvājums,
* projektu failu lejupielāde uz mobilajām iekārtām.

### Tuts+

Projekta sākums ir 2007 gadā (ASV), kuru uzsāka pamācības par *Photoshop* lietotnes izmantošanu, pēc tām tīkls tika sadalīts 15 apmācības vietnēs, kur katrai ir savs brands un editor komanda. 2011 gadā *Tuts+*[[6]](#footnote-7) tika pievienots *Preminum* piedāvājums, kurš ļauj piekļūt video apmācībām, E-grāmatām. 2014. gadā vietnes tika apvienotas vienā vietnē.

*Tuts+* ir vienos no vadošajiem tiešsaistes apmācības un pašorganizētās apmācības izdevējiem, kurš ir orientēts uz tiešsaistes lietotņu izstrādei.

Maksājumi plāns:

* *Monthly* (mēneša) $15,
* *Yearly* (gads) $180,
* *Yearly Pro* (gads ar papildus iespējām) $360.

*Monthly* (mēneša) maksājuma plāns:

* pieeja kursiem,
* mobilajām iekārtām piemērots video,
* jauni kursi katru nedēļu,
* netiek izvietotas reklāmas.

*Yearly* (gada) maksājuma plāns:

* *Monthly* (mēneša) maksājuma plāna piedāvātie pakalpojumi
* video lejupielāde,
* 5 e - grāmata lejupielāde mēnesī,
* 2 lietotāja izvēlēti bonusi (gadā).

*Yearly Pro* maksājumu plāns:

* *Yearly* (gada) plāna piedāvājums,
* pieeja e-grāmatām (bez ierobežojumiem),
* lietotāju bonusi,
* 25 dolaru kretīts *Envator Market* vietnē,
* 25 dolaru kredīts *Envato Studio* vietnē.

Studentiem ir pieejama 50% atlaide gada abonementam

### KhanAcedamy

*Khan Academy*[[7]](#footnote-8) ir organizācija, kuras tika izveidota 2006 gadā (ASV) un tās mērķis ir mainīt apmācības procesu sniedzot bezmaksas augstas kvalitātes apmācības jebkuram lietotājam.

*Khan Academy* piedāvā interaktīvus testus, šie testi tiek veidoti pēc nejaušības principa, kas nodrošina to, ka piedāvātais testa piemērs būs unikāls.

Vietnē izvietotie materiāli ir pieejami jebkuram bezmaksas.

*Khan Academy* piedāvā iespēju iegūt statistiku par lietotāju, šo informāciju var arī apskatīt klases griezumā. Tas ļauj smalkā iegūt informāciju par to kā studenti apgūst informāciju un problēmu punktus, kuriem būtu nepieciešams pievērst uzmanību.

*Khan Academy* izmanto adaptīvu novērtēšanas vidi, kura ļauj sāk apmācības procesu ar vienkāršāko vielu un apgūt informāciju, kuru nepieciešams atjaunot. Katras problēmas ģenerācija notiek izmantojot nejaušības principu, tā padarot katru apmācības procesu unikālu. Sistēmā ir iestrādāt padomu došanas funkcionalitāte, kura ļauj atrisināt problēmu sadalot to nepieciešamajos soļos, kā arī ir pieejami video materiāli.

*Khan Academy* piedāvā plašu materiālu bibliotēku, kurā atrodas matemātikas, zinātnes, ekonomikas un finanses, māksla, datorapmācība un sagatavošanās testiem.

Lietotāju motivēšanai *Khan Academy* pielieto žetonu sistēmu, šos žetonus ir iespējams iegūt pabeidzot sekmīgi apmācības kursus.

### Tiešsaistes apmācības lietotņu salīdzinājums

. tabula Tiešsaistes apmācības lietotņu salīdzinājums

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | newhorizons.lv | BDA | Lynda.com | Treehouse.com | Pluralsight | Tuts+ | codeacedamy | Khan Acedamy |
| Maksas video | + | + | + | + | + | + | + |  |
| Bezmaksas video | - | - | - | - | - | + | - | + |
| Lietotāja progresa atsekošana | - | - | - |  | - |  |  | + |
| Testi |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Blogs |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Kodu piemēri |  |  | + | + |  | + |  |  |
| Kodu interpretos pārlūkā |  |  |  |  |  |  | + |  |
| Forums |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Maksas materiāli | + | + | + | + | + | + | + |  |
| Jauni materiāli |  |  | + | + | + | + | + |  |

Aplūkojot tiešsaistes apmācības sistēmu salīdzinājumu tabulu var secināt, ka pamat funkcionalitāti, kuru nodrošina visas tiešsaistes apmācības sistēmas ir video/raksti un testi.

Pateicoties tam, ka augstāk minētās tiešsaistes apmācības sistēmas ir lieli uzņēmumu, video materiāli tiek pievienoti sērijās, bet manis izstrādātajai vietnei tas nebūs labākais modelis, jo tas paredz ilgu sagatavošanas procesu, tāpēc tiks izmantots ātrāks informācijas piegādes modelis respektīvi informācija tiks pievienota rakstu/video formātā, tie nesaturēs veselu kursu. Kaut kas par to, ka tiks pievienoti raksti tā, kā *Nettus+* un pēc tam paralēli kursi

Kā papildus funkcionalitāti, kuru nodrošina X ir integrēts koda interpretors pārlūkā, kurš ļauj veikt dažādus eksperimentus ar izvēlēto izstrādes valodu pārlūkā. Šī iespēja sniegtu augstu pievienoto vērtību, jo lietotājam būtu iespējams veikt eksperimentus izmantojot izvēlēto izstrādes valodu pārlūkā. Šī funkcionalitāte netiks implementēta, jo nekorekta iemplementācij varētu radīt potenciālus drošības draudus sistēmai, tāpēc šīs funkcionalitātes integrācijai ir nepieciešams veikt papildus izpēti.

## Tehnoloģiju izvēle

Šajā apakšnodaļā tiks apskatītas un salīdzinātas potenciālas tehnoloģijas, kuras būtu iespējams izmantota lietotnes izstrādei.

### Programmēšanas valodas izvēle

Šajā darba sadaļā tiks aplūkotas izstrādes valodas, kuras būtu iespējams izmantot lietotnes izstrādei, tiks aplūkotas populārākās izstrādes valodas, kuras ir iespējams izmantot tiešsaistes lietotņu izstrādei [15].

Kā potenciālas izstrādes valodas tika izraudzītas *Java*, *Python*, *Ruby*, *PHP*. Sākotnējai izstrādes valodu atlasīšanai tika izmantota interneta vietņu valodu statistikas dati [14],

Nepieciešams kaut kas par to, kā pārklājās šīs valodas ar web hosting piedāvājumiem.

## Ietvara izvēle

Šajā nodaļā tiks apskatīti ietvari, kurs potenciāli būtu iespējams izmantot lietotnes izstrādei. Ietvari tiks salīdzināti pēc to piedāvātājam funkcijām, izstrādes valoda šajā gadījumā ir sekundāra, jo mērķis ir izmantot ietvaru, kurš piedāvā vis plašāko funkcionalitāti.

Interneta lietotnes ietvars ir programmatūras ietvars, kurš ir paredzēts interneta vietņu, lietotņu un servisu izstrādei. Ietvara mērķis ir atvieglot atkārtotu aktivitāšu veikšanu izstrādē. Piemēram, daudzi ietvari nodrošina sesiju vadības funkcionalitāti, vienotu projekta izstrādes metodi, abstrakcijas līmeni darba ar datubāzi, lai optimizētu izstrādes procesu un atvieglotu dažādu datubāzu implementācijas detaļas.

Ietvara priekšrocības:

* samazina lietotnes izstrādes laiku un ieguldāmos resursus (ja pielietoto ietvaru pārzina),
* ietvars nodrošina standarta sistēmu, kura ļauj izstrādāt lietotni neuztraucoties par zemākā līmeņa funkcionalitātes izstrādi,
* ļauj ieguldīt vairāk laika lietotnes prasību izstrādē un neveltot to vides un rīku konfigurācijai,
* ietvars uzspiež izstrādes šablona izmantošanu, kurš padara kodu vieglāk uztveramu un vienkāršāk paplašināmu nākotnes vajadzībām,
* ietvars nodrošina datu, biznesa loģikas un lietotāja interfeisa nodalīšanu, kas padara kodu vienkāršāku un vienkāršāk paplašināmu.

Ietvara pielietošanas trūkumi:

* jauniem lietotājiem ir nepieciešams apgūt ietvara abstrakcijas, uzbūvi un pielietot konceptus lietotņu izstrādei,
* viena koda bāze dažādu problēmu risināšanai,
* ievari sākotnēji tika atlasīti pēc šādiem kritērijiem, popularitāte/izstrādātāju komūnas atbalsts, vienību testu atbalsts, datubāzes migrācijas atbalsts, plaša funkcionalitāte un dokumentācija,

Ietvari tiks aplūkoti sekojošām izstrādes valodām:

* *Java*,
* *PHP*,
* *Python*,
* *Ruby*.

Sākotnēji izstrādes valodu atlasīšanai kā kritēriji tika izmantots valodu popularitāte tiešsaistes lietotņu izstrādē, valodu pielietojumu, jo tas atvieglos potenciālo problēmu risināšanu, jo būs pieejami materiāli, kuros būtu aprakstītas līdzīga vai identiska rakstura problēmas.

Ievērojot sākotnējos izvirzītos kritērijus tika atlasīti šādi ietvari:

* *Java* izstrādes valoda tiks salīdzināts *Java Play* ietvars
* *PHP* izstrādes valodai tiks salīdzināts *Laravel 4*[[8]](#footnote-9) ietvars
* *Python* izstrādes valoda tiks salīdzināts *Django*[[9]](#footnote-10) ietvars
* *Ruby* izstrādes valoda tiks salīdzināts *Ruby on Rails* ietvars

### Laravel 4 ietvars

*Laravel* ir PHP izstrādes valodas ietvars, kurš tika publicēts 2012. gada februārī. *Laravel* ir bezmaksas atvērtā koda ietvars ar kura palīdzību ir iespējams izstrādāt vietnes. Ietvars ir licenzēts izmantojot *MIT* licenci. Koda struktūras organizēšanai tiek izmantots *MVC* šablons.

*Laravel 4* ietvara priekšrocības:

* izstrādāts izmantojot vienu no populārākajām izstrādes valodām *PHP* [4][22],
* plašs datubāzu atbalsts,
* plaša un labi organizēta dokumentācija,
* *composer* pakotņu kontroles sistēma,
* pārbaudītu komponenšu izmantošana.

*Laravel 4* atbalsta sekojošas relāciju datubāzu sistēmas – *MySQL*, *PostgreSQL*, *SQL Server* un *SQLite*.

Darba izpildes laikā tika ietvara piedāvāto iespēju apskatīšanai tika izmantota *Laravel 4.2.11* versija.

### Ruby on Rails ietvars

*Ruby on Rails* (jeb īsāk "*Rails*") ir tiešsaistes lietotņu izstrādes ietvars, kurš ir izstrādāts *Ruby* programmēšanas valodā. Kopš ietvara publicēšanas 2004.gadā, *Ruby on Rails* ir strauji kļuvusi par vienu no spēcīgākajiem un populārākajiem dinamisku tīmekļa lietotņu izstrādes rīku.

Daži no uzņēmumiem, kuri izmanto *Rails*:

* *Airbnb*,
* *Basecamp*,
* *Disney*,
* *GitHub*,
* *Hulu*,
* *Kickstarter*,
* *Shopify*,
* *Twitter*,
* *Yel-1.1*.

*Rails* ir ietvars uzsver labi zināmu lietotņu izstrādes šablonu un paradigmu izmantošanu, piem., kā *CoC*, *DRY*, un *MVC*.

*Ruby on Rails* ietvara *MVC* nozīmē sekojošo:

* M (*model*) - tiek izmantots, lai sasaistītu datubāzes struktūru ar *Ruby* failu. Ietvars pēc modelī definētās informācijas veido tabulu struktūru, šis modelis arī tiek izmantots, lai piekļūtu informācijai, kura glabājās datubāzē,
* C (*controller*) - komponente, kurā tiek izstrādāta biznesa loģika. kontroliera daļa tiek izmantota, lai būtu iespējams mijiedarboties starp modeli un skatu,
* V (*view*) - nodrošina informācijas attēlošanu lietotājam.

*Rails* sastāv no vairākām svarīgām daļām:

* Aktīvais ierakts objektu un datu kartēšanas slānis,
* Aktivitāšu paka, kontrolieru un skatu funkcionalitātes vadībai,
* *Action mailer* – e-pasts funkcionalitātes nodrošināšanai,
* *Action* tīmekļa serveris,
* *Prototype* - *AJAX* funkcionalitātes īstenošanai.

*Rails* ir tik populārs, ka daži uzņēmumi ir specializējušies projektu izstrādē izmantojot tikai *Ruby on Rails*, piem., *Pivotal Labs*, *ENTP*, *Hashrocket*, Latvijas mērogā *RubyLight*.

Sākotnējo *Ruby on Rails* popularitātes kāpu nodrošināja:

* *MIT* licence, kura nodrošina to, ka kods ir pieejams publiski un nav nepieciešams investēt, licenču iegūšanai,
* kompakts dizains, kurš daļēji ir pateicoties *Ruby* izstādes valoda,
* izstrādātais kods ir lakonisks un viegli uztverams,
* plaša komūna,
* papildus moduļu instalācijas rīks,
* spēj darboties uz tīmekļa serveriem, kuri atbalsta *CGI*.

*Rails* atbalsta plašu loku datubāzu vadības sistēmu, piem., kā *MySQL*, *PostgreSQL*, *SQLite*, *SQL Server*, *DB2* un *Oracle*.

Darba izstrādes procesā pēdējā aktuālā versija 4.2 [publicēta 2014. gada 19. decembrī]

### Django ietvars

*Django* ir bezmaksas un atvērtā koda tīmekļa lietotņu izstrādes ietvars, kurš ir izstrādāts izmantojot *Python* izstrādes valodu.

Par *Django* ietvara pirmsākumu var uzskatīs 2003. gadu, kad *Adrian Holovaty* un *Simon Willison* sāka izmantot *Python* izstrādes valodu lietotņu izstrāde *Lawrence Journal-World* tiešsaistes lietotnes izstrādē. 2005. gadā tas tika publicēts izmantojot BSD licences nosacījumus.

*Django* ietvara mērķis ir atvieglot kompleksu, datubāzu darbināto lietotņu izstrādi. *Django* ietvars nodrošina[21]:

* Vienkāršu paplašināšanu - *Django* ietvara arhitektūras izstrādē netika izmantots kopīgas komponentes, tas ļauj paplašināt datubāzu serveri, kešatmiņas servera vai lietotne serveri
* *XSS* uzbrukumu aizsardzība,
* *CSRF* uzbrukuma aizsardzība,
* *SQL* injekciju aizsardzība,
* *Clickjacking* uzbrukumu aizsardzība,
* *SSL/HTTPS* protokolu atbalsts,
* nosūtīto galveņu pārbaude,
* sesiju drošība.

Kā viens no lielākajiem *Django* ietvara plusiem ir iebūvētā administratora paneļa funkcionalitātes izstrāde. Šis administrators panelis tiek automātiski veidots, par pamata informāciju ņemot modelī definētās struktūras, izveidota funkcionalitāte nodrošina *CRUD* operāciju veikšanu ar datiem. šī funkcionalitāte ļauj ātrāk virzīties izstrādes procesā, jo ir iespējams ātrāk izstrādāt funkcionālu prototipu.

*Django* ietvars koda organizēšanai izmanto *MTV* izstrādes šablonu, šis šablons nosaka:

* M (*model*) - izmantot, lai aprakstītu izmantojamo datu struktūru,
* V (*view*) - tiek norādīts, kādi dati tiks attēloti,
* T (*template*) - tiek norādīts, kā dati tiks attēloti.

*Django* ietvara populārākie izmantotāji:

* *Instagram*,
* *Mozilla*,
* *NASA*,
* *National Geographic*,
* *The Guardian*.

Darba izstrādes laikā jaunākā publicētā ietvara versija ir 1.7.1

### Java Play ietvars

*Java Play*[[10]](#footnote-11)ir atvērtā koda tiešsaistes vietņu ietvars, kurš ir izstrādās izmantojot *Scala* un Java izstrādes valodas. Ietvars seko MVC arhitektūras šablonam. Šis ietvars ir veidots, lai optimizētu izstrādātāju produktivitāti izmantojot 'pieņēmumu pār konfigurāciju' lietotnes dizaina paradigmu, karsto koda nomaiņu un kļūdu attēlošanu pārlūkā.

Sākot ar versiju 1.1 ietvars iekļāva *Scala* izstrādes valodas atbalstu. 2.0 ietvara versijā kodols tika izveidots izmantojot *Scala* izstrādes valodu. *Java Play* atbalsta šablonu valodu skatos, tā tiek implementēta izmantojot *Scala* izstrādes valodu.

*Java Play* autors ir *Guillaume Bort*. Ietvara pilna 1.0 versija tika izlaista 2009. gada oktobrī.

*Java Play* 1.1 versija tika izlaista 2010. gada novembrī, tā iekļāva migrāciju no *Apache MINA* uz *JBoss Netty* klientu serveru ietvariem, *Scala* atbalstu, iebūvētus *GlassFish* konteineris un asinhrona servera bibliotēka, *OAuth*, *HTTPS* atbalsts u.c.

*Java Play* 1.2 tika izlaists 2010. gada novembrī, iekļautās izmaiņas - atkarību kontroles sistēma *Apache Ivy*, *WebSocket* atbalsts, integrēts datubāzu atbalsts (attgriezšanas iespēja vēl nebija ieviesta), *H2* datubāzes izmantošana u.c.

*Play 2.1* tika izlaists 2013. gada 6. februārī, galvenās izmaiņas - atjaunota *Scala* versija (2.10), modulārs dizains, jauns *JSON API*, filtri un *RequireJS* atbalsts.

*Play 2.2* tika izlaists 2013. gada 20. septembrī. Atjaunota *SBT* versija, uzlabots *gzip* arhivācijas atbalsts, *Mac*, *Linux* un *Windows* platformu instalatoru atbalsts.

*Play 2.3* [18] versijā ir uzlabota veiktspēja par 40 - 90%, *Java 8* atbalsts, *Scala 2.11*, lietotāja pielāgojams *SSL* dzinis.

Galvenās atšķirības salīdzinājumā ar citiem *Java* ietvariem:

* *Java Play 2* ir bez stāvokļa ietvars (*REST*) - katrs pieprasījums tiek uzskatīts par neatkarīgu transakciju. Šādas metodes izmantošana nodrošina, ka netiek veidotas sesijas vai status par katru pieprasījumu,
* integrētas vienību testu bibliotēkas - *JUnit* un *Selenium,*
* asinhrona ieeja/izeja - tas ir panākts izmantojot *JBoss Netty*, kā serveri. *Java Play* nodrošina garus asinhronus pieprasījumus neveidojot *HTTP* pavedienus,
* modulāra platforma līdzīgi, kā *Ruby on Rails* un *Django*,
* iebūvēts *Scala* izstrādes valodas atbalsts.

Kodolā iebūvētās funkcionalitātes:

* *JSON* un *XML* informācijas apstrādāšana,
* *CRUD* modulis datu apstrādei,
* bez stāvokļa (*REST*) ietvars,
* modulāra arhitektūra,
* *SMTP* e – pasta funkcionalitāte,
* darbu dalīšanas funkcionalitāte,
* integrēts testu veikšanas ietvars,
* *OpenID* un tīkla servisa klients.

2014.gada decembrī *Java Play* ir populārākais *Scala* projekts *GitHub* vietnē [19] tiešsaistes vietņu izstrādei

Populārākie *Java Play* ietvara izmantotāji ir:

* *Coursera* - vietne tiešsaistes apmācībai,
* *LinkedIn* [20],
* *Mashape*,
* *Prenser* - ziņu tīkls,
* *Sync Video* - serviss tiešsaistes vide skatīšanai.

Pašreiz aktuālā Java Play ietvara versija ir 2.3.6 [publicēta 2014. gada 28. oktobrī]

### Ietvaru salīdzinājums

Šajā apakšnodaļā tiks salīdzināti ietvari un tie piedāvāta funkcionalitāte.

.. tabula Ietvaru funkcionalitātes salīdzinājums

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Laravel 4 | Ruby on Rails | Django | Java Play |
| Izstrādes šablons | MVC | MVC | MTV | MVC |
| Vienības testu ietvars | + | + | + | + |
| Pakotņu kontroles sistēma | composer | gem | pip | - |
| Automātiska datubāzes struktūru veidošana | + | + | + | + |
| Datubāzes struktūras migrācija | + | + | + | + |
| MySQL | + | + | + | + |
| PostgreSQL | + | + | + | + |
| SQL Server | + | +\* | +\* | +\* |
| SQLite | + | + | + |  |
| H2 | - | - | - | + |
| Plaša dokumentācija | + | + | + | + |

*Django*, *Rails* un *Java Play* atbalsta *SQL* serveri izmantojot trešās puses bibliotēkas.

Ietvaru salīdzināšana ļāva secināt, ka augstāk minētie ietvari lielākoties nodrošina identisku funkcionalitāti, kā galvenā atšķirība ir izmantotā izstrādes valoda.

Kā galvenais *Java Play* ietvara trūkums ir pakešu kontroles sistēmas trūkums, jo tas vienkāršotu trešās puses pakotņu iekļaušanu.

Lietotnes izstrādei tika izvēlēts *Django* ietvars, jo tas nodrošina sekojošas lietas:

* koda organizāciju (izmantojot *MTV* izstrādes šablonu koda organizēšanai),
* plašu datubāzu atbalstu,
* iebūvētu pakotņu kontroles rīku,
* administratora paneli, kuru ir iespējams izmantot ātrai prototipu izstrādei,
* iepriekšējā pieredze *Python* izstrādes valodā.

## Datubāzes izvēlne

Šajā nodaļa tiks apskatītas un salīdzinātas potenciāli izmantojamās datubāzēs, lai būtu iespējams izvēlēties piemērotāko datubāzi izstrādes procesam. Darbā tiks salīdzinātas piedāvāto datubāzu funkcionalitātes.

Lietotnes informācijas apjomiem augot ir nepieciešams uzglabāt informāciju, tas ir nepieciešams, lai iegūto informāciju būtu iespējams atkārtoti izmantot, organizēšanai loģiskos apgabalos un saglabāt vēlākai izmantošanai. Informācijas saglabāšanai ir tik izmantotas dažādas metodes:

* informācijas glabāšana atmiņā
* informācijas glabāšana failos
* informācijas glabāšana datubāzē

Datubāzu vadības sistēma (angļu: Database management system (DBMS)), ir programma (vai programmu kopums), kas nodrošina Datubāzu pārvaldību. DBPS ļauj ievietot, nolasīt, modificēt un dzēst ierakstus, kā arī veic citas ar datu glabāšanu un apstrādi saistītas darbības datu bāzē.

Datubāzu pārvaldības sistēmas mērķi:

* nošķirt datu aprasti no datu apstrādes
* loģiskā un fiziskā datu neatkarība
* vienkārša datu administrēšana un kontrole
* minimāla redundance un minimāla aizņemta atmiņā
* datu integritāte
* datu koplietošana
* datu drošība

Relāciju datubāzes

Mūsdienās (2014.04.06) [biežāk] izmanto datubāzu vadības sistēmas. Šo datubāzu mērķis ir sniegt lietotājam iespēju izstrādā, veidot, iegūt datus, atjaunot datus un veikt šo lietotņu administrāciju. Kā izplatītākas datubāzu vadības sistēmas var minēt:

* MySQL
* Oracle
* PostgreSQL
* SQLite

Relāciju datubāzu priekšrocības

* Vienkāršā datu struktūra
* SQL vaicājumu valoda – šis vaicājumu valoda ir ļoti tuva dabīgajai angļu valodai
* Drošība
* Datu neatkarība
* Tiešsaistes izvietošanas risinājumi piedāvā plašu relāciju datubāzu piedāvājumu

Relāciju datubāzu trūkumi:

* Veiktspēja – datubāzu veiktspēju samazina liels datu apjoms un datu apvienošanas starp tabulām
* Lēna datu apstrāde
* Datu apstrāde

Darbā tiks aplūkotas relāciju datubāzes, jo izvēlētais ietvars atbalsta relāciju datubāzes.

### SQLite tabuāze

SQLite ir bibliotēka, kura pielieto pašoraganizētu, bez serveru, transakcionālu SQL datubāzes dzini. SQLite kods ir atrodas publiskajā domēnā [SQLite Copyright https://www.sqlite.org/copyright.html], kas to padara brīvi pielietojamu komerciālai un privātai izmantošanai.

SQLite ir iegults SQL datubāzes dzinis, atšķirībā no citām SQL datubāzēm SQLite nav nepieciešams izmantot atsevišķu servera procesu datubāzes darbināšanai. SQLite lasa un raksta vienkāršā failā, šis fails satur informāciju par datubāzi, tabulām, indeksiem, skatiem u.t.t. Datubāzes formāts ir pārvietojams starp dažāda tipa arhitektūrā (piem., 32 un 64 bitu arhitektūrā), padarot to par populāru lietotņu failu formātu.

Lielākā SQLite koda daļa tiek atvēlēta testu veikšanai, lai nodrošinātu bibliotēkas kvalitāti. SQLite projekts nodrošina 100% testu pārklājumu kodam. Pateicoties tam, ka SQLite ir atvērts projekts visiem ir pieejams publisks kļūdu atsekotājs, kurā tiek piereģistrētas kļūdas, kā arī koda izmaiņu atsekošana.

Transakcijas nodrošina ACID atbalstu pat tādos gadījumos, ja transakcijas laikā iestājās sistēmas kļūda.

Daži no SQLite datubāzes pielietotājiem:

* Firefox[[11]](#footnote-12) pārlūks sīkinformācijas glabāšanai
* Python[[12]](#footnote-13) izstrādes valodā ir iestrādāta bibliotēka
* Skype
* Airbus
* Google – Chrome pārlūkā un Android[[13]](#footnote-14) operētājsistēmā

Pēdējā aktuālā SQLite datubāzes versija darba izstrādes laika (2014.g. 22.sep.) 3.8.6

### MySQL datubāze

MySQL ir vieno no populārākajām atvērtā koda relāciju datubāžu vadības sistēmām.

MySQL datubāzu vadības sistēma pieder (darba izstrādes laikā 2014.g. dec.) Oracle korporācijai.

MySQL datubāze atbalsta sekojošu funkcionalitāti:

* shēmas
* trigerus
* ACID (InnoDB dzinim)
* transakcijas ar drošības punkiem (InnoDB dzinim) u.c.

MySQL diemžēl neatbalsta pilnu SQL ISO standarta atbalstu, bet šī standarta neievērošana ļāva izstrādāt datubāzes vadības sistēmu ar augstu veiktspēju.

Daži no populārākajiem MySQL datubāzes lietotājiem[[14]](#footnote-15):

* Twitter – sociālais tīkls
* Drupa – satura vadības platforma
* Facebook – sociālais tīkls
* LinkedIn – biznesa orientēts sociālais tīkls

Pēdējā aktuālā MySQL datubāzes versija darba izstrādes laika (2014.g. 22.sep.) 5.5.4

### PostgreSQL datubāze

PostgreSQL ir objektu relāciju datubāzes vadības sistēma ar uzsvaru uz paplašinājumu pielietošanu un ISO standarta atbalstu.

PostgreSQL sākot no vienas līdz lielam daudzumam tiešsaistē savietotu lietotņu atbalstu ar daudziem savā starpā neatkarīgiem lietotājiem. Jaunākajās datubāzēs versijās ir pieejama arī datu replikācijas iespēja, lai būtu iespējams nodrošināt pieejamību un paplašināmību.

PostgreSQL atbalsta SQL:2008 standartu. Datubāze nodrošina ACID un transakcijas nodrošinot aizsardzību pret resursu bloķēšanu izmantojot vairāku paralēlo procesu kontroli.

PostgreSQL datubāze nodrošina:

* kompleksus SQL vaicājumus, kuri izmanto vairākus indeksus
* atjaunojami skati, ārējās atslēgas un trigerus
* funkcijas un glabātās procedūras
* trešās puses paplašinājumu izveidošanu

Daži no populārākajiem PostgreSQL datubāzes lietotājiem[[15]](#footnote-16):

* imdb.com
* Instagram[25]
* Debian
* Flightaware

Darba izstrādes laikā pēdējā aktuālā PostgreSQL versija 9.4 (2014.g. oktobrī)

### Oracle datubāze

Oracle datubāze ir objektu relāciju datubāzes vadības sistēma, kuru izstrādā Oracle korporācija.

Oracle datubāzes vadības sistēma nodrošina indeksu, skatu, trigeru, glabāto procedūru un funkciju u.c. funkcionalitāti.

Oracle piedāvā augstas pieejamības funkcionalitāti, kura ļauj apvienot vairākas datubāzes vienotā izplatītā datubāzē.

Šī datubāzes vadības sistēma ir izstrādāta liekot uzsvaru uz lielu uzņēmumu prasību apmierināšanu.

Darba izstrādes laikā (2014.g. dec.) aktuālākā Oracle datubāzes versija ir 12c

### Relācijas datubāzu salīdzinājums

Šajā darba daļā tiks apskatītas datubāzu vadības sistēmas – MySQL, PostgreSQL, Oracle, SQLite. Šādas datubāzes tika izvēlētas, jo tās ir vienas no populārākajām, tālāk tika apskatītas to piedāvātās iespējas.

.. tabula Datubāzu vadības sistēmu salīdzinājums.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | SQLite | MySQL | PostgreSQL | Oracle |
| Atvērtā koda | + | + | + | - |
| JSON datu glabāšana | - | - | + | - |
| Autonoma | + | - | - | - |
| ACID | + | +\* | + | + |
| Vairākas rakstīšanas operācijas | - |  |  |  |
| Datubāzes lietotāju kontrole | - | + | + | + |
| Ārējā atslēga | + | + | + | + |
| Glabātās procedūras | - | + | + | + |
| SQL vaicājumu valoda | + | + | + | + |
| ISO standarts | - | - | + | + |
| Lietotāju tiesību kontrole | - | + | + | + |
| Vairāku indeksu izmantošana nosacījumā | - | + | + | + |
| Datubāzes modelis | RDBMS | RDBMS | ORDBMS | RDBMS |
| Licences | Publiskais domēns | GPL 2 vai proprietary | PostgreSQL License | proprietary |

MySQL un MariaDB atbalsta ACID standartu, ja tiek izmantots InnoDB glabāšanas dzini.

Salīdzinot datubāzu piedāvātās iespējas tika nolemts izmantot PostgreSQL datubāzi. PostgresSQL datubāze tika izvēlēta, jo tā nodrošina:

* SQL ISO standarta atbalstu
* Lietotāju tiesību kontroli
* Atvērtā koda licence

# praktiskā daļa

Prasību specifikācija ir izstrādāta atbilstoši Latvijas Valsts standartu formālajām prasībām. Lai identificētu sistēmas prasības, tiek izmantoti lietošanas gadījumi. Katram lietošanas gadījumam ir parādīta tipiskā notikumu secība, būtiskākās alternatīvas un kritisko kļūdu notikumu apstrāde.

## Sistēmas prasības

Būs vēl nolūks, darbības sfēra, definīcijas utmlpēs PPS struktūras.

### Produkta funkcijas

Šajā darba sadaļa tiks aprakstīti lietošanas gadījumi, kuri ir paredzēti izstrādātajai lietotnei. Lietošanas gadījumi ir paredzēti 4 lietotāju grupām:

* Administrators
* Autors
* Reģistrēts lietotājs
* Viesis

Links uz lietotni

Lietotāja vārds: papillonAdmin

Parole: papillonAdmin

.tabula Lietošanas gadījumu īss apraksts

| **Nosaukums un šifrs** | **Aktieri** | **Mērķis** | **Īss apraksts** | **Prioritāte izpildīšanai** | **Atsauces** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| UC-01 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Ielogošanās sistēmā | Pēc lietotāja norādītās informācijas tiek | Galvenais |  |
| UC-02 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Profila informācijas labošana | Sniegt iespēju labot lietotāja norādīto informāciju |  | UC-01 ir jābūt veiksmīgi izpildītam |
| UC-03 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Aptauju apskatīšana | Pieejamo aptauju attēlošana | Galvenais |  |
| UC-04 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Aptauju aizpildīšana | Aizpildīt izveidoto aptauju | Galvenais |  |
| UC-05 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs, viesis | Rakstu apskatīšana | Raksta informācijas apskatīšana | Galvenais |  |
| UC-06 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Ziņas nosūtīšana | Ziņas nosūtīšana | Galvenais |  |
| UC-07 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Ziņu atlasīšana | Ziņu meklēšana pēc norādītā meklēšanas kritērija |  |  |
| UC-08 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Ziņu saņemšana/lasīšana | Ziņas informācijas apskatīšana | Galvenais |  |
| UC-09 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Ziņu dzēšana | Lietotāja ziņu dzēšana | Galvenais |  |
| UC-10 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Komentāra pievienošana rakstam | Komentāra pievienošana raktam | Galvenais |  |
| UC-11 | Administrators, autors, reģistrēts lietotājs | Komentāra pievienošana aptaujai | Komentāra pievienošana aptaujai | Galvenais |  |
| UC-13 | Administrators, autors | Raksta pievienošana | Raksta pievienošana |  |  |
| UC-14 | Administrators, autors | Raksta labošana | Raksta informācijas labošana | Galvenais |  |
| UC-15 | Administrators, autors | Raksta dzēšana | Raksta dzēšana | Galvenais |  |
| UC-16 | Administrators, autors | Aptaujas pievienošana | Aptaujas pievienošana | Galvenais |  |
| UC-17 | Administrators, autors | Aptaujas labošana | Aptaujas informācijas labošana | Galvenais |  |
| UC-18 | Administrators, autors | Aptaujas dzēšana | Aptaujas dzēšana | Galvenais |  |
| UC-19 | Administrators | Kategoriju pievienošana | Kategorijas pievienošana | Galvenais |  |
| UC-20 | Administrators | Kategoriju labošana | Kategorijas informācijas labošana | Galvenais |  |
| UC-21 | Administrators | Kategoriju dzēšana | Kategorijas informācijas dzēšana | Galvenais |  |
| UC-22 | Administrators | Raksta publicēšana | Publicēt rakstu | Galvenais |  |
| UC-23 | Administrators | Aptaujas publicēšana | Publicēt aptauju | Galvenais |  |
| UC-24 | Administrators | Publicējamo rakstu saraksts | Attēlot iesniegto rakstu sarakstu, kurus nepieciešams pārskatīt |  |  |
| UC-25 | Administrators | Publicējamo aptauju saraksts | Attēlot iesniegto aptauju sarakstu, kurus nepieciešams pārskatīt |  |  |
| UC-26 | Administrators | Lietotāju bloķēšana | Lietotāj pieejas tiesību atņemšana | Galvenais |  |
| UC-27 | Administrators | Lietotāju atbloķēšana | Lietotāj pieejas tiesību atjaunošana | Galvenais |  |
| UC-28 | Administrators | Lietotāju dzēšana | Dzēst lietotājus no sistēmas | Galvenais |  |
| UC-29 | Administrators | Tiesību līmeņa mainīšana | Mainīt lietotāja privilēģiju līmeni | Galvenais |  |
| UC-30 | Viesis | Rakstu apskatīšana | Pievienotā raksta informācijas iegūšana un attēlošana |  |  |
| UC-31 | Viesis | Reģistrācija | Jauna lietotāja reģistrācija sistēmā, lai šim lietotājam tiku piešķirtas papildus | Galvenais |  |

### Funkcionālās prasības

#### UC-1.1 Ierakstīties sistēmā

.. tabula „Ierakstīšanās sistēmā” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktieri:** | **Administrators, autors un reģistrēts lietotājs** |
| **Mērķis:** | Ierakstīties sistēmā |
| **Īss apraksts:** | Administrators, autors vai reģistrēts lietotājs ievada savus datus, kas tiek salīdzināti ar datiem, kas atrodas datu bāzē, kad tie sakrīt, tad tiek iesākta sesija un administrators var sākt darbu |
| **Tips:** | Galvenais |
| **Atsauces:** |  |

.. tabula „Ierakstīšanas sistēmā” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators ievada autentifikācijas datus | 2 | Sistēma pārbauda datus, verifikācija |
|  |  | 3 | Tiek parādīta darba vide |

Kļūdu apstrāde:

2.Lietotāja dati neatbilst norādītajiem nosacījumiem -> tek izvadīta kļūda par neatbilstošajiem datiem.

3.Lietotāju neizdodas atrast sistēmā -> tiek piedāvāta iespēja reģistrēties.



Ielogošanās sistēmā

#### UC- „Lietotāja profila labošana” lietošanas gadījums

.. tabula ”Profila labošanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Lietotāja profila labošana** |
| Aktieris: | Administrators, autors, reģistrētais lietotājs |
| Mērķis: | Labot lietotāja norādīto profila informāciju |
| Īss apraksts: | Nodrošināt lietotāja informācijas atjaunošana |
| Tips: | Sekundārs |
| Atsauces: |  |

.. tabula „Lietotāja profila labošana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators, reģistrēts lietotājs vai autors izvēlās profila labošanas iespēju | 2 | Sistēma pēc lietotāj identifikatora piemeklē datus un tos ielādē |
|  |  | 3 | Dati tiek attēloti formā |
| 4 | Tiek veiktas izmaiņas datos |  |  |
| 5 | Tiek nospiesta poga „Saglabāt” | 6 | Datu integritātes pārbaude |
|  |  | 7 | Lietotāja informācijas saglabāšana |
|  |  | 8 | Lietotāja pāradresēšana profila pārskatu |

Kļūdas gadījumi:

2.Pēc lietotāja identifikatora neizdodas atrast lietotāju -> tiek attēlota kļūdas ziņa un pārtraukta lietotāja sesija.

7.Datubāzes kļūda saglabājot informāciju -> tiek atgriezta kļūda, ka informācija netika saglabāta.

Alternatīvie notikumi:

6.Ievadītie dati neatbilst nosacījumiem -> tiek attēlota brīdinājuma ziņa

#### „Lietotāja bloķēšana” lietošanas gadījums

.. tabula „Lietotāju bloķēšanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Lietotāju bloķēšana** |
| Aktieris: | Administrators |
| Mērķis: | Veikt lietotāju bloķēšana |
| Īss apraksts: | Nodrošināt iespēju administratoram iespēju lietotāja iespēju ielogoties sistēmā |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: |  |

.. tabula „Lietotāju bloķēšanas” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators atver formu ar lietotāju sarakstu | 2 | Lietotāju informācijas iegūšana no datubāzes |
|  |  | 3 | Informācijas attēlošana formā |
| 4 | Administrators izvēlās lietotāju un nospiež pogu bloķēt | 5 | Tiek piemeklēts lietotājs pēc norādīta identifikatora |
|  |  | 6 | Uzstāda bloķējuma identifikatoru |
|  |  | 7 | Saglabā informāciju datubāzē |
|  |  | 8 | Pāradresē uz lietotāju sarakstu |

Kļūdu apstrāde:

5.Netiek atrasts lietotājs pēc norādīta identifikatora - > tiek atgriezta kļūdas ziņa, ierakstu neizdevās atrast.

7.Datubāzes kļūda saglabājot informāciju datubāzē -> tiek atgriezta kļūdas ziņa par to, ka nav izdevies saglabāt informāciju datubāzē.

Alternatīvie notikumu gadījumi:

2.Nav atrasts neviens ieraksts datubāzē -> tiek attēlota brīdinājuma ziņa



Lietotāju bloķēšana

#### „Lietotāju atbloķēšana” lietošanas gadījums

.. tabula „Lietotāju atbloķēšana” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Lietotāju atbloķēšana** |
| Aktieris: | Administrators |
| Mērķis: | Veikt lietotāju atbloķēšana un sniegt iespēju ielogoties sistēmā |
| Īss apraksts: | Nodrošināt iespēju administratoram iespēju lietotāja iespēju ielogoties sistēmā |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: |  |

.. tabula „Lietotāju atbloķēšanas” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators atver formu ar lietotāju sarakstu | 2 | Lietotāju informācijas iegūšana no datubāzes |
|  |  | 3 | Informācijas attēlošana formā |
| 4 | Administrators izvēlās lietotāju un nospiež pogu bloķēt | 5 | Tiek piemeklēts lietotājs pēc norādīta identifikatora |
|  |  | 6 | Uzstāda bloķējuma identifikatoru |
|  |  | 7 | Saglabā informāciju datubāzē |
|  |  | 8 | Pāradresē uz lietotāju sarakstu |

Kļūdu apstrāde:

5.Netiek atrasts lietotājs pēc norādīta identifikatora - > tiek atgriezta kļūdas ziņa, ierakstu neizdevās atrast.

7.Datubāzes kļūda saglabājot informāciju datubāzē -> tiek atgriezta kļūdas ziņa par to, ka nav izdevies saglabāt informāciju datubāzē.

Alternatīvie notikumu gadījumi:

2.Nav atrasts neviens ieraksts datubāzē -> tiek attēlota brīdinājuma ziņa

#### UC- “Rakstu pievienošana” lietošanas gadījums

.. tabula „Rakstu pievienošanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Rakstu pievienošana** |
| Aktieris: | Administrators, autors |
| Mērķis: | Jaunu rakstu pievienošana |
| Īss apraksts: | Administrators vai autors veic jauna raksta pievienošanu |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Ierakstīšanās sistēmā” |

.. tabula „Raksta pievienošana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators vai autors aizpilda raksta formu | 2 | Sistēma pārbauda datu integritāti, verifikācija |
|  |  | 3 | Informācijas saglabāšana |
|  |  | 4 | Lietotāja pāradresēšana uz pievienotā ieraksta apskati |

Kļūdu apstrāde

7.Kļūda datubāzes līmenī -> lietotājam tiek atgriezta kļūda par to, ka ierakstu neizdevās saglabāt.

Alternatīvie notikumi:

2.Norādīta informācija neatbilst nosacījumiem -> tiek izvadīta ziņa par nekorekti aizpildītiem laukiem



Raksta pievienošana

#### UC- „Rakstu saraksta iegūšana” lietošanas gadījums

.. tabula „Rakstu saraksta iegūšana” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Rakstu publicēšana** |
| Aktieris: | Administrators, autors, reģistrēts lietotājas, viesis |
| Mērķis: | Attēlot pieejamo rakstu informāciju |
| Īss apraksts: | No datubāzes tiks ielādēti raksti, kuri tiks attēloti lietotājiem |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” un “Raksta pievienošana” |

.. tabula „Rakstu saraksta iegūšana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Lietotājs izvēlās sadaļu raksti | 2 | Informācijas tiek ielādēta no rakstu datubāzes |
|  |  | 3 | Informācija tiek attēlota šablonā |

Kļūdu apstrāde:

2.Nav iespējams pieslēgties datubāzei -> tiek attēlots kļūdas paziņojums.

Alternatīvie notikumi:

2.Rakstu datubāze nesatur ierakstus -> tiek attēlota brīdinājuma ziņa par to, ka datubāzē pašreiz nav pievienoti ieraksti.



Rakstu attēlošana

#### UC- “Raksta publicēšana” lietošanas gadījums

.. tabula „Raksta publicēšanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Rakstu publicēšana** |
| Aktieris: | Administrators |
| Mērķis: | Padarīt pievienoto rakstu publisku |
| Īss apraksts: | Lietotājs raksta ievada datus, kuri tiek saglabāti datubāzē, kā raksts |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” un “Raksta pievienošana” |

.. tabula „Raksta publicēšana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators izvēlās rakstu | 2 | Informācija tiek ielādēta datubāzē |
|  |  | 3 | Informācija tiek attēlota formā |
| 4 | Tiek atzīmēta publicēt iespēja |  |  |
| 5 | Nospiež pogu „Saglabāt” | 6 | Informācija tiek saglabāta datubāzē |
|  |  | 7 | Lietotājs tiek pāradresēts uz publicējamo rakstu sarakstu |

Kļūdu apstrāde

2.Neizdodas atrast ierakstu pēc norādīta identifikatora -> tiek atgriezta kļūda par neeksistējošu ierakstu

7.Kļūda datubāzes līmenī saglabājot informāciju -> lietotājam tiek atgriezta kļūda par to, ka ierakstu neizdevās saglabāt.

Alternatīvie notikumi:

4.Netiek atzīmēta iespēja publicēt rakstu -> informācija tiek saglabāta datubāzē.

#### UC- “Rakstu labošana” lietošanas gadījums

.. tabula „Raksta labošanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Rakstu labošana** |
| Aktieris: | Autors, administrators |
| Mērķis: | Pievienotā raksta informācijas labošana |
| Īss apraksts: | Uzspiežot “Labot” raksta pogu, tiek atvērta raksta forma, kura saturēs informāciju par rakstu. Šo informāciju būs iespējams labot un saglabāt datubāzē. |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” |

.. tabula „Raksta labošana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators vai autors izvēlās labojamo ieraktu | 2 | Tiek iegūta raksta informācija un atgriezta formā |
| 3 | Tiek veikti nepieciešamie labojumi | 4 | Informācijas integritātes un korektuma pārbaude |
|  |  | 5 | Informācijas saglabāšana datubāzē |
|  |  | 6 | Pāradresācija uz laboto raksta pārskatu |

Kļūdu apstrāde

2.Neizdodas atrast ierakstu pēc norādīta identifikatora -> tiek atgriezta kļūda par neeksistējošu ierakstu

7.Kļūda datubāzes līmenī -> lietotājam tiek atgriezta kļūda par to, ka ierakstu neizdevās saglabāt.

Alternatīvie notikumi

4.Ievadītā informācija neatbilst nosacījumiem -> tiek izvadīta brīdinājuma ziņa par nekorekti aizpildītu informāciju.

#### UC- “Rakstu dzēšana” lietošanas gadījums

.. tabula „Rakstu dzēšanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Rakstu dzēšana** |
| Aktieris: | Autors, administrators |
| Mērķis: | Raksta dzēšana no datubāzes |
| Īss apraksts: | Raksta ieraksta dzēšana no datubāzes, ieraksts tiek dzēsts pēc norādīta identifikatora |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” |

.. tabula „Rakstu dzēšana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators vai autors izvēlās dzēšamo rakstu | 2 | Tiek piemeklēts ieraksts datubāze |
|  |  | 3 | Tiek veikta ieraksta dzēšana no datubāzes |
|  |  | 4 | Lietotājs tiek pāradresēt uz rakstu katalogu |

Kļūdu gadījumu:

2.Datubāzēt netiek atrasts ierakts pēc norādītā identifikatora -> tiek izvadīta kļūdas ziņa.

3.Datubāzes kļūda dzēšot ierakstu -> tiek izvadīta kļūdas ziņa.



Raksta dzēšana

#### UC- “Komentāru pievienošana rakstam” lietošanas gadījums

.. tabula „Komentāru pievienošana rakstam” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Komentāru pievienošana rakstam** |
| Aktieris: | Autors, administrators, reģistrētais lietotājs |
| Mērķis: | Pievienot lietotāj komentāru rakstam |
| Īss apraksts: | Lietotājs komentāru formā norāda savu komentāru, kurš tiek saglabāts datubāzē ar atsauci uz rakstu. |
| Tips: |  |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” un “Raksta pievienošana” |

.. tabula „Komentāru pievienošana rakstam” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators, autors vai reģistrēts lietotājs izvēlās rakstu | 2 | Tiek piemeklēts ieraksts datubāze |
|  |  | 3 | Informācijas un komentāru formas attēlošana |
| 4 | Komentāru formas aizpildīšana | 5 |  |
| 5 | „Pievienot” pogas nospiešana | 6 | Komentāra informācijas integritātes pārbaude |
|  |  | 7 | Komentāra saglabāšana |
|  |  | 8 | Pāradresācija uz rakstu |

Kļūdu apstrāde:

2.Neizdodas atrast ierakstu pēc norādīta identifikatora -> tiek atgriezta kļūda par neeksistējošu ierakstu

7.Kļūda datubāzes līmenī -> lietotājam tiek atgriezta kļūda par to, ka ierakstu neizdevās saglabāt.

Alternatīvie notikumi:

6.Komentāra dati neatbilst nosacījumiem -> tiek atgriezta brīdinājuma ziņa par neatbilstošiem datiem



Komentāra pievienošanas forma

#### UC- “Komentāru pievienošana aptaujai” lietošanas gadījums

.. tabula „Komentāru pievienošana aptaujai” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Komentāru pievienošana aptaujai** |
| Aktieris: | Autors, administrators, reģistrētais lietotājs |
| Mērķis: | Komentāra pievienošana aptaujai |
| Īss apraksts: | Reģistrēts lietotājs, autors vai administrators veiks komentāru pievienošanu aptaujai. |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” un “Aptaujas pievienošana” |

.. tabula „Komentāru pievienošana aptaujai” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators, autors vai reģistrēts lietotājs izvēlās aptauju | 2 | Tiek piemeklēts ieraksts datubāze |
|  |  | 3 | Informācijas un komentāru formas attēlošana |
| 4 | Komentāru formas aizpildīšana |  |  |
| 5 | „Pievienot” pogas nospiešana | 6 | Komentāra informācijas integritātes pārbaude |
|  |  | 7 | Komentāra saglabāšana |
|  |  | 8 | Pāradresācija uz aptauju katalogu |

Kļūdu apstrāde

2.Neizdodas atrast ierakstu pēc norādīta identifikatora -> tiek atgriezta kļūda par neeksistējošu ierakstu

7.Kļūda datubāzes līmenī -> lietotājam tiek atgriezta kļūda par to, ka ierakstu neizdevās saglabāt.

Alternatīvie notikumi:

3.Rakstam nav atrasts neviens komentārs -> tiek attēlota ziņa, ka pagaidām šai aptaujai nav pievienots neviens komentārs.

6.Komentāra ievadītie dati neatbilst nosacījumiem -> tiek attēlota ziņa par nepareizo datu formātu.

#### UC- “Aptaujas pievienošana” lietošanas gadījums

.. tabula „Aptaujas pievienošanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Aptauju pievienošana** |
| Aktieris: | Autors, administrators |
| Mērķis: | Aptaujas pievienošana |
| Īss apraksts: | Administrators vai autors aizpilda aptaujas formu, kuras satur informāciju par aptauju. |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” |

.. tabula „Aptaujas pievienošana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators vai autors aizpilda aptaujas formu |  |  |
| 2 | „Pievienot” pogas nospiešana |  |  |
|  |  | 2 | Sistēma pārbauda datu integritāti, verifikācija |
|  |  | 3 | Informācijas saglabāšana |
|  |  | 4 | Lietotāja pāradresēšana uz pievienotā aptauju katalogu |

Kļūdu apstrāde:

2.Neizdodas atrast ierakstu pēc norādīta identifikatora -> tiek atgriezta kļūda par neeksistējošu ierakstu

7.Kļūda datubāzes līmenī -> lietotājam tiek atgriezta kļūda par to, ka ierakstu neizdevās saglabāt.

Alternatīvie notikumi:

2.Ievadīta informācija neatbilst nosacījumiem -> tiek izvadīta brīdinājuma ziņa par nekorekti aizpildītiem datiem.



Aptaujas izveidošana

#### „Aptaujas nosaukuma labošana” lietošanas gadījums

.. tabula „Aptaujas nosaukuma labošanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Aptauju nosaukumu labošana** |
| Aktieris: | Autors, administrators |
| Mērķis: | Aptaujas nosaukuma labošana |
| Īss apraksts: | Administrators vai lietotājs izvēlās aptauju, kuru nepieciešams labot un informācija tiek ielasīta formā, kuru var izmantot informācijas labošanai. |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” un “Aptauju pievienošana” |

.. tabula „Aptaujas nosaukuma labošana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Labojamā ieraksta izvēle | 2 | Informācijas iegūšana no datubāzes |
|  |  | 3 | Informācijas attēlošana formā |
| 4 | Informācijas labošana |  |  |
| 5 | „Pievienot” pogas nospiešana |  |  |
|  |  | 6 | Sistēma pārbauda datu integritāti, verifikācija |
|  |  | 7 | Informācijas saglabāšana |
|  |  | 8 | Lietotāja pāradresēšana uz pievienotā aptaujas rakstu |

Kļūdu apstrāde

2.Neizdodas atrast ierakstu pēc norādīta identifikatora -> tiek atgriezta kļūda par neeksistējošu ierakstu

7.Kļūda datubāzes līmenī -> lietotājam tiek atgriezta kļūda par to, ka ierakstu neizdevās saglabāt.

Alternatīvo notikumu apstrāde

6.Dati neatbilst nosacījumiem -> tiek atgriezts brīdinājums par nekorekti aizpildītiem datiem

#### UC- „Aptaujas dzēšana” lietošanas gadījums

. tabula „Aptaujas dzēšanas” lietošanas gadījums

|  |  |
| --- | --- |
| **Lietošanas gadījums:** | **Aptaujas dzēšana** |
| Aktieris: | Autors, administrators |
| Mērķis: | Dzēst aptauju |
| Īss apraksts: | Autors vai administrators izvēlās dzēšamo ierakstu un nospiežot pogu dzēst tiek veikta ieraksta dzēšana |
| Tips: | Galvenais |
| Atsauces: | Jābūt sekmīgi izpildītiem lietošanas gadījumiem “Lietotāja ielogošanās sistēmā” un “Aptauju pievienošana” |

..tabula „Aptauju dzēšana” tipiskā notikumu secība

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktiera darbība** |  | **Sistēmas reakcija** |
| 1 | Administrators vai autors izvēlās dzēšamo aptauju | 2 | Tiek piemeklēts ieraksts datubāze |
|  |  | 3 | Tiek veikta ieraksta dzēšana no datubāzes |
|  |  | 4 | Lietotāju pāradresācija uz aptauju sarakstu |

Kļūdu apstrāde

2. Tiek piemeklēts ierakstu datubāzē -> pēc norādīta identifikatora neizdodas atrast ierakstu datubāzē, tiek atgriezta kļūda par to, ka ieraksts neeksistē.

3.Kļūda datubāzes līmenī dzēšot ierakstu -> Tiek atgriezta kļūda par to, ka neizdevās saglabāt informāciju datubāzē.

Diemžēl darba garuma ierobežojuma pēc nav iespējams izvietot visus iespējamos lietošanas gadījums.

## Programmatūras projektējuma apraksts

Pēc PPA struktūras.

### Datu bāzes struktūra

Šajā darba sadaļā tiks aplūkota datubāzes struktūra un aprakstīts smalkāk datubāzes struktūra.

.. tabula Tabulas articles\_attachment dekompozīcija

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lauka nosaukums** | **Tips** | **Apraksts** |
| Id | integer NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT | Datubāzes ieraksta unikālais identifikators |
| entity | varchar(100) NOT NULL |  |
| title, | varchar(255) NOT NULL |  |
| created\_at | datetime NOT NULL |  |
| updated\_at | datetime NOT NULL |  |

.. tabula Tabulas articles\_articles dekompozīcija

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lauka nosaukums** | **Tips** | **Apraksts** |
| Id | integer NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT | Datubāzes ieraksta unikālais identifikators |
| user\_id | integer NOT NULL, | Lietotāja identifikators |
| title | varchar(255) NOT NULL | Raksta nosaukums |
| description | varchar(255) NOT NULL, | Īss apraksts |
| embeded | text NOT NULL, | Iegultā norāde uz ārējām vietnēm (video vai dokuments atrašanas vieta) |
| article | text NOT NULL, | Raksta informācija |
| created\_at | datetime NOT NULL | Pievienošanas datums |
| updated\_at | datetime NOT NULL | Labošanas datums |

.. tabula Tabulas comments\_pollcomments struktūra dekompozīcija

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lauka nosaukums** | **Tips** | **Apraksts** |
| id | integer NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT | Datubāzes ieraksta unikālais identifikators |
| user\_id | integer NOT NULL | Lietotāja identifikators |
| poll\_id | integer NOT NULL | Aptaujas identifikators |
| comment | text NOT NULL | Komentārs |
| created\_at | datetime NOT NULL | Pievienošanas datums |
| updated\_at | datetime NOT NULL | Labošanas datums |

..tabula Tabulas comments\_articlecomments struktūras dekompozīcija

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lauka nosaukums** | **Tips** | **Apraksts** |
| Id | integer NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT | Datubāzes ieraksta unikālais identifikators |
| user\_id | integer NOT NULL | Lietotāja identifikators |
| article\_id | integer NOT NULL | Raksta identifikators |
| comment | text NOT NULL | Komentārs |
| created\_at | datetime NOT NULL | Izveidošanas datums |
| updated\_at | datetime NOT NULL | Labošanas datums |

.. tabula Tabulas messaging\_messages dekompozīcija

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lauka nosaukums** | **Tips** | **Apraksts** |
| Id | integer NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT | Datubāzes ieraksta unikālais identifikators |
| user\_from\_id | NOT NULL REFERENCES "users\_customuser" ("id") |  |
| user\_to\_id | NOT NULL REFERENCES "users\_customuser" ("id") |  |
| subject | varchar(255) NOT NULL |  |
| Message | text NOT NULL | Ziņas teksts |
| red | bool NOT NULL | Karodziņš, kurš norāda vai ziņa ir skatīta |
| Trash | bool NOT NULL | Ziņas pārvietošana uz miskasti |
| sent\_at | datetime NOT NULL | Ziņas nosūtīšanas datums |

.. tabula Tabulas messaging\_contacts dekompozīcija

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lauka nosaukums** | **Tips** | **Apraksts** |
| Id | integer NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT | Datubāzes ieraksta unikālais identifikators |
| user\_id | integer NOT NULL REFERENCES "users\_customuser" ("id") |  |
| contact\_user\_id | integer NOT NULL REFERENCES "users\_customuser" ("id") |  |
| added | datetime NOT NULL | Kontakta pievienošanas datums |

Tabulas badges\_badgetypes dekompozīcija

id integer NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT

title varchar(255) NOT NULL

description text NOT NULL

created\_at datetime NOT NULL

updated\_at datetime NOT NUL

Tabulas badges\_badges dekompozīcija

id integer NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT

user\_id integer NOT NULL REFERENCES "users\_customuser" ("id")

badge\_id integer NOT NULL REFERENCES "badges\_badgetypes" ("id")

created\_at datetime NOT NULL

updated\_at datetime NOT NULL

# Sistēmas ieviešana un testēšana

Šajā nodaļā tiks aprakstītas tehnoloģijas un metodes, kuras tika izmantotas projekta izstrādei un uzturēšanai. Lietotnes ieviešanai tika izmantoti sekojoši rīki:

* Git – bezmaksas izplatīta versionēšanas sistēma, kura tika izmantota kopā ar GitHub vietni koda glabāšanai
* TravisCI – lietotne tika izmantota, lai veiktu automātiskus integrācijas testus
* Digital Ocean – interneta pakalpojumu sniedzējs, kurš nodrošina lētu, ātru un vienkāršu vietnes izvietošanu

## Git versiju kontrole sistēma

Kā viena no svarīgākajām tehnoloģijām projektu izstrādē ir versiju kontroles sistēmas, darba izstrādei tiek izmantota GIT versiju kontroles sistēma, šīs sistēma ļauj:

* uzturēt koda vēsturi
* decentralizēti veikt projekta izstrādi
* izveidot projekta momentuzņēmumu
* Git priekšrocība:
* zarošanas un apvienošana – Git darba plūsma paredz, ka tiek veidoti zari un tiem nav jābūt savā starpā atkarīgiem
* izplatīts – informācija no repozitorija tiek kopēta, un tā rezultātā tiek iegūts lokāla repozitorija kopija
* datu integritāte – šis funkcionalitātes nodrošināšanai Git izveidot kontrolsummu katram failam, kurš tiek pievienots. Datu integritāte arī nodrošina to, ka nav iespējams mainīt repozitorija saturu nemainot izmaiņu identifikatora vērtību. Centralizētās versionēšanas sistēmas piem., kā SVN nenodrošina šādu datu integritāti.

Git projekts izmanto GNU 2.0 licenci.

GIT versiju kontroles sistēma bez augstāk minētajiem apgalvojumiem ļauj automatizēt izstrādes procesu. GIT versiju kontroles sistēma ļauj pievienot skriptus, kuri tiek izpildīti dažādos versiju kontroles sistēmas darbības punktos, tā piemēram, pirms izmaiņu ievietošanas repozitorijā, pēc izmaiņu pievienošanas repozitorijā.

Šī iespēja tiek izmantota, lai veiktu testu izpildi pirms jaunā koda pievienošanas repozitorijam, izmaiņas ir iespējams pievienot tikai tajā gadījuma, ja visi testi izpildās veiksmīgi.

Git versiju kontroles sistēma tiek izvēlēta projekta izstrādes, jo tā ļauj integrēt dažādas ārējās sistēmas.

Github tikai izmantots, jo tas nodrošina GIT versionēšans sistēmas pakalpojumus bez maksas (par šiem bezmaksas nosacījumiem). Github.com piedāvātie pakalpojumi tika izmantoti, jo šis serviss tiek plaši pielietots trešās puses lietotnēs, piem., TravisCI šis serviss tiek izmantots, lai norādītu repozitoriju, kuru nepieciešams testēt.

Darba izpildei tika izmantota Git 2.1.0 versija, kura tika izlaista 2014.gada 16.augustā

## Vienību testi

Katrā projektā kā viens no svarīgākajiem posmiem ir lietotnes testēšanas proces, jo tas ļauj pārliecināties par korektu lietotnes darbību, tas ļauj izstrādāt lietotni ar augstu kauzalitāti, kā arī samazināt laiku, kurš ir nepieciešams testu veikšanai. Kā vienkāršākā un ātrākā testēšanas metodes, kuru ir iespējams izmantot izstrādātajiem ir vienību testi, jo tos var pievienot izstrādātājs lietotnes izstrādes procesa laikā. Šo testu izpildīšanas ir vienkārša, jo tā parasti ir automatizēta.

Django ietvars ietver sevi testēšanas rīkus, tos ir iespējams izmantot lietotnes funkcionalitātes automātiskai testēšanai, kurš ļauj simulēt HTTP pieprasījums, datu pievienošanu, pārbaudīt lietotnes izvadi un pārliecināties, ka kods izpilda norādītās darbības.

Lai būtu iespējams veikt testus ir nepieciešams vispirms iekļaut testu pamat klāsti, kuras mantošanas ļauj veidot testu gadījumus.

from django.test import TestCase

Veidojot testus priekš Django ietvara failus, kuri satur testu gadījums ir nepieciešams nosaukt tādā veidā, lai tie sāktos ar vārdu test\*.py

Testu palaišana

Testu palaišanai tiek izmantota ./manage.py test komanda, kuru izpilda projekta direktorijā. Izpildot šo komandu tiek izveidoti testu gadījumi visām projekta lietotnēm.

Django testu ietvars nekādā veidā neietekmēs izstrādes vai produkcijas datubāzi, jo testu veikšanai tiek izmantota atsevišķa datubāze, kur tiek izveidota testu sākumā un neatkarīgi no rezultātiem iznīcināta testu beigās.

## TravisCI integrācijas testi

Lai nodrošinātu papildus testus un to automatizāciju projekta izstrādei tiek izmantots TravisCI, tā nepārtrauktās integrācijas sistēma, kuru tiek integrēta ar github.com vietnē izvietoto repozitoriju, tas tiek izdarīts izmantojot skriptus, kuri veic projekta veidošanu un testu palaišanu pēc izmaiņu ienešana github.com repozitorijā.

Šī integrēšanas sistēma tika izmantota, lai automatizētu šādus uzdevumus:

* testu veikšana
* dažādu python un django versiju integrācijas testi

Šo testu veikšana ļauj priekšlaicīgi identificēt problēmas, ar kurām nāksies saskarties aplikācijas dzīves ciklā. Šīs sistēmas izmantošana ļauj priekšlaicīgi identificēt iespējamas problēmas migrējot projektu uz jaunākām Django ietvara versijām.

TravisCI projektu veidošanai un testēšanai norādījumiem izmanto YAML failu, kurš satur nepieciešamo konfigurāciju.

## Lietotnes ieviešana

Viens no sarežģītākajiem procesiem ir lietotnes uzstādīšana uz publiskā servera, jo ir nepieciešams sabalansēt dažādus faktorus, piem., izmaksas, nodrošināto funkcionalitāti, noturību, piedāvātās iekārtas veiktspēju un uzturēšanas iespējas. Šo procesu padara arī prasība, ka ir nepieciešam pārzināt servera administrēšanu, lai nodrošinātu uzticamu servera darbību.

Latvijas mērogā Django projektu publicēšanu atbalsta sekojošas kompānijas – GARM Tecnologies[[16]](#footnote-17), HOSTNET[[17]](#footnote-18), serveris.lv[[18]](#footnote-19), ambero[[19]](#footnote-20). Bet iepriekš minēto piedāvājumu trūkumi ir augsta cena, nenodrošina attālināto piekļuvi serverim vai virtuālo serveri, kuru nepieciešams izveidot.

Lietotnes ieviešanai tiek izmantoti digitalocean.com piedāvātie pakalpojumi, jo tas nodrošina:

* lētus pakalpojumus
* virtuālo mašīnu pārvietošana
* virtuālās mašīnas ar gatavām instalācijām
* plašus komūnas atbalstu un pamācības
* pilnīga virtuālās mašīnas kontrole

Django instalācijas mezgla konfigurācija

* Ubuntu 14.04
* Python 2.7.6
* Django 1.7.1
* PostgreSQL
* Nginx 1.4.6
* Gunicorn 17.5

Secinājumi

Kopumā secinājums par pētāmo jomu (it kā atgādinājums par ko gāja runa)

Tiešsaistes apmācības joma ir perspektīva nozare, jo tai ir paredzēta strauja izaugsme un tās izaugsmi sekmēs tehnoloģiju attīstība.

1-2 teikumi galvenais darba sasniegums

Ievadā uzstādīti mērķi ir sasniegti (izvērsta teikumā)

Galvenie pētījuma secinājumi (strukturētā formā)

Ja hipotēze nav pareiza, kāda varētu būt atbilde uz sākotnēji uzstādīto jautājumu?

Rezumēt visas grūtības vai problēmas, ar kurām saskārās veicot pētījumu.

Tālākai prototipa izstrādei būtu nepieciešams veikt smalkāku izpēti interaktīvu koda pārbaudījumu izstrādei. Šajā virzienā ir nepieciešams veikt smalkāku izpēti, jo interaktīvo kodu pārbaudīju varētu radīt potenciālu drošības risku lietotnes darbībā. Tas varētu izpausties, kā ļaunprātīga koda izpilde, kura varētu kompromitēt lietotnes stabilitāti. Mērķis būtu izpētīt un izstrādāt veidu, kurā būtu iespējams droši veikt interaktīvos koda pārbaudījumus.

Lietotnei būtu nepieciešams uzlabot mobilo iekārtu atbalstu, optimizējot lietotāju interfeisu darbību uz mobilām iekārtām.

Lietotnes mērķauditorija būta jauni izstrādātāji, kuri vēlētos apbūt jaunākās tehnoloģijas un rīkus, kuri ļautu uzlabot un padarīt produktīvāku izstrādātāja darba procesu.

Darba izpildes procesā bija iespējams iepazīties ar dažiem no populārākajiem izstrādes ietvariem. Apkopojot iegūtu informāciju bija iespējams secināt, ka starp populārākajiem izstrādes ietvariem pastāv minimālas atšķirības, kā galvenā atšķirība starp šiem ietvariem ir izstrādes valoda. Kas padara izstrādes procesu vienkāršāku, jo izstrādātājs nav piesaistīts vienam ietvaram, kurš nodrošinātu plašu funkcionalitāti, kā galvenais ietvara izvēles kritērijs ir izstrādes valoda.

**Mērķa grupas:**

* Arhitektūras un mākslas studenti, profesionāļi.
* Pilsētas iedzīvotāji
* Tūristi
* Investori

Atrisinātas un neatrisinātas problēmas 🡪nākotnes perspektīvas

Ko nākošreiz šāda veida pētījumam būtu jādara citādi?

Sastādīt sarakstu ar citām lietām, ko esat iemācījušies.

Literatūra

1. Joseph Rauch. *Introduction to Python Web Frameworks*, 2014 [tiešsaiste]. [skatīts 2014. G. 21.feb.]Pieejams: http://www.skilledup.com/articles/introduction-python-web-frameworks/
2. Christoph Olszowka.*Web App Frameworks* [tiešsaiste].Hamburg: The Ruby Toolbox, 2014 [skatīts 2014. G. 21.feb.]Pieejams: <https://www.ruby-toolbox.com/categories/web_app_frameworks>
3. . *Top Ten Best PHP Frameworks For 2014* [tiešsaiste]. [skatīts 2014. G. 21.feb.]Pieejams: <http://www.webhostingreviewboards.com/development/top-ten-best-php-frameworks-for-2014/>
4. Simon Maple. *Best PHP Frameworks for 2014*[tiešsaiste]. 2014 [skatīts 2014. G. 21.feb.]Pieejams: <http://www.sitepoint.com/best-php-frameworks-2014/>
5. Simon Maple.*The 2014 Decision Maker’s Guide to Java Web Frameworks* [tiešsaiste].2014 [skatīts 2014. G. 21.feb.]Pieejams: <http://zeroturnaround.com/rebellabs/the-2014-decision-makers-guide-to-java-web-frameworks/2/>
6. Skillsoft. *CEO perspectives on people: leadership, recruitment and skills* [tiešsaiste].2013, Londona: Skillsoft [skatīts 2014. G. xxx] Pieejams: <http://www.mvc.astd.org/Resources/Documents/CEO%27s%20and%20Learning.pdf>
7. Steve Lowenthal. *Kineo E-Learning in the Enterprise Survey Results, 2013 – Infographic*. [tiešsaiste] 2013 [skatīts 2014. G.] Pieejams: <http://elearningindustry.com/kineo-e-learning-in-the-enterprise-survey-results-2013-infographic>
8. *Are MOOCs the Future of Online Education?*[tiešsaiste]. 2013 [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: <http://www.bestcollegesonline.org/moocs/>
9. Elearning! *The Growth of GLOBAL E-learning,* [tiešsaiste]. 2013, Elearning! [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: <http://elmezine.epubxp.com/title/55545/28>
10. Bersin by Deloitte.*New Research Shows Companies Can Positively Impact Bottom-Line Business Results with Five Specific Practices To Encourage Employee Empowerment and Knowledge Sharing*, [tiešsaiste]. 2010 [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: <http://www.bersin.com/News/Content.aspx?id=12521>
11. Christopher Pappas *Top 10 e-Learning Statistics for 2014 You Need To Know*,[tiešsaiste]. 2013 [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: <http://elearningindustry.com/top-10-e-learning-statistics-for-2014-you-need-to-know>
12. Docebo. *E-Learning Market Trends & Forecast 2014 - 2016 Report*, [tiešsaiste]. 2014 [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: <https://www.docebo.com/landing/contactform/elearning-market-trends-and-forecast-2014-2016-docebo-report.pdf>
13. J.J. Colao. *With 24 Million Students, Codecademy Is Bigger Than You Thought*,[tiešsaiste]. 2014 [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: <http://www.forbes.com/sites/jjcolao/2014/04/23/with-24-million-students-codecademy-is-bigger-than-you-thought/>
14. Craig Buckler. *IEEE Spectrum Web Top 10*[tiešsaiste]. 2014 [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: <http://www.sitepoint.com/best-programming-language-learn-2014-mid-year-update/>
15. Stephen Cass.*Top 10 Programming Languages* [tiešsaiste]. 2014 [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: [http://spectrum.ieee.org/computing/software/top-10-programming-languages#](http://spectrum.ieee.org/computing/software/top-10-programming-languages)
16. Michael Hart. *Ruby on Rails Tutorial: Learn Web Development with Rails* [tiešsaiste]. 2014 [skatīts 2014.g. 24] Pieejams: <https://softcover.s3.amazonaws.com/636/ruby_on_rails_tutorial_3rd_edition/ebooks/ruby_on_rails_tutorial-preview.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJMNNDDBSYVXVHGAA&Signature=hptEQS/ZvDkO2aOKjufviwuR/To%3D&Expires=1419195326>
17. Daniel Kehoe. *What is Ruby on Rails?* [tiešsaiste] 2013.g. oktobris [skatīts 2014.g.24] Pieejams:<http://railsapps.github.io/what-is-ruby-rails.html>]
18. *What’s new in Play 2.3* [tiešsaiste] 2014.g.oktobris [skatīts 2014.g.24] Pieejams: <https://www.playframework.com/documentation/2.3.x/Highlights23>
19. Scala ietvaru projektu statistika GitHub vietnē [tiešsaistes] 2014 [skatīts 2014.g.24] Pieejams: <https://github.com/search?q=stars%3A%3E1&type=Repositories&ref=advsearch&l=Scala>
20. Yevgeniy Brikman.*The Play Framework at LinkedIn* [tiešsaiste] 2013 [skatīts 2014.g.24] Pieejams: <https://engineering.linkedin.com/play/play-framework-linkedin>
21. Django Foundation. *Django ietvara piedāvāto iespēju pārskats* [tiešsaistes] 2014 [2014.g.] Pieejams: https://www.djangoproject.com/start/overview/
22. Jean-Baptiste Jung. *Top 10 PHP frameworks for 2014* [tiešsaiste] 2014 [2014.g 12.nov.] Pieejams:<http://www.catswhocode.com/blog/top-10-php-frameworks-for-2014>
23. Barry Jones.*why should you learn postgresql?* [tiešsaiste] 2014 [2014.g 19.okt.] Pieejams: <http://www.brightball.com/postgresql/why-should-you-learn-postgresql>
24. *SQLite vs MySQL vs PostgreSQL: A Comparison Of Relational Database Management Systems* [tiešsaiste] 2014 [2014.g 4.jūn.] Pieejams: <https://www.digitalocean.com/community/articles/sqlite-vs-mysql-vs-postgresql-a-comparison-of-relational-database-management-systems>
25. *Keeping Instagram up with over a million new users in twelve hours* [tiešsaiste] Instagram Engineering, 2012 [2014.g. 22.sep.] Pieejams: http://instagram-engineering.tumblr.com/post/20541814340/keeping-instagram-up-with-over-a-million-new-users

Ribickis, L. VIEDIE TĪKLI – jaunās tehnoloģijas drošai elektroapgādei [tiešsaiste]. Rīga:

Dienas Bizness, 2011 [skatīts 2014.g. 21.febr.]. Pieejams: http://konferences.db.lv/wp-

content/uploads/2011/12/4\_Ribickis.pdf

Pielikums

**1.pielikums**

Terminu un saīsinājumu vārdnīca

**MVT** – (**M**odel **V**iew **T**emplate) modelis, skats, šablons

**MVC** – (**M**odel **V**iew **C**ontroller) lietotnes izstrādes arhitektūra, koda organizēšanai

**DRY** – (**D**on’t **R**epeat **Y**ourself) lietotnes izstrādes princips, kurš paredz, ka esošā funkcionalitāte tiek izmantota atkārtoti

**Gzip** – failu saspiešanas formāts

**YAML** – datu serializācijas formāts

**SSD**– ()

**ACID** – (**A**tomicity, **C**onsistency, **I**solation, **D**urability) ir īpašību kopa, kura nodrošina, ka datubāzes transakcijas tiek apstrādātas uzticami

**JSON**–(**J**avaScript Object Notation) "viegls" datu apmaiņās formāts, kurš ir vienkārši lasām un rakstām

**XML** - (angl. EXtensible Markup Language - Paplašināmā iezīmēšanas valoda) – W3Crekomendācija speciālas nozīmes iezīmēšanas valodu veidošanai

**SMTP**–(Simple Mail Transfer Protocol) Vienkāršais pasta pārsūtīšanas protokols

**HTTP**–(**H**yper**t**ext **T**ransfer **P**rotocol) Hiperteksta pārsūtīšanas protokols

**Mac** - Unix bāzēta operētājsistēma, kuru izstrādā Apple Inc.

**Linux** - Unix tipa operētājsistēma, kura ir izstrādāta izmantojot bezmaksas un atvērtā koda izstrādes un izplatīšanas modeli

**API** – Application Prorgamming Interface, lietotnes izstrādes interfeiss

**OAuth** - atvērts autorizācijas standarts

**XXS** – (Cross site scripting)

**SSL** – (Secure Sockets Layer) kriptogrāfiskais protokols, kurš ir paredzēts interneta komunikāciju drošuma nodrošināšanai

**HTTPS**– (Hypertext Transfer Protocol Secure) HTTP protokols, kurš implementē SSL/TLS protokolu informācijas kriptēšanai

**CSRF**– ( Cross-Site Request Forgery) Starpvietņu pieprasījumu viltošana

**REST–** (Representational State Transfer – reprezentēšanas stāvokļu pārsūtīšana)

resursuorientēta arhitektūra vai noteikumu kopa, kura atbalsta tīmekļa tehnoloģiju

vienkāršību, izmantojot tādus standartus piem., kā HTTP.

1. New Horzion Latvia tiešsaistes apmācība - http://www.nh.lv/it/index.php/lv/2357/2359/ [↑](#footnote-ref-2)
2. BDA tiešsaistes apmācības vietne - http://www.bda.lv/bda4/lv/Home/Pages/elearning-content [↑](#footnote-ref-3)
3. Codecademy vietne - http://www.codecademy.com/ [↑](#footnote-ref-4)
4. Treehouse vietne - http://teamtreehouse.com/ [↑](#footnote-ref-5)
5. Lynda.com - http://www.lynda.com/default.aspx [↑](#footnote-ref-6)
6. Tutsplus vietne - http://tutsplus.com/ [↑](#footnote-ref-7)
7. Khan Acedamy vietne - https://www.khanacademy.org/ [↑](#footnote-ref-8)
8. Laravel projekta vietne - http://laravel.com/ [↑](#footnote-ref-9)
9. Viens no populārākajiem Python projektiem - <https://github.com/trending?l=python&since=monthly> [↑](#footnote-ref-10)
10. Java Play vietne - www.playframework.com [↑](#footnote-ref-11)
11. Firefox pārlūka SQLite pielietojums - https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Firefox\_Operational\_Information\_Database:\_SQLite [↑](#footnote-ref-12)
12. Python SQLite bibliotēka - https://docs.python.org/2/library/sqlite3.html [↑](#footnote-ref-13)
13. Android OS SQLite datubāzes pielietojums - https://developer.android.com/reference/android/database/sqlite/package-summary.html [↑](#footnote-ref-14)
14. MySQL datubāzes izmantotāju saraksts - http://www.mysql.com/customers/ [↑](#footnote-ref-15)
15. PostgreSQL datubāzes lietotāji - http://www.postgresql.org/about/users/ [↑](#footnote-ref-16)
16. GARM Technologies –http://www.garmtech.lv/hosting/ [↑](#footnote-ref-17)
17. HOSTNET virtuālo serveru piedāvājums - <http://www.hostnet.lv/lv/cloud_virtualais_serveris> [↑](#footnote-ref-18)
18. Serveris.lv virtuālo serveru piedāvājums - https://www.serveris.lv/lv/virtualie-serveri/virtualo-serveru-cenas/ [↑](#footnote-ref-19)
19. Ambero virtuālo serveru īres piedāvājums - http://ambero.lv/virtualo-serveru-ire/ [↑](#footnote-ref-20)