

Wymagania edukacyjne

Programowanie 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 środowisko programistyczne do tworzenia aplikacji mobilnych	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 mobilnych				
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 kontrolek 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	Zna wzorce tworzenia aplikacji mobilnych takie jak MVC i MVVM	
Zna podstawowe układy elementów w aplikacji	Wie jak zainstalować i skonfigurować emulator androida	Wie jak wykorzystać zasoby zewnętrznych baz danych w aplikacji mobilnej	Wie jak wykorzystywać lokalne i zdalne bazy danych	

Wie jak uruchomić aplikację mobilną na emulatorze i smartfonie		Wie jak wykorzystać elementy typu aparat, GPS	Wie jak 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</p> <p>Potrafi kreatywnie rozwiązać problem z zastosowaniem optymalnych rozwiązań</p> <p>Biegłe posługuje się wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych</p>