## Beoordelingsformulier sudoku

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Item |  | Score |
| algrotime schematisch beschreven |  | 20 |
| De software voorzien van commentaar zodat anderen het ook begrijpen. |  | 10 |
| Prio 1: het schrijven van het algoritme dat de sudoku van 4x4 automatisch kan oplossen. Hieronder verdeeld per subopdracht zoals op mijn-in.nl |  | 40 |
| * Opdr 1. Deel 1 oplossen rij deel 1 | 10 |  |
| * Opdr 3. Deel 1 oplossen rij deel 2 | 10 |  |
| * Opdr 4. Deel 2 oplossen kolom | 10 |  |
| * Opdr 5. Deel 3 oplossen blok | 10 |  |
| * Opdr 6. combinatie | 5 |  |
| * Stap naar webserver – wel nodig voor prio 2 en 3 | 5 |  |
| Prio 2: de sudoku kan door de gebruiker worden ingevoerd zonder kennis van een programmeertaal. | Max 3 van de 5 is nodig voor totaal 30 punten. Je kan ook alle 5 doen, maar je krijgt nooit meer dan 30 punten. | 10 |
| Prio 2: het algoritme kan ook 9x9 sudoku’s oplossen. | 10 |
| Prio 3: er is een functionele vormgeving (in html en css). Deze vormgeving is gedaan conform de huidige standaarden. | 10 |
| Prio 2: je kan de opgeslagen sudoku’s ophalen voor het automatisch oplossen. | 10 |
| Prio 3: er is een kwalitatief goede user interface (zie F1 Usability). Er mag gebruik worden gemaakt van Bootstrap of vergelijkbare frameworks. | 10 |
| **Totaal** |  | **100 punten** |

Cijfer is (9/100\*behaald aantal punten) + 1