# Beoordeling Programmeren met Python #G0193

Naam leerling:  
School:  
Datum beoordeling deelopdracht Galgje:  
Datum beoordeling eindopdracht:

## Beoordeling deelopdracht Galgje Single Point Rubric

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Criterium | Normscore | Maximale score | Beschrijving norm | Feedback | Score |
| Syntactische correctheid | 5 | 10 | Je hebt syntactisch correcte code geschreven. De Python-interpreter kan je code volledig zonder foutmeldingen verwerken. |  |  |
| Semantische correctheid | 30 | 40 | Je programma doet wat het moet doen. Per ontdekte fout in het gedrag van je programma krijg je 5 punten aftrek. |  |  |
| Kwaliteit van de code | 30 | 40 | Je schrijft leesbare, geordende code. Je kiest voor de hand liggende namen voor je variabelen. De structuur van je code is logisch. Je maakt gebruik van de verschillende sturingselementen, die Python te bieden heeft. |  |  |
| Kwaliteit van de interactie | 5 | 10 | Je maakt op een heldere en vriendelijke manier duidelijk wanneer je invoer van de gebruiker verwacht. Je maakt op een heldere en vriendelijke manier duidelijk wat voor invoer je van de gebruiker verwacht. Er wordt gelet op hoe je de gebruiker feedback geeft op foutieve invoer. |  |  |
| Totale score | | | | |  |

## Beoordeling eindopdracht Single Point Rubric

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Criterium | Normscore | Maximale score | Beschrijving norm | Feedback | Score |
| Syntactische correctheid | 5 | 10 | Je hebt syntactisch correcte code geschreven. De Python-interpreter kan je code volledig zonder foutmeldingen verwerken. |  |  |
| Semantische correctheid | 5 | 10 | Je programma doet wat het moet doen. Per ontdekte fout in het gedrag van je programma krijg je 5 punten aftrek. |  |  |
| Kwaliteit van de code | 30 | 40 | Je schrijft leesbare, geordende code. Je kiest voor de hand liggende namen voor je variabelen. De structuur van je code is logisch. Je maakt gebruik van de verschillende sturingselementen, die Python te bieden heeft. |  |  |
| Kwaliteit van de interactie | 30 | 40 | Je maakt op een heldere en vriendelijke manier duidelijk wanneer je invoer van de gebruiker verwacht. Je maakt op een heldere en vriendelijke manier duidelijk wat voor invoer je van de gebruiker verwacht. Er wordt gelet op hoe je de gebruiker feedback geeft op foutieve invoer. |  |  |
| Totale score | | | | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Resultaat deelopdracht | Gewicht: 1 |  |
| Resultaat eindopdracht | Gewicht: 2 |  |
| Eindresultaat | |  |