

Wymagania edukacyjne

Pracowania aplikacji mobilnych

Klasa IV i klasa V – technik programista

Sposoby sprawdzania i oceniania osiągnięć edukacyjnych uczniów. Ocenie podlega zarówno wiedza teoretyczna, jak i nabyte w trakcie nauki umiejętności.

Oceniane są:

- Ćwiczenia, zadania wykonywane na lekcji
Ocenie podlega: wykonanie wszystkich poleceń zgodnie z treścią, stopień samodzielności wykonywania zadania, pilność, końcowy efekt pracy (jakość pracy), umiejętność pracy w zespole.
- Aktywność podczas pracy na lekcji.
Ocenie podlega: aktywność ucznia w czasie zajęć, stopień zaangażowania podczas wykonywania zajęć, zainteresowanie tematem lekcji.
- Kartkówki, sprawdziany pisemne lub praktyczne.
Ocena z prac pisemnych zgodna ze Statutem Szkoły
- Zadania dodatkowe, prace projektowe

Wymagania na poszczególne oceny				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Środowisko programistyczne				
Potrafi dobrać, zainstalować i skonfigurować środowisko programistyczne do tworzenia aplikacji desktopowych	Potrafi samodzielnie zainstalować i skonfigurować dodatkowe narzędzia i frameworki niezbędne do rozwiązania zadania programistycznego	Potrafi zastosować wybrane biblioteki z funkcjami	Potrafi utworzyć program będący kompletnym rozwiązaniem	Potrafi przygotować swoje biblioteki klas Tworzy programy będące kreatywnym rozwiązaniem zaawansowanych problemów

Tworzenie aplikacji desktopowych				
Potrafi wykorzystać język XAML do opisu interfejsu użytkownika (UI)	Potrafi odpowiednio wykorzystać kontrolki do utworzenia UI	Umie odpowiednio dobrać własności elementów UI	Potrafi przygotować interfejs użytkownika zgodnie z wymaganiami projektu	Potrafi samodzielnie wykorzystać elementy interfejsu użytkownika do tworzenia aplikacji
Potrafi utworzyć podstawowe kontrolki interfejsu użytkownika	Potrafi właściwie ustawić najczęściej używane własności elementów UI	Umie odpowiednio dobrać i skonfigurować elementy interfejsu użytkownika	Potrafi napisać obsługę wszystkich zdarzeń generowanych przez elementy interfejsu użytkownika	Potrafi samodzielnie wykorzystywać dokumentację do rozwijania swojej wiedzy
Potrafi ustawić podstawowe własności kontrolek UI	Odpowiednio dobiera zdarzenia w zależności od potrzeb	Umie obsłużyć zdarzenia wraz z walidacją danych wejściowych	Potrafi samodzielnie rozwiązać zadanie	Biegłe posługuje się wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych
Potrafi napisać obsługę podstawowych zdarzeń	Umie napisać obsługę zdarzeń podstawowych elementów UI	Potrafi odpowiednio dobrać układy elementów w UI	Potrafi znaleźć właściwe informacje w dokumentacji języka programowania	
Potrafi wykorzystać podstawowe układy elementów w aplikacji	Potrafi dobrać i zastosować właściwy układ elementów w interfejsie użytkownika	Potrafi skorzystać z dokumentacji języka programowania	Potrafi utworzyć aplikację zgodnie ze wzorcem MVVM lub MVC	
Umie uruchomić napisaną aplikację na emulatorze i smartfonie	Potrafi zainstalować i skonfigurować emulator androida	W aplikacji potrafi połączyć się z sieciowymi zasobami takimi jak bazy danych	Potrafi wykorzystać lokalne i zdalne bazy danych	
		W programie umie wykorzystać elementy smartfonu takie jak aparat i GPS	Potrafi opublikować aplikację mobilną	

Język programowania				
<p>Potrafi zastosować proste typy danych w swoich programach</p> <p>Potrafi utworzyć proste klasy i metody</p> <p>Potrafi napisać prostą metodę obsługi zdarzenia</p>	<p>W swoich programach dobiera typy danych odpowiednio do problemu</p> <p>Wykorzystuje operacje na prostych typach danych</p> <p>Potrafi utworzyć klasy zgodnie z wymaganiami</p> <p>Wykorzystuje gotowe klasy szablone</p>	<p>Umie zadeklarować swoje typy danych</p> <p>Potrafi zastosować obiektowe podejście do rozwiązania zagadnienia</p> <p>Potrafi zastosować proste mechanizmy obiektowe w swojej aplikacji</p> <p>Wykorzystuje gotowe klasy szablone i interfejsy</p>	<p>Potrafi wykorzystać mechanizm dziedziczenia i utworzyć klasy bazowe oraz pochodne</p> <p>Potrafi utworzyć szablony klasy</p>	<p>Potrafi obsłużyć wyjątki w swoim programie</p> <p>Potrafi kreatywnie rozwiązać problem z zastosowaniem optymalnych rozwiązań</p> <p>Biegłe posługuje się wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych</p>