

#	หัวข้อการให้คะแนน	Score				
1	การทำงานของโดยรวมของโปรแกรม ในการสาคัดให้ดูเลย	10	ถูกต้องหมด (10)	bug <= 3 (8)	bug > 3 (5)	
2	JUnit ในการทดสอบ มีสมเหตุสมผล (ต้องเขียนขึ้นมาทดสอบ logic ของโปรแกรม) แสดงให้เห็นชัดเจน	5	JUnit ครบทุกคลาสที่ทำ logic และอธิบายเหตุผลในการทดสอบได้ (5)	JUnit ขาดบางคลาส แต่ยังอธิบายเหตุผลต่างๆได้ (4)	JUnit ขาดมาก แต่ยังอธิบายเหตุผลต่างๆได้ (3)	ไม่ว่าจะมี Junit เท่าใดแต่ถ้าอธิบายไม่ได้ ก็ได้ 0
3	ความสมบูรณ์และความสวยงาม [กรณี Application]	5	ดีมาก (5) มีเมนูครบ มี components มากกว่า 10 รายการ และมีการใส่ Style เพื่อให้โปรแกรมสวยงาม	ดี (4) มีเมนูครบ และมี component อย่างน้อย 10 รายการ	ปานกลาง (3) มีเมนูไม่ครบตามที่ควรจะเป็น	ต่ำกว่ามาตรฐาน (1)
3	ความสมบูรณ์และความสวยงาม [กรณี Game]		ดีมาก (5) มีภาพ และเสียง	ดี (4) สวยแต่ ไม่มีเสียง	ปานกลาง (3) ไม่สวย	ต่ำกว่ามาตรฐาน (1)
4	ความยากในการพัฒนา	5	ยาก ใหญ่ ซับซ้อน (5) เช่น Paint, Battle City	ปานกลาง (4) เช่น Winamp	ง่าย (2.5) เช่น เครื่องคิดเลข นาฬิกาจับเวลา โปรแกรมแลกเปลี่ยนเงินตรา หรือ ลอกเกมที่เคยมีมา เช่น เกมงู เปิดไฟ เกมรับของ ดิฉัน หลบสิ่งกีดขวาง	
5	มี Inheritance และ บอกเหตุผลที่ใช้ Inheritance ได้ถูกต้องในการนำเสนอ	6	ถ้าไม่มี ให้ 0 , ถ้าอธิบายไม่ถูกต้อง ให้ 0			
6	มี Interface และ บอกเหตุผลที่ใช้ Interface ได้ถูกต้องในการนำเสนอ	3	ถ้าไม่มี ให้ 0 , ถ้าอธิบายไม่ถูกต้อง ให้ 0			
7	มี Polymorphism และอธิบายการใช้งานได้ครบถ้วนในการนำเสนอ	6	ถ้าไม่มี ให้ 0 , ถ้าอธิบายไม่ถูกต้อง ให้ 0			
8	ใช้งาน access modifier ได้สมเหตุสมผล และต้องอธิบายได้ในการนำเสนอ	2	ถ้าไม่มี ให้ 0 , ถ้าอธิบายไม่ถูกต้อง ให้ 0			
9	การออกแบบ โดยรวม ต้องอธิบายภาพรวมและการออกแบบโปรแกรมในการนำเสนอ	5	อธิบายได้ดี (5)	บางจุดออกแบบไม่ดี (4,3)	ออกแบบไม่ดีหลายจุด (2,1)	
10	Coding Sytle (อ้างอิงจาก code review check list) เช่น ชื่อตัวแปร ชื่อคลาส (name convention) ให้นำเสนอคลาสที่ภูมิใจ	3	ชื่อตัวแปรอ่านรู้เรื่อง ฯลฯ ได้คะแนนตามสัดส่วน			
6	รัน jar ไฟล์ที่ export มาได้ (ต้อง new folder แล้วอาจารย์ไปรันข้างในนั้นให้ดู ถ้าไม่ทำตามนี้ให้ดูในการนำเสนอจะไม่ให้คะแนน)	5	ได้ (5)	ไม่ได้ (0)		
7	Report (หากส่งภายหลังการส่งการนำเสนอไปแล้วจะไม่มีคะแนน) ให้มีวิธีใช้งานโปรแกรม มี UML ให้ครบ (ถ้าใหญ่ให้แยกรูปได้) และมีเอกสารอธิบายโค้ด (ทำเป็น javaDoc แล้วแปะลิงค์มาในตัวรายงานหลังวิธีใช้งานโปรแกรม)	10	อธิบายวิธีการใช้งาน (คู่มือ) หากไม่ครอบคลุม หักจุดละ 1 คะแนน ส่วนนี้ไม่ต้องเอามาอยู่ในการ present			
8	Code, Jar, Report, UML Diagram ส่งทาง github ถ้าส่งช้าจะไม่มีคะแนน	5	มีครบ (5) ใน github ที่อาจารย์เตรียมไว้ให้ส่งงาน	ไม่ครบห้อย่างละ 1 คะแนน		
9	Present ด้วย วีดีโอ คลิป 10 นาที	หักคะแนน	ถ้าไม่มีวีดีโอ จะไม่มีคะแนนเลย เพราะให้ส่ง present เป็นวีดีโอ	ถ้าวีดีโอ เกินเวลา จะหักคะแนนจากคะแนนที่ได้ ตามสัดส่วนของเวลาที่เกินมา ดังนั้นกะให้พอดี ระยะเวลาในวีดีโอได้ แต่ยังคงต้องฟังรู้เรื่องนะ ถ้าฟังไม่รู้เรื่องจะไม่ให้คะแนน		
Total		70				