

Ocena	Wymagania
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projekt realizuje temat wybrany przez studenta na początku semestru i zatwierdzony przez prowadzącego, 2. Student potrafi udowodnić, że projekt napisał własnoręcznie, poprzez odpowiedź na proste pytania dotyczące kodu źródłowego i tematu, 3. Program daje poprawne wyniki dla połowy (zaokrąglając w górę) plików testowych dostarczonych przez prowadzącego zajęcia, 4. Projekt został zrealizowany w języku C++ lub innym, jeżeli prowadzący wyraził na to zgodę.
3,5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projekt spełnia wszystkie wymagania na ocenę 3, 2. Student podjął próbę realizacji projektu wykorzystując paradygmat programowania obiektowego. Próby poczynione przez studenta są widoczne w kodzie źródłowym projektu.
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projekt spełnia wszystkie wymagania na ocenę 3, 2. Program daje poprawne wyniki dla wszystkich plików testowych dostarczonych przez prowadzącego zajęcia.
4,5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projekt spełnia wszystkie wymagania na ocenę 4, 2. Student podjął próbę realizacji projektu wykorzystując paradygmat programowania obiektowego. Próby poczynione przez studenta są widoczne w kodzie źródłowym projektu.
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projekt spełnia wszystkie wymagania na ocenę 4.5, 2. Student wykorzystał podczas realizacji projektu najważniejsze możliwości programowania obiektowego (hermatyzacja, dziedziczenie).

- Programy referencyjne i pliki testowe można pobrać na stronie internetowej prowadzącego,
- Niejasności związane z projektem można wyjaśnić na konsultacjach lub w czasie zajęć projektowych.
- Projekty należy oddać i obronić osobiście. Wskazane (ale nie wymagane) jest skorzystanie podczas obrony z własnego komputera przenośnego, żeby wykluczyć problemy wynikające z przeniesienia programu na inny komputer,
- Projekt należy oddać do końca sesji egzaminacyjnej,
- W razie stwierdzenia, że student nie jest autorem projektu, projekt zostaje oceniony na ocenę 2.