**Muntlig eksamen i IT2 mandag 26.april 2021**

**Tema: Frisbee golf**

Frisbee er blitt populært i Norge og også i vårt nærområde. Det er satt opp kurver i skogen og mange er aktive med den nye sporten.

Det skal arrangeres en turnering i frisbee og i den forbindelse så ønsker arrangøren en del applikasjoner til en nettside, som skal lages til turneringen.

Du skal derfor utvikle noen slike applikasjoner som de ønsker til siden.

1. **Animasjon**

De ønsker å ha en animasjon som viser sporten på en artig måte. Det kan gjerne brukes tekst og annen grafikk i tillegg til noen bilder som viser hva sporten går ut på. Animasjonen skal kunne startes og stoppes av brukeren.

Varighet – ca 15 sekunder

1. **Registreringssystem**

På nettsiden skal deltakerne kunne registrere seg slik at de blir med på turneringen. Det må legges inn navn og beregnes hvor mye hver enkelt skal betale for deltakelsen.

Priser: Turneringen 200 kr, mat – 150 kr (valgfritt), leie utstyr – 100 kr (valgfritt), kjøp av frisbee etter følgende satser:

1 stk – 200, 2 stk – 350, 3 stk – 500 eller pakke på 5 stk 700

Det må gå tydelig fram hva de kan velger og hva de har valgt og en ryddig og grei oversikt til deltakeren om hva summen blir for valgt utstyr.

1. **Registrering av poeng og kåring av vinner**

Det er ønskelig at deltakerne ligger inne i systemet etter påmelding. Under selve turneringen så kan du begrense antall deltakere til f.eks 5 stykker, men at det lages et system som kan utvides til å håndterer flere.

Det skal lages et system som håndterer selve konkurransen. Hver spiller skal delta tre ganger. Antall kast i hver omgang skal registreres.

Den deltakeren som har færrest kast per runde får 100 poeng. Når omgangene er slutt skal det kåres en vinner og dersom det er likt må disse kaste en omgang til. Vinneren skal få en fanfare og en hyggelig tilbakemelding.

1. **Dokumentasjon**

Lag en testplan som viser hvilke tester som er nødvendige for disse applikasjonene og resultatene av disse.

**Gjennomføring av muntlig eksamen**

Disse oppgavene som sendes ut på mail har du to dager på å løse. Grunnen til dette er at disse brukes som et utgangspunkt for eksamineringen av kandidatene.

1. Kandidaten viser hva som er gjort. Først en gjennomgang av deloppgavene. Her kan du bruke inntil 15 minutter for å fritt forklare hva du har av kompetanse i forhold til gitte oppgaver. Det vil derfor være viktig å løse oppgavene for å vise størst mulig dybde og bredde i din kompetanse.
2. Deretter så vil du bli spurt om dette innholdet for å sjekke at du har et eierforhold til det som er gjort og at du forstår innholdet og vet hvordan dette virker. Det kan bli stilt spørsmål knyttet til valgte løsninger. Dette kan vare inntil 15 minutter.
3. Til slutt vil hver kandidat trekke et sett med oppgaver som kandidaten ikke kjenner på forhånd. Det utarbeides x+1 antall sett slik at hver kandidat får et sett med oppgaver som er unikt. Dette kan være muntlige og eller muntlige praktiske spørsmål. Her kan det også brukes inntil 15 minutter.

All er faring viser at tiden går veldig fort og at det derfor er viktig med å forberede seg godt slik at et kan få fram kompetansen til den enkelte kandidaten innenfor denne tidsrammen.

Det er svært viktig å møte i god tid og ha besvarelsen klar når det er din tur.

Dersom du ikke løser oppgavene på forhånd er det ingen krav om det, men da må vi ta utgangspunkt i oppgavene likevel som vist over.

Lykke til!