**Java课程设计评价量规**

**课程设计可能包含的技术列表：**

反射、注解、网络、多线程与线程池、数据库或连接池或对应的持久化框架、Web相关、日志框架、JavaFX、爬虫与网页解析（jsoup、htmlparse）、前端与Ajax、国际化、配置文件更改程序行为、Junit用例测试等、可视化（如Echarts）、游戏引擎、安卓、复杂算法、设计模式(DAO、MVC、工厂模式….)、sqlite等。

**等级A:**

1. **基本要求：**
   1. **使用**Git管理代码，团队博客撰写良好、编程符合规范。
   2. **面向对象设计**：包划分、类设计合理；
   3. **答辩**：优秀（对自己所负责部分熟悉，可对所负责模块或任务进行**有一定深度**的分析）。
   4. **课程设计报告**：格式良好，内容完整且丰富。
2. 使用了多种技术（列表中的3项及以上）、有较大的工作量、部分任务技术含量较高；如果使用一种技术，需对所使用技术的有**一定深度**的研究与应用。
3. 使用了多个老师未教的第三方库或框架完成任务；

**等级B:**

1. **基本要求**：
   1. 同等级A的a、b。
   2. **答辩**：良好（对自己所负责部分熟悉，可对所负责模块或任务进行**简单分析**）。
   3. **课程设计报告**：格式良好，内容完整。
2. 使用了多种技术（列表中的2项及以上）
3. 至少完成**两个**以上不同类型的任务。且有一定难度和工作量。

**等级C:**

1. **基本要求：**
   1. 编程符合基本规范。
   2. **答辩：**高于等级D。
   3. **课程设计报告**：格式良好，基本内容完整。
2. 完成**至少一个**完整的模块或任务，达到代码级别掌握且有一定工作量（代码不少于300行）。

**等级D:**

1. **基本要求：**
   1. 编程符合基本规范。
   2. 完成至少一个完整模块或任务，代码级别掌握。
   3. **答辩**：熟悉所负责模块或任务，每行代码的含义都要懂，要知道为什么要用这个代码。
   4. **课程设计报告**：同等级C。
2. 至少完成一个完整模块或任务，达到代码级别掌握。

**等级E:**

1. 基本上无工作量(比如只负责2-3个功能相似的文件，对主要代码一问三不知，多个问题回答不上来)。
2. 被老师判定为抄袭（全盘拷贝他人代码且未能理解，借鉴他人或网上代码未标明出处）。

**注意：**

1.做游戏的同学，一般会借鉴第三方代码。如无增加功能，判定未不及格。如果增加了网络互、网络对战、物理引擎等功能，可考虑升到A；增加网络存取，可考虑升级到B。视情况而定。如果仅增加文件读写、数据库读写等简单代码最高为C。

2. 组长工作量如果较大且答辩表现出，可适当提一档。

3. 帮老师写完成程序或教程，可提一档。

4. 碰到1拖n小组，适当提高组长评级降低组员评级。

5. 自评等级A、B，老师会详细审查。基本上重要的核心代码，每行都会问。不仅知道这样写，还要知道这样写的原因。如果换一种写法，是否会更好。自评等级A可能会被任课老师抽点再次审核。

6. **对全盘抄袭0容忍**，如果被老师认定为全盘抄袭，判定为不合格，请勿心存侥幸。可以借鉴但不可以全盘抄袭。

7. 一定不能使用中文变量名！