Wymagania edukacyjne
Klasa IV Technik Programista

Przedmiot: Programowanie strukturalne i obiektowe

Zasady oceniania:

- ✓ Uczeń oceniany jest zgodnie z zasadami przedstawionymi w wewnątrzszkolnym ocenianiu
- ✓ Ocenie podlegają
  - Praca na lekcji
    - Ćwiczenia praktyczne
    - Odpowiedzi ustne
    - Jakość pracy i aktywność na lekcji
    - Współpraca w grupie
  - Sprawdziany wiadomości i umiejętności po każdej zrealizowanej partii materiału
- ✓ Osiągnięcia w konkursach szkolnych, międzyszkolnych

Lp.	Wymaganie	2	3	4	5	6
1.	Wskaźnik, adresacja (*, &)		x	x	x	x
2.	Zastosowanie wskaźników - tablice		x	x	x	x
3.	Zastosowanie wskaźników tablic w funkcjach		x	x	x	x
4.	Zastosowanie wskaźników tablic w procedurach		x	x	x	x
5.	Zastosowanie wskaźników w algorytmach: sort,			x	x	x
6.	Zastosowanie wskaźników w algorytmach: min, max			x	x	x
7.	Zastosowanie wskaźników w algorytmach: suma, avg		x	x	x	x
8.	Struktura – definiowanie, rozmiar struktury	x	x	x	x	x
9.	Zastosowanie tablicy do struktury		x	x	x	x
10.	Unia – definiowanie, rozmiar unii	x	x	x	x	x
11.	Zastosowanie tablicy do unii		x	x	x	x
12.	Tworzenie złożonych typów zmiennych z wykorzystaniem struktur i unii			x	x	x
13.	Definiowanie klasy	x	x	x	x	x
14.	Definiowanie metody w klasie		x	x	x	x
15.	Tryb public, private, protected	x	x	x	x	x
16.	Zastosowanie trybu public, private i protected w klasach - hermetyzacja danych			x	x	x
17.	Co to jest konstruktor i jego właściwości ?	x	x	x	x	x
18.	Tworzenie konstruktora		x	x	x	x
19.	Przekazywanie przez konstruktor wartości		x	x	x	x

	początkowych do obiektu					
20.	Co to jest dekonstruktor ?		x	x	x	x
21.	Tworzenie dekonstruktora w klasie, niszczenie obiektu		x	x	x	x
22.	Dziedziczenie - podklasa, korzystanie w podklasie z metod nadklasy	x	x	x	x	x
23.	Zastosowanie dziedziczenia w podklasach			x	x	x
24.	Co to jest obsługa błędów za pomocą wyjątków ?	x	x	x	x	x
25.	Zastosowanie wyjątków do obsługi błędów			x	x	x
26.	Tworzenie i obsługa obiektowych baz danych - zastosowanie struktur i unii		x	x	x	x
27.	Tworzenie pliku, tryby operacji na plikach	x	x	x	x	x
28.	Zapis do pliku znak po znaku		x	x	x	x
29.	Zapis do pliku za pomocą bufora		x	x	x	x
30.	Odczyt z pliku znak po znaku		x	x	x	x
31.	Odczyt z pliku za pomocą bufora		x	x	x	x
32.	Wykorzystanie generatora liczb losowych rand()		x	x	x	x
33.	Wykorzystanie clock_t, CLOCKS_PER_SEC, sleep()			x	x	x