

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE DLA ZAWODU TECHNIK INFORMATYK

Programowanie JavaScript

PROGRAMOWANIE JavaScript				
DOPUSZCZAJĄCY	DOSTATECZNY	DOBRY	BARDZO DOBRY	CELUJĄCY
- potrafi powiedzieć czym jest JavaScript - zna różnicę pomiędzy językiem Java- aplikacja, aplet skrypt, a językiem JavaScript. - potrafi umieścić skrypt w HTML. Potrafi korzystać ze skryptów zewnętrznych - zna składnię instrukcji document.write oraz potrafi wyświetlać tekst zawarty w skrypcie w dokumencie HTML - zna operatory arytmetyczne i łańcuchowe	- tak jak na ocenę dopuszczającą oraz: - potrafi tworzyć komentarze wierszowe i blokowe w skrypcie JavaScript - zna typy danych występujące w JavaScript - zna i potrafi łączyć operatory arytmetyczne i operatory łańcuchowe - zna operatory przypisanie, inkrementacji i dekrementacji - zna składnię instrukcji warunkowej	- tak jak na ocenę dostateczną oraz: - zna rodzaje okien dialogowych w JavaScript - zna instrukcję przetwarzania warunkowego - potrafi zdefiniować funkcję oraz jej parametry - potrafi korzystać z obiektów wbudowanych math oraz jego właściwości	- tak jak na ocenę dobrą oraz: - zna operatory bitowe - potrafi utworzyć zaawansowane skrypty z zastosowaniem instrukcji warunkowych - potrafi samodzielnie utworzyć i wywołać funkcję - potrafi opisać zdarzenie oraz rodzaj zdarzeń udostępnionych przez JavaScript - potrafi przypisać funkcje do zdarzenia	- tak jak w przypadku oceny bardzo dobrej oraz: - wiedza i umiejętności ucznia wykraczają poza program nauczania - biegle posługuje się zdobytą wiedzą w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych z programu nauczania - wykonuje zadania wykraczające poza program klasy wykorzystując wiedzę z innych źródeł - realizuje dodatkowe projekty edukacyjne - wyróżnia się aktywnością i inicjatywą

PROGRAMOWANIE JavaScript				
DOPUSZCZAJĄCY	DOSTATECZNY	DOBRY	BARDZO DOBRY	CELUJĄCY
• potrafi wyświetlać grafikę, tekst oraz zagnieżdżać znaczniki HTML w skrypcie • wie co to jest zmienna oraz zna zasady deklaracji zmiennych • zna operatory porównania i operatory logiczne • zna symbole graficzne w schematach blokowych • potrafi korzystać z obiektów wbudowanych window oraz jego właściwości	tak jak na ocenę dopuszczającą oraz: • potrafi wyświetlać kilka zmiennych oraz przypisać wartość do zmiennej • potrafi samodzielnie utworzyć schematy blokowe • zna składnię pętli for oraz schemat blokowy • zna składnię pętli while oraz do-while • potrafi korzystać z obiektów wbudowanych location oraz jego właściwości	tak jak na ocenę dostateczną oraz: • potrafi wykonać zaawansowane ćwiczenia w tworzeniu, wyświetlaniu i przypisywaniu wartości do zmiennych • potrafi utworzyć skrypt z wykorzystaniem operatorów • potrafi przeanalizować schematy blokowe z pętlą for • potrafi zastosować pętle while oraz do-while • potrafi korzystać z obiektów wbudowanych document oraz jego właściwości • potrafi utworzyć zdarzenie stosowane w formularzach	tak jak na ocenę dobrą oraz: • potrafi samodzielnie utworzyć skrypt z wykorzystaniem pętli for • potrafi korzystać z obiektów wbudowanych string oraz jego właściwości • potrafi korzystać z obiektów wbudowanych date oraz jego właściwości • potrafi tworzyć zaawansowane skrypty związane z tworzeniem oraz wykorzystywaniem obiektów różnego typu • potrafi zabezpieczyć formularz oraz utworzyć formularz logowania • potrafi utworzyć skrypty dokonujące obliczeń matematycznych z wykorzystaniem formularza	tak jak w przypadku oceny bardzo dobrej oraz: • wiedza i umiejętności ucznia wykraczają poza program nauczania • biegle posługuje się zdobytą wiedzą w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych z programu nauczania • wykonuje zadania wykraczające poza program klasy wykorzystując wiedzę z innych źródeł • realizuje dodatkowe projekty edukacyjne • wyróżnia się aktywnością i inicjatywą