

Przedmiotowe Zasady Oceniania – PODSTAWY PROGRAMOWANIA

Liceum Klasa III

Przedmiot: Podstawy programowania

Umiejętności	Wymagania względem ocen				
	2	3	4	5	6
Potrafi otwierać i zapisywać dane do plików tekstowych w języku C++			+	+	+
Potrafi tworzyć GUI użytkownika w JAVA	+	+	+	+	+
Potrafi stworzyć pasek zadań w aplikacji w JAVA	+	+	+	+	+
Zna sposoby zapisu kodu w języku JAVA	+	+	+	+	+
Potrafi rozróżnić obiekty w GUI w JAVA	+	+	+	+	+
Potrafi wymienić struktury danych w JAVA	+	+	+	+	+
Zna podstawowe komponenty w JAVA			+	+	+
Potrafi zaimplementować podstawowe problemy matematyczne do kodu w języku JAVA				+	+
Wie, czym jest sztuczna inteligencja i potrafi ją zastosować w praktyce			+	+	+
Zna podstawy programowania aplikacji opartych o interfejs	+	+	+	+	+
Wie czym są klasy i interfejsy	+	+	+	+	+
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 programowania w oparciu o dziedziczenie		+	+	+	+
Wie czym jest enkapsulacja i polimorfizm			+	+	+
Potrafi zastosować funkcje oraz metody w językach programowania			+	+	+

Wykonał: Szczepan Paszkiel