

# Nakijkmodel PO Object georiënteerd Python – Tekst RPG

Totaal punten mogelijk: 100	Beoordeling (punten/totaal*10)	...
-----------------------------	--------------------------------	-----

Opdracht	Kwaliteit van uitwerking met puntentelling					Weging
<b>Code layout en verslaglegging</b>	0	1	2	3	4	
1. Code layout, consistentie en commentaar	Code is rommelig. Variabelen hebben onlogische namen. Inspringen gebeurt niet consistent. Geen verduidelijkend commentaar	Er is enige orde en consistentie, maar deze laat nog behoorlijk te wensen over.	Code is leesbaarder gemaakt met commentaar en/of logische naamgevingen. Het kost een buitenstaander nog enige moeite om de code goed te begrijpen	Code is over het algemeen netjes. Soms zou extra commentaar wenselijk zijn of is de naamgeving nog wat onduidelijk/onlogisch, maar de code is goed te gebruiken door een buitenstaander.	Code layout is netjes en consistent. Variabelen hebben logische namen. De code is voorzien van genoeg commentaar waar dat nodig is. Iemand anders kan zo met de code aan de slag.	1
2. Verslaglegging – Toelichting op de uitbreidingen / wijzigingen	Ontbreekt	Minimale beschrijving van de wijzigingen  Slechte layout.	Op hoofdlijnen is beschreven wat de toevoegingen en wijzigingen zijn.  OF  Layout laat te wensen over	Bovendien is het effect van de wijzigingen op de gameplay besproken. OF Op hoofdlijnen is besproken hoe deze wijzigingen technisch zijn gerealiseerd in de code.	←, maar nu "EN"  De beschrijving laat duidelijk zien dat de hele code begrepen is, ook eventuele door AI gegenereerde delen.	2
3. Verslaglegging – Reflectie op AI gebruik	Ontbreekt	Oppervlakkige reflectie op het gebruik van AI voor de opdracht  Het logboekje van het AI-gebruik en prompts is te beperkt.	Op hoofdlijnen is het AI gebruik voor de opdracht beschreven. De docent heeft nog geen volledig beeld van de manier van werken met AI.  Het logboekje van het AI-gebruik en prompts kan beter.	Voldaan aan 2 van de 3 criteria van trede 4 →  Het logboekje van het AI-gebruik en prompts is in orde.	Er is uitgebreid beschreven hoe en waarvoor AI is gebruikt.  Er zijn concrete voorbeelden toegelicht van AI gebruik. (Inclusief gebruikte prompts)  Er is een reflectie op de voor- en nadelen van het gebruik van AI voor een complexe programmeeropdracht.	5

Implementatie en uitbreidingen	0	1	2	3	4	
4. Basiscode uit filmpjes Wt (beoordeling per groepslid individueel) <a href="#">Dit zijn data van de tussendeaddlines</a>	Filmpjes niet of veel te laat gemaakt (na laatste tussendeaddline)	Alle filmpjes gemaakt en gedemonstreerd dat je het zelf hebt gedaan voor tussendeaddline 4	Alle filmpjes gemaakt en gedemonstreerd dat je het zelf hebt gedaan voor tussendeaddline 3	Alle filmpjes gemaakt en gedemonstreerd dat je het zelf hebt gedaan voor tussendeaddline 2	Alle filmpjes gemaakt en gedemonstreerd dat je het zelf hebt gedaan voor tussendeaddline 1	4
5. Object Oriëntatie principes (zinnvol) toegepast bij de uitbreidingen	Geen OO principes toegepast of erg onlogische toepassingen	Enkele basale OO principes die rechtstreeks doorwerken op de OO onderdelen uit de filmpjes.	Tevens enkele echte eigen OO toevoegingen zoals nieuwe (sub)classes en/of functies	Substantiële OO principes gebruikt, maar niet alles of niet overal zinnvol.	Het volledige spectrum aan OO principes goed en <u>zinnvol</u> toegepast. Nieuwe (sub)classes, functies, default-values, overriding, etc.	3
6. Gamedesign: Uitwerking van de sfeer, setting, thema, etc.	(Bijna) niets gedaan	De sfeer en setting zijn nog erg basaal	Er is een redelijk uitgewerkt thema/setting, maar mist nog echte diepgang/immersie	Er is een samenhangende setting en sfeer die doorgevoerd is in de meeste elementen van de game.	De game heeft een zeer goed uitgewerkte setting en sfeer. Alle elementen uit de game sluiten hierbij aan en dragen bij aan het totale plaatje. Hoge immersie	5
7. Gamedesign: Balans, diepgang, speelplezier	(Bijna) niets gedaan	De gameplay laat nog veel te wensen over qua balans en uitwerking.	Er is een leuke set met uitbreidingen en toevoegingen, maar de balans is nog niet optimaal of er zijn nog elementen niet goed uitgewerkt	De game heeft behoorlijke diepgang en er zijn geen grote "losse eindjes". De verschillende systemen uit het spel dragen bij aan de gameplay en vertonen geen opvallende gebreken.	Zeer hoge mate van "polish". Alle systemen in de game werken goed, dragen bij aan de gameplay/diepgang en zijn in balans. De speler heeft zinnvolle invloed op het verloop van het spel met zijn keuzes.	5