

LU01d - LB2 - Inhalt

Bewertungskriterien

Allgemeinen Hinweis

- **Effektivität:** Bewertet wird primär das im Browser sichtbare Ergebnis unter Berücksichtigung des Anteils an Eigenleistung (Codeergänzungen).
- **Gleiche Gewichtung der Aufgaben:** Zum Vorteil der Lernenden, werden alle Aufgaben gleich gewichtet. Sprich bei 3 Aufgaben, wird jede Aufgabe mit 1/3 gewichtet. D.h. es ist einfacher eine genügende Note (4.0) zu erreichen
- **Fehlende oder nicht nachweisbare Eigenleistung:** Sollte die Eigenleistung nicht vorhanden, oder die Autorenschaft unklar sein bzw. auf Drittpersonen hindeutend, wird die Lösung mit 0 Punkten bewertet.

10% - 2 Pkt: Coding-Standards

- 1 Pkt: Einrücken (Lesbarkeit und Struktur des Codes)
- 1 Pkt: Kommentare: Kommentieren Sie nicht was dort steht, sondern die Ursache bzw. die Wirkung oder Struktur des Codes.

10% - 2 Pkt: Header für Scripte bzw. /Methoden

- 1 Pkt: Script (File) hat ein Header in der passenden Notation (HTML, JS) mit
 - Autorenschaft
 - Datum
 - Kurzen Beschreibung der Zielsetzung als ganzen Satz.
- 1: Pkt: Methoden haben einen Header
 - Beschreibung der Zielsetzung (Was ist Sinn der Methode)
 - Input-Parameter
 - Returnvalue

80% - 16 Pkt: Effektivität/ Zielerreichung

- 16 Pkt: Lösung ist inhaltlich identisch mit Vorgabe
- 12 Pkt: Grundfunktionalität wurde erreicht, ein wichtiges bzw. zwei weniger wichtigen Element wurde nicht erledigt.
- 08 Pkt: 2 oder mehr wichtige Aspekte wurden nicht erledigt.
- 04 Pkt: Geringe Codeanpassung bzw. geringe Erreichung des Auftrages/Zielzustand
- 00 Pkt: Keine Eigenleistung erkennbar bzw. nachweisbar,

A: v-bind

- A1: Die 4 im Unterricht besprochenen Varianten anwenden können.
- A2: Die einzelnen Varianten in eine andere Variante überführen können.

B: v-if

- B1: Einfache, zweifache oder mehrfache Selektionen (Entscheidungen) nach Vorgaben realisieren können.
- B2: Bestehende Selektionen nach Vorgaben erweitern können.
- B3: Funktionen innerhalb von Selektionen anwenden können.
- B4: Logische Operatoren innerhalb von Selektionen anwenden können.

C: v-show

- C1: Elemente/Obejkte (Text, link, Images) mit v-show ein und ausblenden können

D: v-for

- D1: Sortierte oder Unsortierte Listen gemäss Vorgaben (z.B. Screenshot) erstellen können.
- D2: Ein- und mehrdimensionale Arrays nach Vorgabe (Text, Screenshot, ...) aufbauen können.
- D3: Ein- und mehrdimensionale Arrays mit Hilfe von v-for anzeigen können

E: events

- E1: Tasten und Maus-Events nach Vorgaben erstellen können: Mouseover, Maus-rechts-click, Maus-links-click, Button-Click, Image-Clic,
- E2: Methoden gemäss Tasten - oder event-Eingabe aufrufen können.

F: methods

- F1: Methoden nach Vorgaben anlegen oder anpassen können.
- F2: Argumente einer Methoden erweitern und beim Aufruf (event) berücksichtigen können.
- F3: Methoden innerhalb von Methoden aufrufen können.



Volkan Demir

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/en/modul/m291/learningunits/lu02/04?rev=1747987990>

Last update: **2025/05/23 10:13**

