



Datum: _____ Student(en): _____ Beoordelaar: _____

Dealbreakers:					Ja	Nee			
A	is het ontwerp gemaakt en af?				cijfer bepalen volgens weging hieronder	gezakt			
B	is het zelf gemaakt? (<i>authenticiteit vaststellen</i>)					gezakt			
C	is het geprogrammeerd en af? (<i>code moet bewijzen dat model werkt</i>)					gezakt			
D	is het gepresenteerd?					gezakt			
[60%] Leerdoel 1: Ontwerpen					slecht	matig	voldoet	goed	totaal
Architectuur (<i>gescheiden lagen, MVC</i>)					0	1	2	3	
Keuze datastructuur (<i>Gelinkte lijst, logische structuur</i>)					0	1	2	3	
Overerving / Polymorfisme toegepast					H*	2	4	6	
								max 16	
[10%] Leerdoel 2: Implementatie					slecht	matig	voldoet	goed	totaal
Functionaliteit (<i>demonstratie, voor goed: extra functionaliteit</i>)					0	1	1,5	2	
[30%] Leerdoel 3: Documenteren overdragen					slecht	matig	voldoet	goed	totaal
Opbouw verhaal presentatie (<i>samenhangend, helder, logische structuur</i>)					0	1	1,5	2	
Diagrammen (<i>voldoende aantal, gedetailleerd uitgewerkt</i>)					0	1	3	4	
* Bij een H beoordeling moet de opdracht herkanst worden middels aanvullen.					max 20			/ 2 =	
Opmerkingen									



[60%] LD1: Ontwerp	slecht	matig	voldoet	goed
Archi- tectuur	Geen opdeling in presentation, proces en modellen.	De verschillende verantwoordelijkheden van de lagen zijn over verschillende klassen verdeeld conform juiste gelaagdheid maar de gelaagdheid is impliciet en niet expliciet toegelicht.	Juiste gelaagdheid gebruikt en toegelicht.	Viewcontroller in presentation laag gebruikt. Of View klasse voor Model-klasse gebruikt (bijv. WisselView voor Wissel) Of Zinnige opsplitsing over meerdere controllers in proceslaag voor verbeteren 'separation of concern'
Keuze data- struc- tuur	Geen duidelijke datastructuur of onnodige dubbele administratie. Geen encapsulation van data in een klasse.	Gekozen datastructuur maakt goede toepassing van polymorfisme lastig.	Gekozen datastructuur is bruikbaar voor de oplossing en maakt polymorfisme mogelijk.	Uitdagingen/uitzonderingen in de casus zijn met de gekozen datastructuur slim opgelost.
Overer- ving / Poly- morf- isme	Geen overerving gebruikt. Of geen polymorfisme gebruikt.	Polymorfisme is slechts gedeeltelijk gebruikt voor eenvoudigere problemen zoals <i>grafische representatie</i> . Spel-logica is niet middels polymorfisme geïmplementeerd.	Polymorfisme is toegepast om de spellogica te implementeren maar er zijn voorbeelden waarbij te weinig delegation wordt gebruikt.	Polymorfisme en delegation zijn goed toegepast. Alle beslissingen van de spellogica worden genomen in (polymorfe) methodes van klassen die de informatie bevatten om de keuze te kunnen maken. Andere klassen delegeren het maken van de keuzes naar deze klassen.
[10%] LD2: Implemen- tatie	slecht	matig	voldoet	goed
Functiona- liteit	Applicatie werkt niet.	Tijdens de demo blijkt de implementatie buggy te zijn. Of er ontbreekt functionaliteit.	Alle functionaliteit is aanwezig en werkt naar behoren. Vormgeving van TUI is afdoende voor spelen van spel.	Extra functionaliteit t.o.v. de casusbeschrijving is geïmplementeerd. Of zeer fraaie TUI gerealiseerd.
[30%] LD3: Overdragen	slecht	matig	voldoet	goed
Opbouw verhaal	Presentatie is niet voorbereid waardoor er geen helder verhaal verteld kan worden.	Er ontbreekt één van de verplichte onderdelen of dit onderdeel wordt onvoldoende duidelijk toegelicht. Of er moeten veel vragen gesteld worden om het ontwerp duidelijk te krijgen.	De vereiste onderdelen zijn aanwezig in de presentatie en worden helder toegelicht.	De opbouw en structuur van het verhaal is dusdanig dat zonder vragen te hoeven stellen het ontwerp geheel duidelijk wordt. Daarbij is er extra aandacht geschonken aan het toelichten van minder vanzelfsprekende keuzes en hoe deze de uiteindelijke oplossing beter maken.
Dia- gram- men	Geen AKD van de uiteindelijke implementatie aanwezig maar enkel DKD.	Wel AKD maar detaillering is te beperkt. Er ontbreken methodes of veel multipliciteiten, relaties etc. Of AKD is RV maar er zijn te weinig code snippets opgenomen of met onvoldoende 'diepte' om het ontwerp te verhelderen.	AKD en code snippets zijn afdoende voor toelichting van ontwerp.	Verschillende versies van AKD qua detaillering (bijvoorbeeld zonder methoden voor structuur en met methoden voor illustreren polymorfisme). De code-snippets zijn van opmerkingen voorzien en laten goed de interessante aspecten van het ontwerp zien.