



Projektowanie Oprogramowania

Krzysztof Gębicz



Omówienie programu nauczania

- posługiwanie się prostymi typami danych
- posługiwanie się złożonymi typami danych
- stosowanie metod rozwiązywania problemów za pomocą algorytmów
- stosowanie algorytmów sortowania i wyszukiwania
- dobieranie narzędzi i metodologii do planowania i zarządzania projektem
- projektowanie aplikacji
- planowanie przedsięwzięć programistycznych
- stosowanie wzorców projektowych
- stosowanie zagadnienia prawa autorskiego w dziedzinie programowania

WSO

Wagi

- Sprawdzian wiadomości – zakres co najmniej jednego działu, zapowiedziany tydzień wcześniej, waga 3
- Kartkówka – z maks. 3 ostatnich tematów, do 20 min, może być niezapowiedziana, waga 2
- Odpowiedź ustna – z bieżących maks. 3 tematów lub z powtórzenia, waga 2
- Wypowiedź ustna – odpowiedź na pytanie, prezentacja zadania, waga 1
- Wypowiedź ustna z prezentacją – połączona z pokazaniem rozwiązania lub prezentacją zadania, waga
- Nie przygotowanie zgłaszane podczas sprawdzania obecności

Progi Oceniania

- 100% – 6
- 97%-99%–5+
- 93–96% – 5
- 90-92% – 5-
- 90%-94%–4+
- 87–89% – 4
- 80-82% – 4-
- 75%-79%–3+
- 70–74% – 3
- 65-69% – 3-
- 60%-64%–2+
- 55–59% – 2
- 50-54% – 2-
- 0–49% – 1

Progi Zdawalności

- **5,75 – 6** – celujący
- **4,75 – 5,74** – bardzo dobry
- **3,75 – 4,74** – dobry
- **2,75 – 3,74** – dostateczny
- **1,75 – 2,74** – dopuszczający
- **1,00 – 1,74** – niedostateczny

BHP

1. W pracowni komputerowej należy bezwzględnie przestrzegać zasad BHP.
2. Uczniowie mogą korzystać z pracowni komputerowej jedynie pod opieką nauczyciela prowadzącego zajęcia.
3. Na zajęcia dydaktyczne należy przychodzić punktualnie.
4. Do pracowni komputerowej wchodzimy tylko pod opieką nauczyciela.
5. Przed rozpoczęciem pracy na stanowisku uczniowie są zobowiązani do sprawdzenia jego stanu technicznego i zgłoszenia dostrzegalnych usterek nauczycielowi prowadzącemu zajęcia.

6. Wyjście z pracowni komputerowej odbywa się tylko za zgodą nauczyciela.
7. Po zakończeniu pracy należy uporządkować stanowisko pracy.
8. W pracowni komputerowej należy zachowywać się cicho i kulturalnie. Nie wolno stwarzać sytuacji niebezpiecznych dla siebie i innych – nie wolno biegać, huśtać się na krzesłach itp.
9. Zabrania się wnoszenia napojów, odzieży wierzchniej oraz spożywania jakichkolwiek posiłków.
10. Nie wolno dotykać ekranu monitora.

11. Zabrania się niszczenia i dewastacji sprzętu znajdującego się w pracowni.

12. Na zajęciach dydaktycznych należy bezwzględnie wykonywać polecenia nauczyciela. Zabrania się uruchamiania programów nie objętych tematem lekcji.

13. Korzystanie z telefonów komórkowych jest dopuszczalne tylko po uzyskaniu zgody nauczyciela.