

Wymagania edukacyjne

Klasa: 5BTI

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 .NET MAUI,
 - nie rozumie struktury projektu MAUI,
 - nie zna podstaw składni XAML ani C#,
 - nie potrafi tworzyć prostych kontrolek interfejsu użytkownika,
 - nie wykonuje poleceń praktycznych nawet z pomocą nauczyciela,
 - nie oddaje prac lub oddaje je w formie niezgodnej z poleceniem,
 - nie uczestniczy aktywnie w zajęciach i nie wykazuje chęci do pracy.
-

Ocena dopuszczająca (2)

Uczeń:

- zna podstawowe pojęcia: aplikacja desktopowa, mobilna, MAUI, XAML,
- z pomocą nauczyciela potrafi:
 - utworzyć i uruchomić projekt MAUI,
 - zmodyfikować prosty interfejs (Label, Button, Entry),
- rozumie bardzo podstawową strukturę projektu,
- potrafi odtworzyć przykład pokazany na lekcji,
- wykonuje proste ćwiczenia praktyczne według instrukcji,
- popełnia liczne błędy logiczne i składniowe,
- ma trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów,
- oddaje prace niekompletne lub po terminie.

Ocena dostateczna (3)

Uczeń:

- poprawnie posługuje się podstawowymi pojęciami z zakresu MAUI,
- samodzielnie:
 - tworzy projekt MAUI,
 - projektuje prosty interfejs w XAML,
 - obsługuje podstawowe zdarzenia (kliknięcie, wpisywanie danych),
- zna podstawy nawigacji między stronami,
- potrafi korzystać z prostych kontroltek (StackLayout, Grid, ListView),
- wykonuje większość ćwiczeń praktycznych,
- potrafi poprawić błędy po wskazówkach nauczyciela,
- rozumie podstawy pracy z danymi (listy, proste modele),
- wykazuje umiarkowaną aktywność na lekcjach.

Ocena dobra (4)

Uczeń:

- dobrze zna strukturę projektu MAUI i role poszczególnych plików,
- samodzielnie:
 - projektuje czytelny interfejs użytkownika,
 - stosuje style i zasoby w XAML,
 - implementuje nawigację wielostronicową,
- potrafi:
 - połączyć aplikację z API (HttpClient),
 - wyświetlać dane z internetu,
 - korzystać z bazy SQLite,
- zna podstawy wzorca MVVM i stosuje Binding oraz Command,
- poprawnie realizuje ćwiczenia praktyczne i projekty cząstkowe,

- aktywnie pracuje na lekcjach,
 - potrafi logicznie wyjaśnić działanie swojego kodu.
-

Ocena bardzo dobra (5)

Uczeń:

- bardzo dobrze opanował materiał programowy,
 - samodzielnie:
 - projektuje funkcjonalne aplikacje desktopowe i mobilne,
 - stosuje wzorzec MVVM w praktyce,
 - implementuje walidację formularzy,
 - korzysta z usług systemowych (GPS, aparat),
 - poprawnie testuje i debugguje aplikacje,
 - potrafi:
 - przygotować aplikację do instalacji (APK / instalator),
 - pracować z Git i GitHub,
 - wykonuje zadania bezbłędnie lub z drobnymi uchybieniami,
 - aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej,
 - prezentuje wysoki poziom samodzielności i zaangażowania.
-

Ocena celująca (6)

Uczeń:

- spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą,
- wykazuje **ponadprzeciętne zainteresowanie przedmiotem**,
- samodzielnie:
 - projektuje rozbudowane aplikacje z dodatkowymi funkcjami,
 - optymalizuje kod i interfejs użytkownika,
- stosuje dobre praktyki programistyczne,
- proponuje własne rozwiązania i rozszerzenia projektów,

- aktywnie wspiera innych uczniów,
- bierze udział w konkursach, projektach dodatkowych lub realizuje aplikacje wykraczające poza program,
- potrafi profesjonalnie zaprezentować i udokumentować swój projekt.