

Wymagania edukacyjne

Programowanie aplikacji desktopowych

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 środowisko programistyczne do tworzenia aplikacji desktopowych	Potrafi omówić zalety wybranego środowiska programistycznego i języka programowania	Zna wybrane biblioteki z funkcjami i wie jak zastosować wybrane funkcje w swoim programie	Potrafi wskazać kompletne rozwiązania problemów	Potrafi omówić przygotowanie swojej biblioteki klas Potrafi wskazać kreatywnie rozwiązania zaawansowanych problemów

Umie objaśnić pojęcie frameworka	Umie dobra framework do rozwiązania zadania programistycznego			
Tworzenie aplikacji desktopowych				
Zna podstawy języka XAML do opisu interfejsu użytkownika (UI)	Wie odpowiednio wykorzystać kontrolki do utworzenia UI	Umie odpowiednio dobrać własności elementów UI	Wie przygotować interfejs użytkownika zgodnie z wymaganiami projektu	Potrafi samodzielnie wykorzystać elementy interfejsu użytkownika do tworzenia aplikacji
Zna podstawowe kontrolki interfejsu użytkownika	Potrafi wymienić i opisać najczęściej używane własności elementów UI	Umie odpowiednio dobrać i skonfigurować elementy interfejsu użytkownika	Wie jak napisać obsługę wszystkich zdarzeń generowanych przez elementy interfejsu użytkownika	Umie samodzielnie wykorzystywać dokumentację do rozwijania swojej wiedzy
Potrafi wymienić podstawowe własności kontrolki UI	Umie odpowiednio dobrać zdarzenia w zależności od potrzeb	Wie jak obsłużyć zdarzenia wraz z walidacją danych wejściowych	Wie jak samodzielnie rozwiązać zadanie	Biegłe posługuje się wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych
Umie wyjaśnić co to jest zdarzenie	Umie napisać obsługę zdarzeń podstawowych elementów UI	Wie jak odpowiednio dobrać układy elementów w UI	Potrafi znaleźć właściwe informacje w dokumentacji języka programowania	
Wie jak napisać obsługę podstawowych zdarzeń	Potrafi opisać i dobrać właściwy układ elementów w interfejsie użytkownika	Potrafi skorzystać z dokumentacji języka programowania	Wie jak przygotować system menu do aplikacji desktopowej	
Zna podstawowe układy elementów w aplikacji	Umie opisać system menu i okna dialogowe aplikacji	Umie rozróżnić typu okien dialogowych oraz opisać system menu		
Wie co to jest system menu i okna dialogowe				

Język programowania				
Potrafi opisać proste typy danych	Zna wybrane biblioteki języka C#	Umie zadeklarować swoje typy danych	Rozumie zastosowanie dziedziczenia, umie utworzyć klasy pochodne	Rozumie działanie wyjątków i umie je zastosować
Wie jak zastosować proste typy danych	Umie dobrać typy danych odpowiednio do problemu	Umie wyjaśnić obiektowe podejście do rozwiązania zagadnienia	Wie jak utworzyć szablon klasy	Umie kreatywnie rozwiązać problem z zastosowaniem optymalnych rozwiązań
Wie jak utworzyć proste klasy i metody	Zna operacje na prostych typach danych	Potrafi zastosować proste mechanizmy obiektowe w swojej aplikacji		Biegłe posługuje się wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych
Wie jak napisać prostą metodę obsługi zdarzenia	Wie jak utworzyć klasy zgodnie z wymaganiami Wykorzystuje gotowe klasy szablone	Wykorzystuje gotowe klasy szablone i interfejsy		