

Avancerad programmering

Kompetens- och bedömningsmatris

Specifik kompetens	Vitsord		
	1	3	5
1. Klassarv och -mallar	Förstår sig på begreppen och kunna läsa kod.	Använda sig av ärvda klasser och skapa enkla mallar. Skapa egna undantag.	Förstår sig på virtuella metoder och polymorfa klasser med dynamiska mallar. Undantagshantering som lösning på felhantering i kod.
2. Interaktiva program	Förstå vad som menas med programkomplexitet och användning.	Kan skapa lösningar för större program.	Kan lösa problem som uppstår när man har interoperativa och dynamiska interaktiva applikationer.