|  |
| --- |
| **C# Programming Techniques**  **C# Programming Techniques (lab)**  **ZELFEVALUATIE**  **2017-2018** |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: |  |
| Labodocent: | **Mr. Demeester - Mevr. Van Assche – Mevr. Verbeeck** |

Zelfevaluatie Labo 1: Kennismaking met ADO.NET

Gebruik voor je zelfevaluatie één van volgende cijfers om aan te geven hoe goed je zelf vindt dat je een onderdeel uitgevoerd hebt:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

Zoals je kan zien gaat de schaal van slecht (0) tot uitstekend (4).

**Breng dit zelfevaluatieformulier afgedrukt en ingevuld mee naar de feedback!**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Wat** | **Zelfevaluatie student** | **Evaluatie door docent** |
| ER-diagram | **3** |  |
| Implementatie van de gevraagde klassen (Player, Game) en struct | **4** |  |
| 3-lagen model | **3** |  |
| Connectie met databank: lokaal | **3** |  |
| Connectie met databank: remote | **3** |  |
| Gebruik van geschikte datacollecties in businesslaag om data uit databank in op te slaan | **3** |  |
| Wordt de gevraagde informatie getoond in de 2 Listbox’en | **4** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Globale evaluatie** | **Door student** | **Door docent** |
|  |  |  |