

**PROGRAMISTA ....(nazwa języka programowania)**  
**(sprawność mistrzowska)**

DH. ....

DRUŻYNA.....

1. Poznała/ał genezę i historię wybranego języka programowania, wskazała/ał najważniejsze udoskonalenia w jego ostatnich wersjach.
2. Zgromadziła/ił biblioteczkę informatyczną związaną z wybranym językiem programowania.
3. Samodzielnie napisała/ał dużą aplikację i zaprezentowała/ał ją w szkole, na studiach lub w drużynie.
4. Napisała/ał program o tematyce harcerskiej pomocny w pracy drużyny, szczepu, hufca i zgłosiła/ił go do Banku Programów Harcerskich (Zespół GK ZHP on-line)
5. Zna wymagania dotyczące praw autorskich do programów komputerowych i kodów źródłowych.