|  |
| --- |
|  |
| Eksamensavis |
| Application Programming - S2 |

|  |  |
| --- | --- |
| Formalia: |  |
| Afdeling | AspIT Storkøbenhavn |
| Underviser | Uli Scheuss |
| Censor | Jens Clausen |
| Forløb | S2-2-M1-2022 |
| Eksamensdato | Fredag den 16. september 2022 |

Indholdsfortegnelse

[1 Formål, mål og læringsmål 3](#_Toc112930352)

[1.1 Formål 3](#_Toc112930353)

[1.2 Mål 3](#_Toc112930354)

[1.3 Læringsmål 4](#_Toc112930355)

[2 Mødeplan 6](#_Toc112930356)

[3 Eksamensvejledning 7](#_Toc112930357)

[4 Sådan foregår eksamen 8](#_Toc112930358)

[4.1 Eksamen via Microsoft Teams 8](#_Toc112930359)

[4.2 Både lærer og censor er tilstede i eksamenslokalet 8](#_Toc112930360)

[4.3 Eksamen hvor læreren er tilstede og censor deltager via Microsoft Teams 8](#_Toc112930361)

[5 Forberedelsen 9](#_Toc112930362)

[6 Sygdom eller fravær 9](#_Toc112930363)

[7 Særlige forhold 9](#_Toc112930364)

[8 Bedømmelseskriterier og evaluering 10](#_Toc112930365)

[8.1 Eksamen 10](#_Toc112930366)

[8.2 Karakterskala 11](#_Toc112930367)

# Formål, mål og læringsmål

Her kan du se formålet, målene og læringsmålene for dit fag. Se i øvrigt modulbeskrivelsen for dit fag.

## Formål

Formålet med faget er at konstruere simple objektorienterede programmer med en grafisk brugergrænseflade og tilgang til en database.

## Mål

**Faglige temaer**

* User Interface
* Systemudviklingsmetoder
* Eksterne systeminterfaces og services
* Programmeringsteknikker
* Automatiserede test
* Applikationskonstruktion

**Personlige temaer**

* Indsigt i egne styrker og udfordringer i forhold til job
* Afklare personlige læringsmål
* Kunne dele viden
* Personlig fremtræden
* Selvstændighed
* Opsøge viden

**Arbejdsevnemæssige temaer**

* Holde fokus på opgaven som beskrevet
* Eleven skal være i stand til at levere løsninger inden for en given deadline
* Eleven skal kunne dokumentere og videregive sin viden
* Eleven skal kunne arbejde struktureret, selvstændigt og vedholdende med en opgave

## Læringsmål

**Faglige læringsmål**

* Eleven kan implementere simple brugergrænseflader vha. udviklingsmiljøets funktioner hertil
* Eleven er i stand til at indgå og arbejde i udvalgte elementer af en eller flere udvalgte systemudviklingsmetoder
* Eleven kan anvende ressourcer eksternt fra applikationen
* Eleven er fortrolig med væsentlige elementer fra et eller flere udvalgte programmeringsparadigmer
* Eleven kan ud fra en given kravspecifikation konstruere en applikation
* Eleven er i stand til at implementere persistente datamodeller
* Eleven kan kvalitetssikre en applikations robusthed ved anvendelse af relevant fejlhåndtering
* Eleven kan kvalitetssikre sine løsninger ved overholdelse af kravspecifikation, udvikling af simple automatiserede test, samt overholde best practice i det valgte programmeringssprog

**Personlige læringsmål**

* Eleven er åben over for andre arbejdsformer end sin egen.

**Arbejdsevnemæssige læringsmål**

* Eleven er i stand til at samarbejde med andre elever i forbindelse med udvikling af applikationer
* Eleven udviser opgaveloyalitet i forhold til kravspecifikationen for en opgave

# Mødeplan

Nedenfor kan du se hvornår du skal møde, hvornår forberedelsen begynder og hvornår du skal eksamineres.

Som du kan se skal du møde 15 minutter før eksamen begynder.

Det skyldes at du skal være klar, parat til start på præcist det klokkeslæt der er angivet i tabellen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Navn | Mødetid | Eksamen | Slut |
| Nikolai Frederik Olesen | 12:15 | 12:30 | 13:00 |
| Magnus Højland Eriksen | 12:45 | 13:00 | 13:30 |
| Jonas Ørvad Vium | 13:15 | 13:30 | 14:00 |
| Eik Nikolai Toft Rasmussen | 13:45 | 14:00 | 14:30 |
| Phillip Engelhardt Eis | 14:15 | 14:30 | 15:00 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Eksamensvejledning

Der skal løses en praktisk eksamensopgave over 2 dage. Hver dag skal du møde kl. 8:45. Du skal arbejde i tidsrummet 8.45 – 15.00. På den sidste dag skal du aflevere din eksamens opgave til underviserens mail (ulsc@aspit.dk) senest kl. 15:00. Det gør du ved at lave en .zip fil af din projektmappe.

Til eksamen skal du demonstrere dine løsninger – vise og fortælle om hvordan dit program virker, overfor eksaminator og censor. I forbindelse med opgaven taler vi om den måde du har valgt at løse opgaven på og om andre emner i pensum.

Når der er gået ca. 25 minutter er eksaminationen slut. Derefter forlader du eksamenslokalet, hvorefter censor og eksaminator diskuterer din præstation. Efter kort tid kaldes du tilbage til eksamenslokalet, hvor du får meddelt din karakter.

# Sådan foregår eksamen

Eksamen kan foregå på tre forskellige måder:

* Via Microsoft Teams, hvor både læreren og censor også er på Microsoft Teams
* Både lærer og censor er tilstede i eksamenslokalet
* Med din lærer tilstede i eksamenslokalet og censor deltager via Microsoft Teams

## Eksamen via Microsoft Teams

Hvis du deltager i et fag der foregår som Blended Learning, skal du være klar ved din PC 15 minutter før eksamen. I Microsoft Teams mødet deltager både du, underviser og censor. Det lokale du sidder i fysisk, er oftest dit sædvanlige klasselokale.

Din blender oplyser dig om, hvor du skal vente indtil eksamen begynder.

## Både lærer og censor er tilstede i eksamenslokalet

Du vil blive kaldt ind i lokalet og du kan hilse på censor. Herefter kan du gå i gang med at forberede din egen PC så den er klar til selve eksaminationen.

Din underviser oplyser dig om, hvor du skal vente indtil eksamen begynder.

## Eksamen hvor læreren er tilstede og censor deltager via Microsoft Teams

Du bliver kaldt ind i lokalet, hvor du hurtigst muligt gør din PC klar. Når du har den klar, starter du Microsoft Teams og bliver inviteret ind i mødet med censor. Du hilser pænt på censor og du er nu klar til at starte på eksaminationen.

Din underviser oplyser dig om, hvor du skal vente indtil eksamen begynder.

# Forberedelsen

Der er ingen forberedelse ud over de dage du har haft til løsning af opgaven. Men du kan dog selv gøre noget for at forberede din eksamination. Eksempelvis ved at have gennemlæst læringsmålene for dit fag og sætte dig ind i hvilke dele af stoffet, der indgår i hvert læringsmål. Derudover kan du have forberedt en præsentation, som vises og demonstreres til eksamen.

HUSK det er altid vigtigt at være ordentligt påklædt og være velsoigneret til eksamen.

# Sygdom eller fravær

I tilfælde af at du er syg eller på anden måde forhindret i at møde skal dette meddelelses AspIT så hurtigt som muligt inden dit mødetidspunkt . Skriv til Uli helst via Teams-chat. Ellers ring/SMS 71 75 74 97.

# Særlige forhold

Hvis der er særlige forhold eller hensyn der skal tages under din eksamination skal dette aftales med din underviser og afdelingens specialkonsulent på forhånd og i god tid inden eksaminationen.

# Bedømmelseskriterier og evaluering

Der vil i bedømmelsen blive lagt vægt på følgende:

* Fuldstændighed – hvor meget er lavet færdigt?
* Struktur – anvendelse af relevante programmeringsstrukturer og teknikker, såsom anvendelse af 3-lags-model, variabler, properties og metoder.
* Robusthed – giver programmet relevante fejlmeddelelser?
* Har du hjulpet andre, eller har modtaget hjælp fra andre. Der ses positivt på begge situationer.
* Relevant dokumentation i koden.

## Eksamen

Det fremgår af modulbeskrivelsen for S2 at evalueringen foretages som løsning af en applikationsopgave med en tilhørende database. Opgaven giver dig mulighed for at arbejde med:

* Centrale programmeringselementer
* Databaseprogrammering
* Kobling af brugergrænseflade til resten af systemet.
* Anvendelse af OOP.

## Karakterskala

Opgaven bedømmes efter 7 trins karakterskalaen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Karakter | Betegnelse | Beskrivelse |
| 12 | Den fremragende præstation | Karakteren 12 gives for den fremragende præstation, der demonstrerer udtømmende opfyldelse af fagets mål, med ingen eller få uvæsentlige mangler. |
| 10 | Den fortrinlige præstation | Karakteren 10 gives for den fortrinlige præstation, der demonstrerer omfattende opfyldelse af fagets mål, med nogle mindre væsentlige mangler. |
| 7 | Den gode præstation | Karakteren 7 gives for den gode præstation, der demonstrerer opfyldelse af fagets mål, med en del mangler. |
| 4 | Den jævne præstation | Karakteren 4 gives for den jævne præstation, der demonstrerer en mindre grad af opfyldelse af fagets mål, med adskillige væsentlige mangler. |
| 02 | Den tilstrækkelige præstation | Karakteren 02 gives for den tilstrækkelige præstation, der demonstrerer den minimalt acceptable grad af opfyldelse af fagets mål. |
| 00 | Den utilstrækkelige præstation | Karakteren 00 gives for den utilstrækkelige præstation, der ikke demonstrerer en acceptabel grad af opfyldelse af fagets mål. |
| -3 | Den ringe præstation | Karakteren -3 gives for den helt uacceptable præstation. |