

Przedmiotowe Zasady Oceniania – PODSTAWY PROGRAMOWANIA

Liceum Klasa II

Przedmiot: Podstawy programowania

Umiejętności	Wymagania względem ocen				
	2	3	4	5	6
Potrafi tworzyć schematy blokowe algorytmów do złożonych problemów matematycznych/logicznych			+	+	+
Zna definicje słowa algorytm i jego implementacje strukturalną i obiektową w języku programowania	+	+	+	+	+
Potrafi wymienić cechy programu rekurencyjnego oraz iteracyjnego	+	+	+	+	+
Zna sposoby zapisu kodu w języku JAVA	+	+	+	+	+
Rozumie różnice pomiędzy językiem C++, a JAVA	+	+	+	+	+
Potrafi wymienić struktury danych w JAVA	+	+	+	+	+
Zna podstawowe algorytmy sortowania			+	+	+
Potrafi zaimplementować podstawowe problemy matematyczne do kodu w języku JAVA				+	+
Wie, czym jest sztuczna inteligencja			+	+	+
Zna podstawy programowania aplikacji	+	+	+	+	+
Wie czym są zmienne i operatory w JAVA	+	+	+	+	+
Potrafi budować pętle w językach wysokiego poziomu				+	+
Potrafi budować instrukcje warunkowe w JAVA			+	+	+
Umie przekształcić algorytm w kod zapisany w języku programowania			+	+	+
Wie czym jest inżynieria oprogramowania	+	+	+	+	+
Zna podstawy języka UML		+	+	+	+
Wie czym jest metodyka Scrum			+	+	+
Potrafi zastosować funkcje oraz metody w			+	+	+

językach programowania					
------------------------	--	--	--	--	--

Wykonał: Szczepan Paszkiel