

# Beoordelingsformulier

Naam:			
Klas:			
Competentie 2.2 (1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 11)		Beoordeling	
Onderdeel	Max Score	Student	Docent
1. GUI functionaliteit			
a. Juiste opbouw GUI (statische elementen aanwezig (1 pt) juiste opbouw (1 pt))	2		
b. Juiste weergave van gevraagde GUI elementen (generieke visualisatie)	4		
2. Exception Handling			
a. Afvangen standaard Exceptions	2		
b. Custom Exception Handling	2		
3. Applicatie logica			
a. Efficiënte en correcte verwerking van bestand (lezen en parsen)	2		
b. Juiste berekening (logica)	2		
c. Code is generiek geschreven (meerdere classes (2 pt), parameters (1 pt) en return types (1 pt) korte compacte functies (1 pt))	5		
d. Code voldoet aan de Java conventies (naamgeving van classes, variabelen et cetera)	2		
4. Documentatie en commentaar			
a. Goed gebruik van commentaar inclusief Javadoc documentatie	2		
<b>Totaal</b> Het cijfer is het aantal behaalde punten delen door het maximaal aantal te behalen punten maal 10.	<b>Max:</b> <b>23/23*10</b>		
<b>Feedback</b>          			
<b>Naam en paraaf beoordelaar</b>          			

## Inleveren

Geschreven code en een eigen beoordeling van je geschreven code aan de hand van bovenstaande beoordelingscriteria. Vul daartoe de kolom student in. N.B. Het eindoordeel van de docent is hetgeen geadministreerd wordt.

Het cijfer is het aantal behaalde punten delen door het maximaal aantal te behalen punten maal 10.

Everything in this document was made by the authors,

©2017 Martijn Liebrand & Martijn van der Bruggen, HAN University of Applied Sciences