Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»
Кафедра автоматизированных систем управления
Кафедра автоматики
Кафедра вычислительной техники

Паспорт
расчетно-графического задания (работы)

по дисциплине «WEB-программирование», 6 семестр

1. Методика оценки

Выполнение расчетно-графического задания (работы) (далее - РГЗ(Р)) является формой текущей аттестации (контроля) по дисциплине ,предусмотренной учебным планом.

Цель РГЗ(Р): студенты должны освоить и научиться программной реализации принципов, методов и алгоритмов решения основных и вспомогательных задач web-программирования.

Обязательным элементом РГЗ(Р) является написание клиентского скрипта на языке программирования JavaScript/

Номер задания выдается преподавателем.

РГЗ(Р) выполняется группой студентов.

Количество заданий достаточно для обеспечения каждого обучающегося индивидуальным заданиемРГЗ(Р).

Замена задания РГЗ(Р) осуществляется по согласованию с преподавателем из числа резервных (не занятых) заданий.

Преподаватель осуществляет руководство по выполнению задания, оказывает консультационную помощь и принимает отчет по РГЗ(Р).

По результатам выполнения РГЗ(Р) выполняется отчет, который состоит из следующих частей:

1. Титульный лист
2. Задание (по варианту)
3. Список литературы и источников

Требования к оформлению:

Объем РГЗ(З) до 10 страниц машинописного текста формата А4. Шрифт Times New Roman, 12. Формулы набираются в редакторе MathType. Размещение сканированных формул не допускается. Нумерация страниц сквозная, в нижней части листа по центру арабскими цифрами. Работа должна быть отредактирована, не содержать орфографических, синтаксических и стилевых ошибок.

Отчет в установленные сроки сдается на кафедру для проверки. Преподаватель оценивает качество работы, отмечает положительные стороны и недостатки работы и определяет, допускается ли она к защите. При необходимости преподаватель возвращает РГЗ(Р) студенту для доработки и устанавливает сроки повторного предоставления для проверки. До защиты работы студентом должны быть сделаны необходимые исправления и дополнения по всем замечаниям преподавателя.

При положительном результате оценивания РГЗ(Р) студент её распечатывает, передает на кафедру и защищает до сессии в назначенное преподавателем время.

Защита РГЗ(Р) состоит в индивидуальном устном собеседовании студента с преподавателем. В процессе защиты выявляется уровень знаний студента, степень его самостоятельности при выполнении работы. По результатам защиты студенту выставляется оценка в соответствии с критериями, приведенными в п. 2 настоящего Паспорта.

2. Критерии оценки результатов обучения, соотнесенных с уровнями освоения индикаторов достижения компетенций

Общие правила выставления оценок текущей аттестации определяются балльно-рейтинговой системой, установленной локальным актом НГТУ.

РГЗ(Р) считается выполненной **на продвинутом** уровне, если все необходимые расчеты произведены самостоятельно и без ошибок; все разделы РГЗ(Р) выполнены правильно и в полном объеме; работа оформлена в соответствии с требованиями; сдана преподавателю в указанные сроки и не возвращалась для доработки; даны полные и развернутые выводы и рекомендации; на защите студентом даны уверенные и аргументированные ответы. Совокупность запланированных результатов и соотнесенных с ними индикаторов достижения компетенций не содержит пробелов. Закрепленные за РГЗ(Р) компетенции сформированына продвинутом уровне. Оценка составляет *от 10 до 12 баллов.*

РГЗ(Р) считается выполненной **на базовом** уровне, если все необходимые расчеты произведены самостоятельно и без существенных ошибок; все разделы РГЗ(Р) выполнены правильно, но есть замечания к полноте предоставления информации; работа оформлена в соответствии с требованиями; сдана преподавателю в указанные сроки и однократно возвращалась студенту для незначительной доработки; в заключении даны выводы и рекомендации; на защите студентом допущены непринципиальные ошибки. Совокупность запланированных результатов и соотнесенных с ними индикаторов достижения компетенций содержит несущественные пробелы. Закрепленные за РГЗ(Р) компетенции сформированы на базовом уровне. Оценка составляет *от 8 до 9 баллов.*

РГЗ(Р) считается выполненной **на пороговом** уровне, если все необходимые расчеты произведены самостоятельно, но с ошибками, часть из которых носит принципиальный характер; есть замечания к полноте предоставления информации; работа оформлена в соответствии с требованиями; сдана преподавателю, но неоднократно возвращалась студенту для доработки; в заключении даны краткие выводы; защита РГЗ(Р) вызывает у студента серьезные затруднения. Совокупность запланированных результатов и соотнесенных с ними индикаторов достижения компетенций содержит существенные пробелы. Закрепленные за РГЗ(Р) компетенции сформированы на пороговом уровне. Оценка составляет *от 5 до 7 баллов.*

РГЗ(Р) считается **не выполненной** (ниже порогового уровня), если расчеты произведены с серьезными ошибками; есть замечания к полноте предоставления информации и оформлению; РГЗ(Р) была сдана преподавателю, но неоднократно возвращалась студенту для доработки, что не привело к улучшению ее качества; РГЗ(Р) не допущена до защиты, что свидетельствует о неудовлетворительном уровне достигнутых студентом результатов. Совокупность запланированных результатов и соотнесенных с ними индикаторов достижения компетенций содержит множественные существенные пробелы. Закрепленные за РГЗ(Р) компетенции не сформированы. Оценка составляет менее 5 баллов.

3. Шкала оценки

В общей оценке по дисциплине баллы за РГЗ(Р) учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, приведенными в рабочей программе

дисциплины.

РГЗ(Р) как форма текущей аттестации(контроля) по дисциплине(модулю) оставить нужное считается успешно выполненной, если сумма полученных баллов по всем его заданиям составляет от 6 до 12 баллов включительно.

4. Примерный перечень заданий РГЗ(Р)

Создать клиентский скрипт на языке JavaScript, выполняющий действия в соответствии с вариантом. Использовать возможности, предоставляемые объектной моделью документа DOM, использовать библиотеку jQuery (или аналог).

Вариант 1:

Игра на внимание и скорость реакции. Дана квадратная таблица с числами от 1 до N, расположенными в случайном порядке в ячейках таблицы. Цифры чисел в разных ячейках таблицы имеют разные цвет и размер. Игрок должен последовательно щелкнуть на всех числах за заданный интервал времени (пропорциональный размеру таблицы). При правильно выполненном щелчке цвет фона ячейки изменяется.

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 2:

Калькулятор цвета. Отобразить таблицу, фоны ячеек которой окрашены в web-гарантированные цвета. По щелчку левой кнопки мыши на образце цвета изменяется цвет текста документа, по щелчку правой кнопки мыши — цвет фона документа, также появляется окно с шестнадцатеричным кодом цвета. Предусмотреть три поля для задания цветовых составляющих и отображения цвета, в отдельном, например, окне.

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 3:

Игра «Жизнь».

Игра моделирует жизнь поколений гипотетической колонии живых клеток на прямоугольном игровом поле, которые выживают, размножаются или погибают в соответствии со следующими правилами.

Для каждого поколения (шага игры) применяются следующие правила: каждая живая клетка, количество соседей которой меньше двух или больше трёх, погибает; каждая живая клетка, у которой от двух до трёх соседей, живёт до следующего хода; каждая мёртвая клетка, у которой есть ровно три соседа, оживает. Соседи клетки – это все соседние с ней клетки по горизонтали, вертикали и диагонали, всего восемь соседей.

Правила применяются ко всему игровому полю одновременно, а не к каждой из клеток по очереди. То есть подсчёт количества соседей происходит в один момент перед следующим шагом, и изменения, происходящие в соседних клетках, не влияют на новое состояние клетки.

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 4:

Создание эффекта анимированного текста. В тексте символ за символом изменяется цвет и размер очередного символа. Предыдущий символ становится прежним. Предусмотреть возможность выбора основного и дополнительного цвета и размера символов.

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 5:

За указателем мыши перемещаются часы и дата (предусмотреть возможность установки часов и календаря).

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 6:

Тест на скорость реакции. После щелчка по кнопке в тестовом поле случайным образом, через случайные промежутки времени появляются изображения, по которым нужно успеть щелкнуть. Попадание обозначается каким-либо образом (например, «взрывом» изображения). Тестирование можно прекратить щелчком по кнопке, но не ранее, чем через некоторый отрезок времени. Выводится результат — процент удачных щелчков.

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 7:

Игра «Пятнадцать». Костяшки с числами передвигаются с помощью клавиш управления курсором. Исходно костяшки расставляются случайным образом. Правильная расстановка костяшек определяется программно.

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 8:

Игра «Парные карточки». Игровое квадратное поле случайным образом заполнено парами карточек с одинаковыми изображениями. В начале игры некоторый интервал времени все карточки лежат изображениями вверх. Затем они «переворачиваются». Щелчком нужно «переворачивать» пары карточек. При переворачивании одинаковых карточек они исчезают. При переворачивании неодинаковых карточек они возвращаются в прежнее положение. Замерять время, потраченное игроком на поиск всех пар карточек.

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 9:

Игра «Падающие мячи». По игровому полю сверху вниз в случайном порядке падают мячи, которые нужно ловить корзиной, передвигаемой горизонтально вдоль нижней границы игрового поля. Игру можно начать и прекратить щелчком по соответствующей кнопке. Со временем скорость падения мячей может увеличиваться. После остановки игры выводится результат — процент пойманных мячей.

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.

Вариант 10:

Просмотр набора изображений со сменой подписей к изображениям с помощью кнопок «Назад» и «Далее». При просмотре первого изображения блокируется кнопка «Назад», при просмотре последнего — кнопка «Далее».

Среди прочего использовать возможности, предоставляемые библиотекой jQuery.