

Het correctievoorschrift van een profielvak-cspe bestaat uit:

- per onderdeel dit document met het beoordelingsmodel;
- het document met algemene richtlijnen en aanwijzingen. Dit document vindt u op de examenpagina van dit profielvak-cspe op Examenblad.nl.

Inhoud beoordelingsmodel van dit onderdeel:

- 1 Beoordelingsmodel
 - 1.1 Beoordelingsschema
 - 1.2 Toelichting bij het beoordelingsschema

1 Beoordelingsmodel

Het beoordelingsmodel bestaat uit twee delen: het beoordelingsschema (paragraaf 1.1) en de toelichting bij het beoordelingsschema (paragraaf 1.2).

- In de toelichting bij het beoordelingsschema staan zo nodig de richtlijnen voor de beoordeling van opdrachten en eventuele mondelinge vragen.
- Bij een beoordelingsaspect waarbij de kandidaat aan meerdere criteria moet voldoen om scorepunten te kunnen krijgen, alleen de te behalen scorepunten toekennen indien de kandidaat aan ALLE criteria heeft voldaan.
- De nummers van de opdrachten die direct tijdens de afname van het examen beoordeeld moeten worden, zijn onderstreept. De overige opdrachten kunnen na de afname beoordeeld worden.
- Als in het beoordelingsschema vakjes zijn opgenomen, dan geeft u hierin aan of de kandidaat wel of niet aan het criterium / de criteria heeft voldaan.
- Als in het beoordelingsschema bij een opdracht klokjes (⊕ of ⊖) zijn weergegeven, dan wordt bij deze opdracht het werktempo beoordeeld.
- Als er vragen in Facet zijn beantwoord, noteert u voor iedere kandidaat de totaalscore van deze vragen achter het bijbehorende opdrachtnummer in het beoordelingsschema. Dit kunnen zowel automatisch gescoorde als handmatig beoordeelde vragen zijn. Uitleg over de correctie in Facet vindt u op de website van Duo.
- Raadpleeg voor meer informatie het document met algemene richtlijnen en aanwijzingen van het correctievoorschrift op de website van het Examenblad.

1.1 Beoordelingsschema

opdrachtnr.	omschrijving beoordelingsaspect	max. score	kandidaatnummer					
			naam van de kandidaat					
	onderdeel C							
C1	offerte maken (zie 1.2)							
	de juiste configuratie is gekozen: eSports Expert		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	bovenaan is de titel met de gekozen configuratie groter gemaakt en vetgedrukt en het totaalbedrag inclusief btw is vetgedrukt		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	in de tabel zijn de juiste aantallen, beschrijvingen en bedragen van de gekozen configuratie ingevuld		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	het bedrag per onderdeel is steeds berekend met juiste formules en celverwijzingen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	het totaalbedrag voor de configuratie exclusief en inclusief btw is berekend met juiste formules en celverwijzingen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	bij alle bedragen staan een euroteken en twee decimalen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	alle aspecten juist per onjuist of ontbrekend aspect -1	6						
C2	IP-adres instellen en instructie schrijven							
	het netwerk is ingesteld volgens de gegeven instellingen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	van deze stappen is minimaal een screenshot gemaakt door de kandidaat: – openen eigenschappen/instellingen netwerk – openen instelling IP – aanpassen IP-adres		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	in de screenshots staat alleen noodzakelijke informatie		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de screenshots zijn functioneel gebruikt in de instructie		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de instructie is logisch opgebouwd en goed te begrijpen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de instructie is ICT-technisch juist		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	alle aspecten juist per onjuist of ontbrekend aspect -1	5						
	transport							

opdr.	omschrijving beoordelingsaspect	max.	kandidaatnummer					
	transport							
C3a	programmeren (zie 1.2) de kandidaat heeft							
	het aangeleverde bestand correct geladen in Scratch en het bestand juist opgeslagen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de code van het ruimteschip aangepast zodat het ruimteschip naar links en rechts kan bewegen met de pijltjestoetsen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de code van de variabele aangepast, zodat de score met 0 begint en elke seconde met 1 punt toeneemt		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	ervoor gezorgd dat de score in beeld is tijdens het spelen van de game		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	ervoor gezorgd dat de game-over-sprite en de you-win-sprite niet zichtbaar zijn als het spel start		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	ervoor gezorgd dat de game-over-sprite en de you-win-sprite juist reageren op de signalen		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	de blokken toegevoegd om alle scripts te stoppen bij de game-over-sprite en de you-win-sprite		☐	☐	☐	☐	☐	☐
	alle aspecten juist per onjuist of ontbrekend aspect	7 -1						
C3b	vragen en opdrachten in Facet opmerkingen – u kijkt een deel van de vragen handmatig na in de Facet-corrector – neem hier de totaalscore over uit de Facet-corrector	9						
	totaal onderdeel C	27						

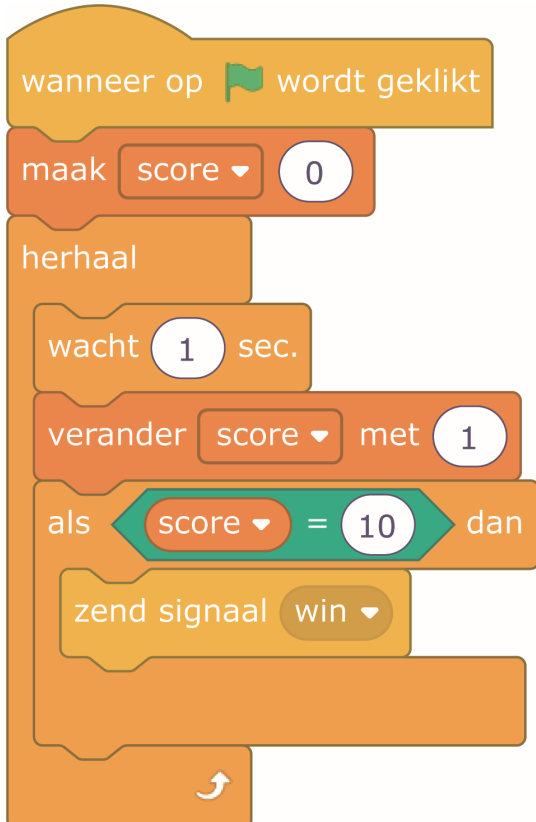
Opdracht C3

voorbeelduitwerking programmeren

programmering beweging ruimteschip



programmering score



programmering game-over-sprite en you-win-sprite

game-over-sprite	you-win-sprite
 Scratch code for the game-over-sprite: - When clicked on the flag (wanneer op vlag wordt geklikt): - Disappear (verdwijn) - When I receive the signal "game over" (wanneer ik signaal "game over" ontvang): - Appear (verschijn) - Stop all (stop alle)	 Scratch code for the you-win-sprite: - When clicked on the flag (wanneer op vlag wordt geklikt): - Disappear (verdwijn) - When I receive the signal "win" (wanneer ik signaal "win" ontvang): - Appear (verschijn) - Stop all (stop alle)