

Úroveň Položka	Úroveň 1 (0 bod)	Úroveň 2 (1/2 boda)	Úroveň 3 (1 bod)	Úroveň 4 (1.5 boda)	Spolu
1 Náročnosť riešenia algoritmického problému, pri riešení žiak použil	nanajvýš jednoduchý sekvenčný algoritmus	algoritmus obsahujúci cykly alebo algoritmus obsahujúci vetvenie	algoritmus obsahujúci cykly a vetvenie	algoritmus obsahujúci vzájomné vnorené cykly a vetvenie	
2 Dátové štruktúry použité pri riešení algoritmického problému	žiadne alebo len jednoduché typy int alebo float alebo boolean	štruktúrovaný typ str	štruktúrovaný typ list	kombinácia viacerých štruktúrovaných typov	
3 Ošetrovanie chybových stavov	testujú sa nanajvýš požiadavky na vstup	testujú sa operácie s dátami	testujú sa požiadavky na vstup a operácie s dátami		
4 Reakcia na chybové stavy	v prípade problematického stavu nie je používateľ informovaný alebo je informovaný len systémovou hláškou	v prípade problematického stavu je používateľ informovaný relevantnou hláškou o problematickom stave (napr. aj výpisom do konzoly)	v prípade problematického stavu je používateľ informovaný relevantnou hláškou o problematickom stave prostredníctvom grafického rozhrania		
5 Vstup dát	program nepoužíva vstup alebo len vstup z konzoly	vstupné textové okienko/tlačidlo grafickej aplikácie, myš v grafickej ploche	vstupné dáta zo súboru	kombinácia vstupu zo súboru s ďalším interaktívnym vstupom	
6 Výstup dát	program nepoužíva výstup alebo len výstup do konzoly	výstupné textové okienko/ výstup do grafickej plochy	výstupné dáta do súboru	kombinácia výstupu do súboru v kombinácii s ďalším typom výstupu	

7 Dekompozícia problému	Žiadna alebo len jedna funkcia riešiaci celý problém	vhodne navrhnutá funkcia s parametrom alebo funkcia s návratovou hodnotou	správne dekomponovaný problém, vhodne navrhnutá funkcie s parametrami a s návratovými hodnotami	správne dekomponovaný problém, jednotlivé časti problému sa riešia v samostatných funkciách, funkcie sa vzájomne volajú a odovzdávajú si výstupné hodnoty	
8 Kód programu	identifikátory sú nejasné, z ich názvu nie je možné dedukovať ich význam	identifikátory (názvy premenných a funkcií) sú popisné, z ich názvu je možné dedukovať význam ich obsahu, resp. použitia	funkcie obsahujú dokumentačné reťazce popisujúce výsledok funkcie, vstupné a výstupné hodnoty	dokumentačné reťazce sú úplné, vstupy a výstupy sú definované podľa štandardu	
9 Používateľské rozhranie	grafické rozhranie nie je k dispozícii alebo je neprehľadné	grafické rozhranie je prehľadné	je zrejmé, ktoré polia sú vstupné a ktoré výstupné, obsah polí je popísaný (napr. pomocou Label)	výstupné polia sú chránené voči používateľským vstupom	
10 Prezentácia projektu žiakom	žiak vie nanajvýš „prerozprávať“ časti kódu	žiak vie popísať logiku algoritmu a identifikovať jednotlivé časti programu (napr. táto funkcia robí to a to)	žiak vie zdôvodniť použitý algoritmus, postup, žiak vie vysvetliť jednotlivé časti programu	žiak vie popísať hraničné (extrémne, krajné) prípady a ako na ne v programe reaguje, príp. v ktorých situáciách program nebude pracovať správne	
11 Využitie projektu v praxi	použiteľný v praxi po veľkých úpravách	použiteľný v praxi po menších úpravách	použiteľný v praxi bez potrebných úprav		
Spolu	0	5.5	11	12	