

## Wymagania edukacyjne

### Programowanie obiektowe

#### Klasa II i klasa III – 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
<b>Zasady programowania obiektowego</b>				
Zna paradygmaty programowania obiektowego	Rozumie mechanizm hermetyzacji i działanie specyfikatorów dostępu	Rozumie działanie konstruktora domyślnego i kopiującego, wie jak przeciążać konstruktor	Rozumie mechanizm działania polimorfizmu  Wie jak projektować aplikację, stosując	Umie zaprojektować aplikację z wykorzystaniem mechanizmów obiektowych

Potrafi wyjaśnić pojęcia: klas, obiekt, pole, metoda, konstruktor, destruktor	Wie co to jest konstruktor i destruktor	Rozumie mechanizm dziedziczenia	dziedziczenie, hermetyzację i polimorfizm	Wie wykorzystać klasy szablonowe i interfejsy
Wie jak utworzyć klasę reprezentującą konkretny byt	Wie jak zdefiniować pola i metody	Wie jak zbudować klasy bazowe i pochodne	Wie jak tworzyć klasy abstrakcyjne	Wie jak rozwiązać zaawansowane problemy korzystając z dokumentacji do języka programowania
Wie jak utworzyć obiekt	Rozumie różnicę między polami a własnościami	Rozumie jak działa specyfikator protected w dziedziczeniu	Umie zdefiniować i zastosować interfejs	Wie jak rozwiązywać problemy w działaniu programu
Wie jakie są specyfikatory dostępu	Wie jak zadeklarować obiekty reprezentujące klasy	Wie co to są klasy abstrakcyjne i metody wirtualne	Wie jak wykorzystać interfejsy standardowe do wykonania czynności takich jak sortowanie	
Wie co to jest dziedziczenie i polimorfizm	Wie jak wywołać metodę na rzecz obiektu danej klasy	Wie co to jest interfejs	Umie zadeklarować klasę ze statycznymi polami i metodami	
Wie co to są składniki statyczne klasy	Umie omówić mechanizm wyjątków	Wie co to są składniki statyczne klasy	Wie jak zdefiniować wyjątek instrukcją throw	
Wie co to są wyjątki		Wie jak działają wyjątki i umie je obsłużyć instrukcjami try i catch	Umie sklasyfikować rodzaje wyjątków	
Wie co to jest klasa abstrakcyjna		Wie co to są szablony klas, umie wykorzystać standardowe klasy szablone	Umie przygotować klasę szablonową na przykładzie obsługi stosu lub kolejki	
		Rozumie mechanizm przyjaźni (tylko C++)		

