

Naam:

BASC Rubric

Beschrijving:
Versie:

Rubric voor assessments Basic Scripting blok 3
v1, Februari 2024

Deze toetsmatrix kun je als checklist gebruiken. Doe dat altijd in combinatie met het webdictaat zodat je goed ziet wat van die onderwerpen in de lesstof zat en dus zou moeten terugkomen in de eindopdracht. Concentreer je hierbij op de grijze kolom, dan haal je het beste uit jezelf en de animatie (de andere kolommen zijn alleen van belang als het niet helemaal lukt).

		Prestatieniveaus:		Norm:			
Criteria	100	Uitmuntend	Goed	Voldoende	Onvoldoende	Matig	Slecht
Oplevering	5	5	4	3	2	1	0
Deadline / ZIP-formaat / voorbereiding / conform ontwerp / compleet.		Goed opgeleverd, passende mappenstructuur en vooraf gemaakt ontwerp komt overeen met de uitwerking.	Goed opgeleverd maar mappenstructuur niet super of ontwerp komt wel overeen maar is bijgesteld.	Goed opgeleverd maar slordige mappenstructuur, ontbrekende items of afwijkend van ontwerp.	Code goed opgeleverd maar geen documenten ter voorbereiding (storyboard, schetsen, flowchart o.i.d.).	Foutief opgeleverd waardoor niet alle facetten goed zijn te beoordelen.	Niet opgeleverd of ruim te laat. Dit leidt ook tot 0% op de andere onderdelen en daarmee einde oefening.
Grafische vormen	5	5	4	3	2	1	0
Punt / lijn / driehoek / vierhoek / rechthoek / vierkant / ellips / cirkel / tekst.		Grafische vormen veelvuldig toegepast en daarmee ook uitvoerig gevarieerd.	Grafische vormen veelvuldig toegepast waaruit goed begrip van de werking blijkt.	Grafische vormen goed toegepast maar beperkt in variatie of experiment.	Beperkt grafische vormen toegepast en alleen de basis of enkele fouten.	Beperkt grafische vormen toegepast én daarbij de nodige fouten.	Zo weinig of geen grafische vormen dat begrip ervan niet kan worden vastgesteld.
Kleuren	5	5	4	3	2	1	0
Punt / rgb-dec / rgb-hex / transparantie / kleur-variabelen.		Veel (alle?) kleuraspecten zinvol en overtuigend toegepast.	Veel kleurenaspecten zinvol toegepast maar een paar opties vermeden.	Wel zinvol en correct kleurgebruik maar beperkt in variatie of experiment.	Beperkt kleuropties toegepast of enkele fouten.	Beperkt kleuropties toegepast en enkele fouten.	Nauwelijks of niet kleuren gebruikt.
Beweging	5	5	4	3	2	1	0
mouse-X, mouse-Y / zelfstandige frame-bewegingen.		Uitvoerig muisbewegingen én zelfstandige bewegingen die reageren op interactie.	Meerdere verschillende zelfstandige bewegingen én muisbewegingen.	Iets beweegt zelfstandig maar rechtlijnig en eenvoudig.	Een aantal elementen beweegt met de muis maar geen zelfstandige frame-beweging.	Één element beweegt met de muis maar geen zelfstandige frame-beweging.	Nauwelijks of geen beweging toegepast.
Datatypen	5	5	4	3	2	1	0
Grijs / float / color / boolean / char / string.		Je laat van alle typen variabelen zien dat je ze kunt toepassen zoals bedoeld.	De keuze voor datatypen, overtuigt dat je de essentie ervan begrijpt.	Je weet dattypen goed te gebruiken maar de keuze voor het type is niet altijd het meest efficient of weinig variatie.	Je hebt wel begrip van datatypen maar de keuze voor het juiste type overtuigt niet.	Je gebruikt wel datatypen maar toont geen begrip van waar ze voor dienen of hoe te gebruiken.	Veel te weinig gebruik gemaakt van datatypen om zinvol te beoordelen.
Variabelen	5	5	4	3	2	1	0
Systeemvariabelen / eigen variabelen / systeem finals / eigen finals / lokaal / globaal.		Ook eigen finals én lokale variabelen (niet alleen in for-loops) worden zinvol toegepast.	Ook eigen finals of lokale variabelen (niet alleen in for-loop) worden zinvol toegepast.	Bewust keuzes voor het type variabele en ook meer types zinvol toegepast.	Het gebruik van variabelen is sumier of zo beperkt in variatie qua type, dat het niet overtuigt.	Het gebruik van variabelen gaat niet verder dan wat uit de voorbeelden is meegenomen.	Te weinig met variabelen gewerkt om te zien dat de betekenis ervan is geleerd.
Operatoren	5	5	4	3	2	1	0
Toewijzing / rekenkundig / rekenkundige toewijzing / vergelijking / logisch.		Alle types operatoren zijn zodanig toegepast dat geen twijfel bestaat over begrip.	Maakt bewust gebruik van zo veel mogelijk types operatoren om te laten zien dit goed te begrijpen.	Wellicht niet alle operatoren gebruikt maar getuigt wel van begrip en bewuste keuzes.	Gebruikt wel operatoren maar vertoont geen bewuste keuze in waarom of welke.	Laat zo weinig gebruik van operatoren zien dat het niet overtuigt van begrip.	Weet niet wat operatoren zijn en heeft ze niet bewust toegepast.
Condities	5	5	4	3	2	1	0
if / if-else / if-else-if.		Niet alleen diverse condities toegepast maar ook nog eens in zinvolle geneste vorm.	Laat goed toepassingen en variaties zien om te overtuigen condities te begrijpen.	Laat wel zien condities te begrijpen maar past nog weinig variaties toe of bevat nog een enkel foutje.	Wel condities correct gebruikt maar overtuigt niet dat de essentie is begrepen.	Te beperkt condities gebruikt of foutief of kan niet uitleggen hoe dat precies werkt.	Geen condities gebruikt.
Lussen	5	5	4	3	2	1	0
For-loop / While-loop.		For-loop én while-loop beide correct en zinvol gebruikt met 'nesting'.	Zowel for- als while- loops zinvol gebruikt en zonder fouten; nog geen nesting.	Eigen uitwerkingen van loops zonder fouten.	Eigen uitwerkingen van loops maar nog met fouten.	Gebruik van loops komt niet verder dan wat in de lesstof is aangedragen.	Geen loop constructies anders dan void draw().
Functies	5	5	4	3	2	1	0
Tekenfuncties / setup / draw / eigen void-functies / eigen type-functies / parameters.		Correct gebruik van void functies, type-functies én parameters.	Zowel systeemfuncties als eigen functies correct gebruikt, én type-functies of parameters gebruikt.	Zowel systeemfuncties als eigen functies correct gebruikt maar alleen void.	Wel systeemfuncties maar geen eigen functies correct gebruikt.	Alleen Setup en Draw functie maar geen andere systeem-functies of eigen functies.	Geen functies gebruikt (ook geen Setup of Draw of tekenfuncties).
Reeksen	5	5	4	3	2	1	0
Array zinvol toepassen in animatie met gebruik van .length.		Meer arrays correct, zinvol en verschillend toegepast.	Een array correct en zinvol toegepast en ook .length of andere array functies gebruikt.	Één array correct toegepast maar geen .length gebruikt of enkel om te kunnen afvinken.	Wel een gevulde array gedeclareerd maar niet correct toegepast.	Wel een lege array gedeclareerd maar niet correct toegepast.	Geen reeksen (arrays) gebruikt.
Interacties	15	15	12	9	6	3	0
Muis- en toets-interacties / met (muis/toets)-variabelen en (muis/toets)-functies.		Hoeveelheid interacties overtuigt verschil te begrijpen tussen -variabelen en -functies.	Diverse correcte interacties maar verschil -variabelen en -functies overtuigt niet.	Beperkt aantal interacties met variabelen en functies of werking is niet logisch of foutief.	Interactie met variabelen of functies maar werking is niet logisch of foutief.	Interactie komt niet verder dan mouseX, mouseY.	Geen interactie toegepast.
Codestructuur	10	10	8	6	4	2	0
Leesbaarheid (indentie) / commentaar / samenhang / declaraties / functies / bestanden.		Uitvoerig zinvol commentaar, indentie in orde; opbouw codestructuur is doordacht, ook met meer bestanden.	Commentaar en indentie in orde en codestructuur toont voldoende basis inzicht.	Commentaar en indentie in orde maar code samenhang / volgorde / opbouw vertoont te weinig structuur.	Incidenteel commentaar / indentie vertoont nog fouten of code structuur slordig / onsamenhangend.	Commentaar en indentie te slordig of te weinig code om dat zinvol te beoordelen.	Nauwelijks of geen commentaar en weinig of geen aandacht voor indentie.
Animatie	10	10	8	6	4	2	0
Mate waarin code is toegepast om daadwerkelijk tot een animatie te komen.		Een werkende animatie, zonder fouten en erg complex of met aanvullingen.	Een werkende animatie, zonder fouten en een prima weergave van de mogelijkheden.	Een werkende animatie, zonder fouten maar erg eenvoudig qua opzet.	Een deels werkende animatie maar nog met fouten.	Wel verwoedse pogingen gedaan maar geen feilloos werkende animatie.	Feitelijk niet tot een animatie gekomen.
Verdediging	10	10	8	6	4	2	0
Mate waarin student de gemaakte opdracht begrijpt en uitlegt.		Student overtuigt proactief en kan ter plekke code aanpassen en uitlegt.	Student stuurt gesprek, overtuigt te begrijpen en kan aanpassingen wel uitleggen maar niet direct coderen.	Student kan prima antwoorden en overtuigt de stof te begrijpen maar kan niet ter plekke aanpassen.	Student is erg zoekende, kan wel antwoorden maar overtuigt niet alles te begrijpen.	Student is erg zoekende en niet op alles lukt het te antwoorden.	Geen eigen inbreng in assessment.
Bonus	10	10	8	6	4	2	0
Extra, bovenop cijfer (max 10) Gevorderden / niet-lesstof (bv fonts, afbeeldingen, geluid, classes).		Combi van 'gevorderd' én niet-lesstof in complexe samenhang toegepast.	Combi van 'gevorderd' én niet-lesstof correct toegepast.	Combi van 'gevorderd' én niet-lesstof toegepast maar niet overtuigend of nog met fouten.	Ook wat niet-lesstof toegepast maar geen 'gevorderden' lesmateriaal.	Ook 'gevorderden' lesmateriaal correct toegepast.	Geen extra's
Eigen code		Factor 1,0		Factor 0,8		Factor 0,0	
Vermenigvuldigingsfactor		De uitwerking vertoont alleen eigen werk of niet-eigen onderdelen zijn duidelijk kenbaar gemaakt met bronvermelding en student begrijpt deze volledig.		Uitwerking vertoont ook niet-eigen werk, maar bronvermelding niet in orde of student overtuigt nog niet die code te begrijpen.		Uitwerking vertoont twijfel aan eigenheid en student is niet in staat per assessment het tegendeel aan te tonen. Dit is voorwaardelijk voor de rest van het assessment en kan leiden tot examencommissie.	