

Vurderingsskjema

Kandidatnr		
Oppgave		Merknader
Oppgave 1 – Ikke funksjonelle krav	-kamprop.mp3 skal deles opp til tre lydfiler og lagres som milan.mp3, roma.mp3 og inter.mp3. - Lydkvaliteten/bithastigheten skal på alle filene endres til og lagres som 128 kbps.	Deles opp på riktig sted slik at kampropene tilhørende lag kan spilles. Det gis uttelling for lydfil i 128 kbps, andre komprimeringer kan gi noe uttelling
	-Drakten til FC Inter (dimensjonene til inter.jpg) skal skjæres til samme størrelse som milan.jpg og roma.jpg. -Dette skal gjøres ved å redigere bildefilen.	Det gis uttelling for å redigere bildefilen etter kravene. Det gis ikke uttelling på endringer gjort på andre måter.
Oppgave 1 – Planlegging	Planlegg applikasjonen med en brukergrensesnittsskisse/wireframe.	Det gis uttelling for skisse over plassering av kontrollere og andre elementer i applikasjonen. For full uttelling kreves det beskrivelse av hvilke rutiner de ulike elementene aktiverer.
	Planlegg applikasjonen med en tilhørende beskrivelse av programmets interaksjon med brukeren, gjennom et handlingsdiagram eller en handlingsbeskrivelse (use case).	Det gis uttelling på beskrivelse (tekstlig og/eller grafisk) av hvilke aktører som finnes i systemet og hvilke handlinger de kan utføre. Handlingene skal beskrives.
Oppgave 1 – funksjonelle krav	Brukergrensnittet skal være lik planen laget i planleggingen.	Det gis uttelling for tilnærmet likt grensesnitt. Det gis noe uttelling for grensesnitt som avviker noe, men beholder vesentlig funksjon og nytte. Utfordringer knyttet til implementeringsspråket hensyntas i vurderingen.
	-Brukeren skal kunne velge lag som skal presenteres. -Valgmuligheten skal være tilgjengelig i alle tilstander av applikasjonen.	Det gis uttelling på alle typer valg. Programmeringsteknikken brukt kan gi forskjellig uttelling i problemløsning.

		Det gis lite uttelling for valgmulighet som ikke er tilgjengelig i alle tilstander.
	Når brukeren velger lag, skal -lagets navn vises -lagets kamprop spilles av -lagets drakt vises animert på valgfri måte	Det gis uttelling for hvert av kravene som oppfylles.
Oppgave 2 - Planlegging	Lag et dataflytdiagram for applikasjonen.	Det gis uttelling både for god flytbeskrivelse og riktig symbolbruk.
Oppgave 2 – Funksjonelle krav	Brukeren skal velge eller skrive inn to lag som har spilt mot hverandre og oppgi antall skårede mål for hvert av lagene. Ved knappklikk skal applikasjonen beregne og skrive ut for <u>begge</u> lagene -om kampen ble vunnet, uavgjort eller tapt -målforskjellen for denne kampen -poeng	Det gis uttelling for riktig beregning og utskrift for hvert av lagene. Det gis noe uttelling for riktig beregning og utskrift for ett lag.
Oppgave 3 – Ikke funksjonelle krav	Resultattabellen skal ha samme oppsett (layout) som vist i tabell 3, men du kan velge stil selv.	Det gis uttelling for resultattabell med samme oppsett/layout som tabell 3. Det gis noe uttelling for andre oppsett som bevarer tilsvarende funksjon/nytte.
Oppgave 3 – Funksjonelle krav	-Brukeren skal kunne registrere resultatene i puljen «Italia», kamp for kamp.	Det gis uttelling for riktig lagring.
	-Applikasjonen skal beregne riktig data ut fra resultatinput	Det gis uttelling for riktig beregning Det gis noe uttelling for deler av innhold
	-Applikasjonen skal sortere resultattabellen fortløpende (dynamisk) etter kravene	Det gis uttelling for fortløpende oppdatering. Det gis noe uttelling for sortering på én kolonne, men nøstet sortering kreves for full uttelling. Det gis lite uttelling for oppdatering av tabell i etterkant.

	-Det skal ikke være mulig å registrere et resultat fra samme kamp på nytt.	Det gis uttelling for rutine som hindrer dette. For full uttelling kreves det tilbakemelding til brukeren ved ugyldige data.
Vurdering av måloppnåelse innenfor hovedområdene i vurderingsveiledningen (høy/middels/lav)	Problemløsning	Etter endt vurdering får kandidaten en helhetsvurdering innen de tre hovedområdene i vurderingsveiledningen. Dette kan være startstedet for drøfting av vurderingen ved fellessensuren. Deretter ligger en helhetlig vurdering av kompetansen som kommer frem i hele oppgavesettet til grunn for endelig karakter. Det presiseres at svakheter i noen deler av oppgaven kan dels veies opp av særs god uttelling i andre deler, men vurderingen må gjøres med bredde i læreplanen på tvers av de tre hovedområdene for kompetansemålene.
	Verktøy og begreper	
	Brukergrensesnitt	
Karakterområde	Begge sensorene bestemmer hvilket karakterområde besvarelsen ligger i. Da har sensorparet et bedre utgangspunkt for å komme frem til en felles karakter.	
Innstilling	Innstill på en karakter	