

**Wymagania edukacyjne z przedmiotu: *Pracownia aplikacji internetowych*
Klasa II**

Ocena	Uczeń potrafi
dopuszczający	<p>zdefiniować pojęcia: witryna, portal, wortal, struktura witryny internetowej; zdefiniować pojęcia HTML, XML, XHTML, znacznik otwarty i zamknięty; zidentyfikować elementy szablonu strony www w języku HTML; zdefiniować hiperłącza wewnętrzne i zewnętrzne; zdefiniować ramki i bloki; zdefiniować różne rodzaje list; zidentyfikować modele barw wykorzystywanych przy tworzeniu stron internetowych. zdefiniować kolor za pomocą nazwy lub kodu szesnastkowego; zdefiniować kolor za pomocą trypletu RGB; zdefiniować pojęcia: grafika rastrowa i wektorowa, rozdzielczość; zidentyfikować formaty plików graficznych i multimedialnych; zidentyfikować filtry i efekty dotyczące obróbki obiektów graficznych; zidentyfikować zasady komputerowego przetwarzania obrazu i dźwięku; zidentyfikować elementy strony www; zidentyfikować podstawowe atrybuty stylów css; zdefiniować założenia edytora WYSIWYG; zdefiniować proces walidacji strony internetowej; zdefiniować szkielet frameworków w różnych językach programowania; zidentyfikować różne środowiska programistyczne; zidentyfikować etapy projektowania witryn i organizacji pracy; zidentyfikować funkcje programów użytkowych;</p>
dostateczny	<p>rozdzielić programy komputerowe wspomagające wykonywanie zadań z zakresu programowania aplikacji internetowych (edytor, kompilator, translator, linker, debugger); rozdzielić programy komputerowe wspomagające programowanie aplikacji internetowych; skomunikować się ze współpracownikami; być kreatywny i konsekwentny w realizacji zadań; przestrzegać zasad kultury i etyki; skorzystać z funkcji edytora WYSIWYG do tworzenia witryn i aplikacji internetowych; rozdzielić edytory WYSIWYG dostępne na rynku; przestrzegać zasad komputerowego przetwarzania obrazu i dźwięku;</p>
dobry	<p>zastosować zasady tworzenia prezentacji witryn internetowych; dobrać oprogramowanie użytkowe do realizacji określonych zadań przy projektowaniu witryn internetowych; dobrać oprogramowanie użytkowe do realizacji określonych zadań przy programowaniu aplikacji internetowych; zastosować programy wspomagające programowanie zastosować programy wspomagające programowania aplikacji internetowych; dobrać program do określonego zadania; zastosować zasady dotyczące zarządzania projektami witryn internetowych; zastosować zasady dotyczące programowania aplikacji internetowych; zorganizować pracę podczas tworzenia projektu witryn; zorganizować pracę podczas tworzenia projektu aplikacji i ich wykonywania; stworzyć publikacje elektroniczne na potrzeby aplikacji internetowych; stworzyć publikacje elektroniczne dotyczące witryn internetowych. użyć publikacji dotyczącej witryn internetowych w formie elektronicznej; użyć dokumentacji dotyczące języków programowania; wprowadzić rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakość pracy;</p>

Ocena	Uczeń potrafi
	<p>negocjować warunki porozumień;</p> <p>ponosić odpowiedzialność za podejmowane działania;</p> <p>współpracować w zespole;</p> <p>wykorzystywać skrypty do prezentacji treści w aplikacjach internetowych;</p> <p>wykorzystywać skrypty do budowy interfejsów obsługi aplikacji internetowych;</p> <p>tworzyć skrypty wykonywane po stronie klienta w różnych językach programowania;</p> <p>wykorzystywać różne języki programowania do tworzenia systemów zarządzania treścią;</p> <p>wykorzystywać różne języki programowania do tworzenia mechanizmów uwierzytelniania i kontroli;</p> <p>wykorzystywać języki programowania do pracy z plikami i multimediami;</p> <p>dobrać język programowania do określonego zadania realizowanego po stronie serwera;</p> <p>scharakteryzować funkcje oraz możliwości wykorzystania języków programowania w aplikacjach internetowych realizujących zadania po stronie serwera;</p> <p>skompilować i uruchomić kody źródłowe w różnych środowiskach programistycznych;</p> <p>określić zasady kompilacji i uruchamiania kodów źródłowych w różnych środowiskach programistycznych;</p> <p>wykorzystać różne środowiska programistyczne do tworzenia aplikacji internetowych;</p> <p>przygotować do pracy różne środowiska programistyczne;</p> <p>dobrać odpowiednie środowiska programistyczne do określonych zadań lub języków programowania;</p> <p>stworzyć certyfikaty i inne obiekty pozwalające zwiększyć bezpieczeństwo aplikacji internetowych.</p> <p>opublikować pliki aplikacji na zdalnych serwerach.</p> <p>stworzyć helpy i tutoriale do własnych aplikacji internetowych;</p> <p>zastosować komentarze i uwagi w kodzie źródłowym aplikacji internetowej;</p> <p>pobrać dane z aplikacji internetowych;</p> <p>zastosować deklaracje stałych i zmiennych w odniesieniu do wbudowanych typów danych;</p> <p>wykorzystać narzędzia (walidatory) do testowania stron internetowych;</p> <p>wykonać stronę internetową według projektu/scenopisu;</p> <p>dobrać znaczniki i ich atrybuty do tworzenia różnych form prezentacji treści na stronach internetowych;</p> <p>dobrać odpowiedni edytor do założonych zadań;</p> <p>scharakteryzować edytory HTML pod kątem posiadania funkcji WYSIWYG;</p> <p>zmienić opis formy prezentacji strony internetowej przez modyfikację arkuszy stylów css;</p> <p>zastosować atrybuty definiujące opis formy prezentacji strony internetowej;</p> <p>zweryfikować poprawność formatowania obiektów strony za pomocą atrybutów css;</p> <p>zastosować wybrane atrybuty stylów css do formatowania obiektów na stronie internetowej;</p> <p>utworzyć wpisane, osadzone i zewnętrzne arkusze stylów css;</p> <p>zdefiniować ogólną strukturę arkusza css;</p> <p>otworzyć plik HTML w przeglądarce internetowej;</p> <p>zdefiniować hiperłącza i mapy odsyłaczy;</p> <p>wstawić na stronę obiekty zewnętrzne typu obraz, dźwięk;</p> <p>zadeklarować ramki i bloki dokonując podziału strony;</p> <p>wykonać deklarację strony kodowej i innych parametrów;</p> <p>zastosować odpowiednie znaczniki i ich atrybuty do tworzenia poszczególnych elementów strony;</p> <p>dobrać formaty plików graficznych i multimedialnych do publikacji w sieci Internet;</p> <p>zmienić atrybuty obiektów graficznych;</p>

Ocena	Uczeń potrafi
	<p>stworzyć animacje na potrzeby stron internetowych;</p> <p>stworzyć przyciski i menu na potrzeby stron internetowych;</p> <p>stworzyć tekstury, ikony oraz obrazy statyczne według projektu;</p> <p>dobrać edytor grafiki lub multimediów do tworzenia i obróbki obrazów statycznych, animacji i filmów;</p> <p>dobrać obrazy, elementy graficzne i multimedia do koncepcji scenopisu witryny.</p> <p>zastosować zasady doboru palety barw do projektowanych witryn.</p> <p>zastosować zasady cyfrowego zapisu obrazu;</p> <p>skorzystać z klientów ftp;</p> <p>opublikować strony i witryny na serwerach www;</p> <p>poprawić kod źródłowy pod kątem błędów z testowania i walidacji;</p> <p>zastosować znaczniki osadzania obrazów;</p> <p>zastosować znaczniki edycji tabel;</p> <p>zastosować znaczniki edycji tekstu, akapitu, linii;</p>
bardzo dobry	<p>zaprojektować witryny internetowe o różnych strukturach;</p> <p>zanalizować zadania pod względem wykorzystania w projektowaniu witryn www określonych funkcji programów użytkowych;</p> <p>zanalizować zadania pod względem wykorzystania w programowaniu aplikacji internetowych określonych funkcji programów użytkowych;</p> <p>zanalizować publikacje elektroniczne dotyczące witryn internetowych;</p> <p>zanalizować publikacje elektroniczne dotyczące języków programowania;</p> <p>planować pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań;</p> <p>przewidzieć skutki podejmowanych działań;</p> <p>zanalizować testy aplikacji internetowych;</p> <p>zanalizować wyniki walidacji stron internetowych;</p> <p>zanalizować scenopis projektu strony lub witryny internetowej;</p> <p>zaprojektować strukturę nawigacji witryną internetową;</p> <p>zaprojektować mapy odsyłaczy;</p> <p>zaprojektować hiperłącza wewnętrzne i zewnętrzne;</p> <p>zanalizować poprawność działania witryn i aplikacji internetowych w edytorach WYSIWYG;</p> <p>zaprojektować style prezentacji strony internetowej;</p> <p>zanalizować poprawność kodu źródłowego strony w języku HTML;</p> <p>zaplanować rozmieszczenie elementów na stronie internetowej;</p> <p>zmodyfikować elementy graficzne, obrazy i dźwięk na potrzeby publikacji internetowych;</p> <p>zmodyfikować obiekty graficzne;</p> <p>zaprojektować elementy graficzne, ikony nawigacyjne i inne elementy witryn internetowych;</p> <p>zaprojektować witrynę internetową z zastosowaniem różnych technik i formatów graficznych;</p> <p>przetestować strony internetowe w różnych przeglądarkach;</p>
celujący	<p>rozwiązać zadania problemowe i radzić sobie w sytuacjach nietypowych, myśleć przyczynowo-skutkowo, analizować i projektować rozwiązania skomplikowanych zagadnień</p>