

Zasady zaliczenia wykładu z Programowanie III

Zaliczenie wykładu odbywa się na podstawie stworzenia projektu programistycznego w języku JAVA lub C# oraz jego prezentacji podczas egzaminu.

Projekt powinien zawierać

1. elementy programowania sieciowego (na przykład gniazda TCP w architekturze klient-serwer lub RMI) LUB dostęp do bazy danych (JDBC),
2. interfejs GRAFICZNY
3. używać wielu wątków,
4. posiadać minimum 1000 linii kodu.

Uwaga: użycie bardziej zaawansowanych technologii takich jak np. Hibernate jest dozwolone. Jednak w takim wypadku należy się dobrze orientować w technologii. Zasada: jeśli czegoś używamy to dobrze rozumiemy jak to działa.

Program zostanie OCENIONY przez prowadzących ćwiczenia.

Prowadzący może przyznać za program 50 punktów.

Egzamin odbędzie się w formie ustnej, przy komputerze.

- 1) Zdający pokaże krótką prezentację programu
- 2) Odpowie na kilka pytań dotyczących kodu
- 3) Dokona drobnej zmiany w kodzie.

Z egzaminu można uzyskać od 0 do 10 punktów.

Każdy wynik **>=2 punkty skutkuje zaliczeniem egzaminu**, z tym zastrzeżeniem, że student **MUSI** umieć wykonać zleconą korektę w kodzie oraz **MUSI** orientować się w kodzie programu i znać jego budowę. Niespełnienie któregoś z powyższych punktów skutkuje oceną negatywną z egzaminu.

Ocena jest wyznaczana na podstawie sumy punktów przyznanych przez prowadzącego oraz uzyskanych w trakcie egzaminu na podstawie poniższej skali:

SKALA OCEN:

26-31 dst	32-37 dst+	38-43 db	44-49 db+	50-60 bdb
-----------	------------	----------	-----------	-----------

Punktacja zaliczenia projektu

Imię i Nazwisko: Kamila Krupa NR INDEKSU: 260114

Temat projektu: Temat 64: Wypożyczalnia DVD: informacje o filmach, klienci, wypożyczenia, zwroty. Dane przechowywane w bazie.

CZĘŚĆ OCENIANA PRZEZ PROWADZĄCYCH LABORATORIUM

LP	Umiejętność	Punktacja max	WARUNEK KONIECZNY!	WYNIK
A	1000 linii kodu	TAK	TAK	
1	Wykorzystanie obiektowości (2)	2	TAK	2
	Kapsułkowanie (3)	3		3
	Dziedziczenie (3)	3	TAK	3
	Spójność funkcjonalna klas (2)	2	TAK	2
2	Użycie własnych wątków (2)	2		1
	Orientacja w kodzie wątków (3)	3		3
2	Działanie aplikacji w naturalny i intuicyjny sposób * (3)	3		2
	Łatwość obsługi (2)	2		2
3	Dobra dokumentacja (3)	3		3
	Czytelne formatowanie kodu (3)	3		2
4	Jakość i użycie (6) baz danych lub kodu sieciowego	6	TAK	5
	i orientacja w nim (6)	6		6
5	Jakość i sensowność GUI (6)	6	TAK	4
	orientacja w kodzie GUI i jakość kodu(6)	6		6
	Razem	50		44

EGZAMIN

LP	Umiejętność	WARUNEK KONIECZNY!	MAX PUNKTÓW	WYNIK
A	Wykonanie w trakcie egzaminu zleconej zmiany w kodzie.	TAK	5	
B	Umiejętność opisanie budowy programu i orientacja w kodzie	TAK	5	
	RAZEM			

OCENY: 26-31 dst 32-37 dst+ 38-43 db 44-49 db+ 50-60 bdb