

Kjennetegn på måloppnåelse ved sluttvurdering i REA3015 Informasjonsteknologi 2 – gjelder for sentralt gitt skriftlig eksamen

Og heldagsprøven!

	Karakteren 2	Karakterene 3 og 4	Karakterene 5 og 6
Problemløsning	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> – programmerer løsninger med enkle variabler, og bruker enkle valgsetninger og tar i bruk standardfunksjoner og/eller metoder. – planlegger en enkel applikasjon og lager dokumentasjon for en slik 	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> – programmerer løsninger med enkle variabler, valg og løkker og lager og bruker egne funksjoner – planlegger IT-løsninger med relevante teknikker og verktøy, lager relevant dokumentasjon og begrunner valg av programmeringsløsninger og valg av datatyper 	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> – programmerer løsninger med indekserte variabler, lagrer og henter fram variabelverdier, bruker og velger løkker, egne funksjoner og setter sammen delprogram – spesifiserer krav til IT-løsninger, gjør rede for hvordan disse utvikles, og lager relevant dokumentasjon og vurderer ulike programmeringsløsninger
Brukergrensesnitt	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> – bruker og tilpasser digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd – lager enkle multimediale brukergrensesnitt uten bruk av programmert kode – tar hensyn til spesifiserte krav til løsning 	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> – lager, tilpasser og bruker digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd og begrunner valg av filformater – planlegger og utvikler hendelsesstyrte multimedieapplikasjoner – spesifiserer og tar hensyn til krav til brukergrensesnitt for en multimedieapplikasjon 	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> – utvikler og bruker relevante digitale objekter av type tekst, tall, bilder, grafikk, animasjon, film og lyd og vurderer og bruker ulike relevante objekter og filformater. – bruker programmeringsspråk i utvikling av multimedieapplikasjoner – vurderer multimedieapplikasjoner med hensyn til brukergrensesnitt og funksjonalitet
Verktøy og begreper	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> -leser og forstår dokumentasjon og kode -velger relevante utviklings- og planleggingsverktøy 	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> -bruker dokumentasjon og kode -gjør rede for hensikten med objektorientert programmering -bruker relevante teknikker i utviklings- og planleggingsverktøy 	<p>Eleven</p> <ul style="list-style-type: none"> -bruker relevant dokumentasjon og kode -vurderer nytten av objektorientert programmering og begrepene klasse, objekt og arv -bruker relevante teknikker i utviklings- og planleggingsverktøy og kjenner verktøyenes muligheter.

Karakteren 1 uttrykker at eleven viser lavere måloppnåelse enn det som er gjort greie for ovenfor.