

Wymagania edukacyjne

Klasa: 4BTE

Przedmiot: Aplikacje Desktopowe i Mobilne

Ocena niedostateczna (1)

Uczeń:

- nie opanował podstawowych pojęć związanych z aplikacjami desktopowymi i mobilnymi
 - nie potrafi uruchomić środowiska Visual Studio ani utworzyć projektu
 - nie rozumie podstaw składni języka C#
 - nie potrafi napisać ani uruchomić prostego programu typu „Hello World”
 - nie zna podstawowych kontroltek (Button, Label, TextBox)
 - nie wykazuje aktywności na zajęciach
 - nie wykonuje ćwiczeń praktycznych ani projektów
 - nie prowadzi zeszytu / dokumentacji
 - nie zalicza sprawdzianów i testów nawet w minimalnym zakresie
-

Ocena dopuszczająca (2)

Uczeń:

- zna podstawowe pojęcia: aplikacja desktopowa, mobilna, środowisko IDE
- potrafi uruchomić Visual Studio i utworzyć prosty projekt WinForms
- zna podstawowe typy danych i operatory w C#
- z pomocą nauczyciela:
 - tworzy prosty interfejs użytkownika
 - obsługuje podstawowe zdarzenia (np. Click)
- potrafi skompilować i uruchomić prostą aplikację
- wykonuje najprostsze ćwiczenia praktyczne
- zna podstawowe zasady pracy z plikami (zapis/odczyt – w minimalnym zakresie)

- zalicza sprawdziany na poziomie podstawowym
-

Ocena dostateczna (3)

Uczeń:

- samodzielnie:
 - tworzy projekty WinForms
 - stosuje instrukcje warunkowe i pętle
 - zna i stosuje:
 - podstawowe kontrolki
 - obsługę zdarzeń
 - potrafi:
 - zaprojektować prosty interfejs
 - stworzyć prostą aplikację użytkową (np. kalkulator, formularz)
 - zna podstawy programowania obiektowego:
 - klasy i obiekty
 - właściwości (get/set)
 - wykonuje ćwiczenia praktyczne zgodnie z poleceniem
 - zapisuje i odczytuje dane z plików tekstowych
 - korzysta z List i Dictionary w podstawowym zakresie
-

Ocena dobra (4)

Uczeń:

- sprawnie posługuje się językiem C#
- poprawnie projektuje interfejs użytkownika (layout, grupy kontrolek, menu)
- stosuje:
 - klasy, dziedziczenie i polimorfizm
 - interfejsy
- obsługuje wyjątki w aplikacjach

- zapisuje i odczytuje dane w formatach:
 - TXT
 - JSON
 - XML
 - tworzy aplikacje wykorzystujące:
 - bazę danych SQLite
 - operacje CRUD
 - samodzielnie wykonuje mini-projekty
 - aktywnie uczestniczy w zajęciach
-

Ocena bardzo dobra (5)

Uczeń:

- bardzo dobrze opanował programowanie obiektowe w C#
 - projektuje kompletne aplikacje desktopowe:
 - logiczne
 - estetyczne
 - stabilne
 - poprawnie:
 - zarządza strukturą projektu
 - stosuje dobre praktyki programistyczne
 - tworzy aplikacje z:
 - obsługą bazy danych
 - raportami i eksportem danych (CSV)
 - samodzielnie rozwiązuje problemy programistyczne
 - aktywnie pomaga innym uczniom
 - uzyskuje wysokie wyniki ze sprawdzianów i testów
-

Ocena celująca (6)

Uczeń:

- spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą
- wykazuje **ponadprogramową wiedzę i umiejętności**, np.:
 - stosuje wzorce projektowe
 - tworzy własne rozszerzenia aplikacji
- realizuje **rozbudowane projekty indywidualne lub zespołowe**
- samodzielnie:
 - planuje projekt
 - dokumentuje kod
 - prezentuje działanie aplikacji
- wykorzystuje dodatkowe biblioteki lub technologie
- bierze udział w konkursach informatycznych lub projektach szkolnych
- wykazuje szczególne zainteresowanie programowaniem