

A	KODIRANJE	1	Problem dijelimo na manje cjeline i raspoređujemo budući posao na sve članove tima, odabiremo programske jezike i alate u kojima ćemo pojedine zadatke rješavati. Odabiremo i hardversku konfiguraciju potrebnu za uspješan rad budućega programa.
B	RAZRADA ZADATKA I PLANIRANJE	2	Nakon što je program pušten u upotrebu treba ga i _____. Eventualne naknadno uočene pogreške treba ispraviti, a često se ukaže i potreba za dodavanjem nekih novih mogućnosti programa. Uz dobru dokumentaciju, _____ programa je mnogo lakše.
C	ODRŽAVANJE	3	Najprije treba točno postaviti zadatak, odnosno detaljno opisati što sve program treba raditi i koje su nam mogućnosti programa potrebne. Također treba odrediti koje podatke i kako ćemo ih unositi u program, te kakve rezultate želimo dobiti od programa, odnosno kako će ih program prikazati.
D	DEFINIRANJE PROBLEMA	4	Nakon završenog pisanja program treba pažljivo ispitati, odnosno rad programa provjeriti što je moguće bolje. To radimo tako da unosimo različite vrijednosti i provjeravamo dobivene rezultate. Pri ovom postupku uočavamo i otklanjamo pogreške u programu. Kad ovaj postupak u potpunosti završimo možemo reći da je pisanje programa završeno.
E	IZRADA DOKUMENTACIJE	5	_____ je točno opisano pravilo sastavljeno od konačnog broja koraka koji ukazuju na slijed operacija koje treba obaviti nad početnim objektima kako bi se dobili završni objekti. Pišemo ih ili prikazujemo grafički pomoću dijagrama tijeka.
F	IZVRŠAVANJE PROGRAMA I ISPRAVLJANJE GREŠAKA	6	Slijedeći stupanj je pisanje teksta programa. To znači da sada svaku pojedinu logičku cjelinu pretvaramo u niz programskih naredbi napisanih prema pravilima određenog programskog jezika.
G	IZRADA ALGORITMA	7	Posljednji posao pri izradi programa je _____ za program. Ovdje razlikujemo dvije vrste podataka. Opis programa (skup podataka koji nam koristi za lakše razumijevanje programa) ćemo čuvati kako bismo kasnije mogli u programu lakše unijeti izmjene ako se za tim ukaže potreba. Drugu skupinu podataka čine informacije namijenjene korisniku programa tj. upute za rad s programom.