

Name	Rubric eindopdracht							
Description	Onderstaande rubric wordt als richtlijn gebruikt. Dit wil zeggen dat het mogelijk is dat je in een andere categorie geschaald wordt dan explicet benoemd wordt in de rubric omdat je iets anders goed of minder goed hebt gedaan dat gelijkend wordt gewaardeerd.							
Rubric Detail								
<b>Levels of Achievement</b>								
Criteria	10	7	4	0				
<b>Architectuur</b> <b>Weight</b> 17.00%	<b>100.0000 %</b> - Eigen domeinklassen gebruikt - Domeinklassen voor uitbreidbaarheid (denk bijvoorbeeld aan 2 gedragsregels tegelijkertijd) - Elke applicatielaag doet enkel waar hij voor verantwoordelijk is - Communicatie tussen applicatielagen middels de juiste patronen toegepast	<b>70.0000 %</b> - Eigen domeinklassen gebruikt - Elke applicatielaag doet enkel waar hij voor verantwoordelijk is - Communicatie tussen applicatielagen middels de juiste patronen toegepast	<b>40.0000 %</b> - Eigen domeinklassen gebruikt - Elke applicatielaag doet enkel waar hij voor verantwoordelijk is	<b>0.0000 %</b> Minder				
<b>Bestanden inlezen</b> <b>Weight</b> 17.00%	<b>100.0000 %</b> - CSV en XML zijn in te lezen - Er is een creatiepatroon gebruikt om objecten te creëren - Objectcreatie en bestandsformaat zijn netjes gescheiden - Bestanden kunnen van disk of vanaf het web ingelezen worden - Het inlezen van bestandsformaat en -locatie zijn netjes gescheiden	<b>70.0000 %</b> - CSV en XML zijn in te lezen - Er is een creatiepatroon gebruikt om objecten te creëren - Objectcreatie en bestandsformaat zijn netjes gescheiden	<b>40.0000 %</b> - CSV en XML zijn in te lezen - Er is een creatiepatroon gebruikt om objecten te creëren	<b>0.0000 %</b> CSV is in te lezen				
<b>Gedragsregels</b> <b>Weight</b> 17.00%	<b>100.0000 %</b> - Aan de requirements voldaan (zie 0pt) - Gedrag en data wordt gescheiden middels een geschikt patroon - Opvolgende gedragingen zijn ondersteund: bounce -> blink, grow -> explode - Code voor gedrag kent het opvolgende gedrag niet zelf.	<b>70.0000 %</b> - Aan de requirements voldaan (zie 0pt) - Gedrag en data wordt gescheiden middels een geschikt patroon - Opvolgende gedragingen zijn ondersteund: bounce -> blink, grow -> explode	<b>40.0000 %</b> - Aan de requirements voldaan (zie 0pt) - Gedrag en data wordt gescheiden middels een geschikt patroon	<b>0.0000 %</b> Niet aan de requirements voldaan: - Bij botsing dient iets te gebeuren aan de hand van gedefinieerd gedrag - Gedefinieerd gedrag kan zijn: blink, bounce, disappear, explode, grow				
<b>Afhankelijk van patroon</b> <b>0% of 100%</b>								
<b>Bookmark functionaliteit</b> <b>Weight</b> 17.00%	<b>100.0000 %</b> - Aan de requirements voldaan (zie 0pt) - Memento pattern juist geïmplementeerd - Het is mogelijk om meerdere bookmarks terug te gaan - Er is nagedacht over een efficiënte manier om geen memory leaks te hebben.	<b>70.0000 %</b> - Aan de requirements voldaan (zie 0pt) - Memento pattern juist geïmplementeerd - Het is mogelijk om meerdere bookmarks terug te gaan	<b>40.0000 %</b> - Aan de requirements voldaan (zie 0pt) - Memento pattern juist geïmplementeerd	<b>0.0000 %</b> Niet aan requirements voldaan: - Elke 5 seconden wordt er een snapshot van de huidige situatie bewaard - Het is mogelijk om terug te gaan naar de vorige snapshot				

Levels of Achievement				
Criteria	10	7	4	0
<b>Keyboard shortcuts</b> Weight 17.00%	<p><b>100.00000 %</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aan de requirements voldaan (zie 0pt)</li> <li>- Volgens de regels gebruik gemaakt van Command pattern</li> <li>- Command pattern kent de keyboard shortcuts niet</li> <li>- Keyboard shortcuts zijn te configureren in een menu</li> <li>- Command pattern hergebruikt de reeds geïmplementeerde code</li> </ul>	<p><b>70.00000 %</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aan de requirements voldaan (zie 0pt)</li> <li>- Volgens de regels gebruik gemaakt van Command pattern</li> <li>- Command pattern kent de keyboard shortcuts niet</li> </ul>	<p><b>40.00000 %</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aan de requirements voldaan (zie 0pt)</li> <li>- Volgens de regels gebruik gemaakt van Command pattern</li> </ul>	<p><b>0.00000 %</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keyboard shortcuts werken niet (allemaal): <ul style="list-style-type: none"> <li>.. een bestand kunnen openen</li> <li>...simulatie starten</li> <li>...simulatie pauzeren</li> <li>...simulatie versnellen</li> <li>...simulatie vertragen</li> <li>...een bookmark teruggaan</li> <li>...wisselen van collision strategy</li> </ul> </li> </ul>
<b>Testing</b> Weight 15.00%	<p><b>100.00000 %</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Automatische tests aanwezig</li> <li>- Er wordt vertrouwen gewekt in de gedragslogica per object bij de tests</li> <li>- Er wordt vertrouwen gewekt in de complexe interactie tussen objecten en/of applicatielagen de tests</li> </ul>	<p><b>70.00000 %</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Automatische tests aanwezig</li> <li>- Er wordt vertrouwen gewekt in de gedragslogica per object bij de tests</li> </ul>	<p><b>40.00000 %</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Automatische tests aanwezig</li> </ul>	<p><b>0.00000 %</b></p> <p>Geen automatische tests aanwezig</p>
<b>C++ mits al voldoende</b> Weight 0.00%	<p><b>100.00000 %</b></p> <p>C++ gebruikt (enkel te behalen mits al voldoende zonder deze regel)</p> <p><i>Er wordt 1.0 toegevoegd aan je eindcijfer.</i></p>	<p><b>0.00000 %</b></p>	<p><b>0.00000 %</b></p>	<p><b>0.00000 %</b></p> <p>Minder</p>