

Rubrica – Atingimento dos objetivos da unidade

Este documento apresenta como avaliar os objetivos de aprendizagem da Unidade Instrucional App Inventor.

Recursos de avaliação

- Aplicativo Caça Mosquito. (nota de 0 a 10)
- Tarefa de casa (nota de 0 a 10)
- Prova Final (nota de 0 a 11)

Objetivos

Compreender o que é um algoritmo e usar os passos básicos de algoritmos para a resolução de problemas. Descrever o que é e o que pode ser feito no ambiente App Inventor. Compreender conceitos de programação, como: operadores, variáveis e estruturas condicionais. Descrever o ciclo de engenharia de software para desenvolvimento de aplicativos móveis.

MEDIDA: Tarefa de casa * 0,5 + Prova final * 0,5

Conceber, desenvolver, testar, publicar, aplicar o ciclo de engenharia de software e apresentar um aplicativo desenvolvido no App Inventor. Utilizar conceitos básicos de programação (inicialização, laços, expressões lógicas, e etc.

MEDIDA: Através do Aplicativo Caça Mosquito desenvolvido por todos os alunos. Deve-se verificar se as seguintes etapas do Roteiro Caça Mosquito foram realizadas.

Etapas:

1. Criar o projeto no App Inventor e fazer o mosquito se mover pela tela. (2 pontos)
2. Desenvolver a tarefa de “Iniciar o Jogo” corretamente, realizando todos os controles, desde ativar os cliques no mosquito e atualizar as legendas da tela. (2 pontos)
3. Realizar a tarefa “Adicionar vida ao mosquito”.
4. Realizar a tarefa “Finalizar o jogo”, incluindo as possibilidades de acabar caso o mosquito não possua mais vidas, ou porque o tempo se esgotou. (2 pontos)
5. Realizar a instalação final do aplicativo no smartphone. (2 pontos)

Conceitos

- Excelente: O valor da medida é maior que 9
- Muito bom: O valor da medida está entre 7 e 9.
- Regular: O valor da medida está entre 5 e 7.
- Insuficiente: O valor da medida é menor que 5.