

SEB BP2 BEOORDELINGSMODEL

OOP GAME

		GROEPEN											
	Criteria	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Algemeen												
KO	Het FO & TO zijn verzorgd, volgens minimaal de normen die vermeld zijn in de ICA-controlekaart	7											
KO	Het aangeleverde programma (GAME) importeert en compileert zonder fouten in Eclipse	7											
	FO & TO												
cijfer	Het FO beschrijft het spel conform de eisen die doorgenomen zijn in de les (zie onderwijs online)												
cijfer	Het FO bevat voldoende informatie om het TO en de realisatie op te baseren.	7											
cijfer	Het TO bevat voldoende informatie om de realisatie op te baseren en is in lijn met het FO.	7											
KO	TO bevat een klassendiagram.	7											
cijfer	Het klassendiagram is op de juiste manier opgezet en uitgewerkt.	7											
	CODE												
KO	Alle zelfgebouwde publieke methoden en zelf toegevoegde publieke attributen zijn voorzien van documentatie (bij voorkeur met Javadoc, zie bijv. https://nl.wikipedia.org/wiki/Javadoc)	7											
	Er zijn minimaal acht eigen klassen gerealiseerd die voldoende verschillend zijn en die op z'n minst enige functionaliteit bevatten (klassen met vrijwel identiek gedrag dat ook met andere attribuutwaarden te realiseren zou zijn, tellen niet mee, en ook interfaces of volledig abstracte klassen tellen niet mee).	7											
cijfer	Er wordt minimaal één van de interfaces uit de engine succesvol toegepast.	7											
cijfer	Er wordt overerving toegepast binnen de zelfgebouwde klassen (dus niet alleen overerven van objecten uit de engine).	7											
cijfer	Er wordt minimaal eenmaal polymorfie toegepast binnen zelfgebouwde klassen (dus: er is de mogelijkheid van polymorfie ingebouwd, en deze wordt daadwerkelijk gebruikt).	8											
cijfer	Klassen en methoden hebben duidelijke verantwoordelijkheden: naam komt overeen met de taak	8											
cijfer	Klassen en methoden hebben duidelijke verantwoordelijkheden: namen van attributen dekken de lading	8											
cijfer	Dubbele code ontbreekt, tenzij aantoonbaar noodzakelijk	8											
cijfer	Geen static variabelen, tenzij daar een goede reden voor is	8											
cijfer	Goede groepssamenwerking uiteengezet/aangetoond en toegelicht in assessment	8											
	cijfer	7,5	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!	#DEEL/0!

KO = Knock Out, dit niet goed, leidt direct tot onvoldoende (5 of minder).

10: Foutloos en met aanzienlijke extra resultaat bovenop het gevraagde.

9: Uitstekende foutloze uitwerking.

8: Goede werking volgens het gevraagde.

7: Goede uitwerking met wat slordigheidsfoutjes.

6: Uitwerking is voldoende maar bevat de nodige verbetermogelijkheden.

5: Uitwerking is onvoldoende en zou met iets meer inzet tot een voldoende kunnen leiden. oorzaak.

3: Student heeft het onderdeel niet goed begrepen en heeft een verkeerde uitwerking opgeleverd.

2: Student heeft het onderdeel afgeraffeld ingeleverd en is van zwakke kwaliteit.

1: Student heeft iets ingeleverd maar raakt op geen enkele wijze datgene wat gevraagd wordt.

0: ontbreekt volledig.

5= reparatie, binnen 1 week in te leveren (max 6)

<5 = herkansing met nieuwe game