

# Kombinatoryka na słowach

## Regulamin zaliczenia

### Plan przedmiotu (zajęć projektowych):

1. (22 II 2023) Spotkanie organizacyjne.
2. (1 III 2023) Konsultacje, możliwość omówienia tematów projektów.
  - (3 III 2023) **Zgłoszenie grup** - każdy zespół tworzy czat na Teams ze wszystkimi członkami zespołu oraz z prowadzącą i wysyła wiadomość "Zgłaszamy zespół z KnS". W przyszłości kontakt z prowadzącą powinien się odbywać w tym czacie.
  - (6 III 2023, 19:00) **Wybór tematów projektów**- ankieta na Moodle.
3. (8 III 2023) Konsultacje.
4. (15 III 2023) **Dokumentacja wstępna.**

Dokumentacja wstępna musi zawierać opis aplikacji (co będzie prezentowane, testowane, obliczane w aplikacji, w jaki sposób będzie prezentowane, wyświetlane) oraz przedstawienie przykładowej rozgrywki. Prowadząca może wprowadzić zmiany w planie pracy.
5. i 6. (22 III, 29 III 2023) Konsultacje.
7. (12 IV 2023) **Dokumentacja teoretyczna, punkty: 0 - 15.**

Dokumentacja teoretyczna musi zawierać opis teoretyczny problemu:

  - wstęp - wprowadzenie do tematu,
  - wszystkie potrzebne definicje,
  - co najmniej jedno twierdzenie z dowodem,
  - podsumowanie.
8. i 9. (19 IV, 26 IV 2023) Konsultacje.
10. (10 V 2023) **Wersja beta aplikacji.**

Studenci prezentują stan prac, omawiają co zrobili, co planują zrobić. Aplikacja musi się uruchamiać, zawierać pewną funkcjonalność, możliwe są jeszcze błędy, braki w funkcjonalności.
11. i 12. (17 V, 24 V 2023) Konsultacje.
13. (31 V 2023) **Pełna wersja aplikacji, punkty: 0 - 25.**

Studenci prezentują prowadzącej gotowe aplikacje, omawiają wyniki pracy.
14. i 15. (7 VI, 14 VI 2023) **Prezentacje przed grupą, punkty: 0 - 10.**

Studenci wygłaszają prezentację przed resztą grupy. Omawiają temat swojego projektu, przybliżają podstawy teoretyczne, prezentują swoją aplikację, podsumowują wyniki pracy.

## Zasady oceniania:

1. Terminy oznaczone na **czzerwono** są **obowiązkowe**, na każdych z nich studenci oddają pewną część projektu.
2. Każdy projekt przewidziany jest dla trzysobowego zespołu studentów.
3. Na każdym etapie spóźnienie powoduje otrzymanie przez zespół **-3 punktów** za każdy rozpoczęty tydzień spóźnienia.
4. Prowadząca na każdym etapie pracy może postawić grupie dodatkowe punkty (jeżeli praca studentów go zachwyci!).
5. Wszystkie osoby z grupy dostają tę samą ocenę. Wyjątkiem może być sytuacja, w której prowadzący otrzyma zgłoszenie, że ktoś z grupy nie przyczynił się do powstania projektu.
6. Kontakt z prowadzącą powinien odbywać się w czacie zespołu w aplikacji Teams.
7. Pliki wrzucamy na Moodle'a.
8. Grafika nie jest konieczna, aplikacja może działać w trybie tekstowym.
9. W przypadku uzyskania oceny co najmniej 4.0 z projektu i obecności na co najmniej 60% wykładów (co najmniej 9) student ma możliwość zwolnienia z egzaminu.
10. Dokumentacja teoretyczna wątpliwej jakości i pochodzenia (np. z błędami po przeklejeniu ze strony internetowej, lub bezpośrednio z translatora) będą oceniane adekwatnie do ich poziomu.
11. Jeśli do uruchomienia projektu konieczne jest ściąganie bibliotek lub instalowanie dodatkowego oprogramowania, należy to wcześniej skonsultować z prowadzącym i zamieścić odpowiedni komentarz w Moodle.
12. Ocena aplikacji zależy przede wszystkim od zastosowanych strategii, poprawności wykonania, oraz czytelności. Ładna grafika nie gwarantuje dobrej oceny. Każda aplikacja powinna być 'user friendly', czyli nie wymagać zgadywania jak jej używać (często wystarczą krótkie polecenia typu "Wybierz jedną z liter: a, b, c." lub "Aby usunąć elementy ze stosu, kliknij na stos i wpisz liczbę usuwanych elementów"). Aplikacja powinna również obsługiwać sytuację błędnego użytkownika np. wpisywania niedozwolonej wartości.

## Ocena końcowa z projektu:

- 0 - 25      nzał
- 26 - 30      3.0
- 31 - 35      3.5
- 36 - 40      4.0
- 41 - 45      4.5
- 46 - 50      5.0