

#	หัวข้อการให้คะแนน	Score				
1	ความสมบูรณ์ของการทำงานของโปรแกรม	30	ถูกต้องหมด (30)	bug <= 3 (24)	bug > 3 (15)	
2	ความสมบูรณ์และความสวยงาม [กรณี Application]	5	ดีมาก (5) มีเมนูครบ มี components มากกว่า 10 รายการ และมีการใส่ Style เพื่อให้โปรแกรมสวยงาม	ดี (4) มีเมนูครบ และมี component อย่างน้อย 10 รายการ	ปานกลาง (3) มีเมนูไม่ครบตามที่ควรจะเป็น	ต่ำกว่ามาตรฐาน (1)
	ความสมบูรณ์และความสวยงาม [กรณี Game]		ดีมาก (5) มีภาพ และเสียง	ดี (4) สวยแต่ ไม่มีเสียง	ปานกลาง (3) ไม่สวย	ต่ำกว่ามาตรฐาน (1)
3	ความยากในการพัฒนา	10	ยาก ใหญ่ ซับซ้อน (10) เช่น Paint, Battle City	ปานกลาง (8) เช่น Winamp	ง่าย (6) เช่น เครื่องคิดเลข นาฬิกาจับเวลา โปรแกรมแลกเปลี่ยนเงินตรา หรือ ลอกเกมที่เคยมีมา เช่น เกมงู เปิดไฟ เกมรับของ ตีตุ่น หลบสิ่งกีดขวาง	
4	หลักการ OOP ได้แก่ inheritance, interface, polymorphism, access modifier (private, public) & setter/getter	15	- inheritance (+5), interface (+2), polymorphism (+2), access modifier/setter/getter (+1), ความถูกต้องของการออกแบบ (+5)			
5	Coding Sytle (อ้างอิงจาก code review check list) เช่น ชื่อตัวแปร ชื่อคลาส (name convention)	3	ชื่อตัวแปรอ่านรู้เรื่อง ฯลฯ ได้คะแนนตามสัดส่วน			
6	รัน jar ไฟล์ที่ export มาได้	5	ได้ (1)	ไม่ได้ (0)		
7	Report (หากส่งภายหลังนำเสนอไปแล้วจะไม่มีคะแนน)	10	อธิบายวิธีการใช้งาน (คู่มือ) หากไม่ครอบคลุม หักจุดละ 1 คะแนน			
8	Code, Jar, Report, UML Diagram ส่งทาง github ถ้าส่งช้าจะไม่มีคะแนน	2	มีครบ (1)	ไม่ครบ (0)		
9	Present ด้วย วีดีโอ คลิป 10 นาที	หักคะแนน	ถ้าไม่มีวีดีโอ คะแนนรวมจากข้างบนทั้งหมด จะได้อย่างมาก 30 จาก 80 เท่านั้น	ถ้าวีดีโอ เกินเวลา จะหักคะแนนจากคะแนนที่ได้ ตามสัดส่วนของเวลาที่เกินมา		
	Total	80				