|  |
| --- |
| **PROGRAMMA SVOLTO**ANNO SCOLASTICO 2020/2021 |
| **DOCENTI**Italo D. FalconiFrancesca Liveriero Lavelli | **MATERIA**INFORMATICA | **CLASSE**3 INF3 |
| GLI ALGORITMI Il concetto di algoritmo - Progettazione di algoritmi: top-down/bottom-up - Strutture di controllo: sequenza - selezione – iterazione - Tecniche di descrizione degli algoritmi: flow-chart, pseudo-linguaggio – Realizzazione di semplici algoritmi con FlowgorithmIL LINGUAGGIO CDall’algoritmo al programma: editor, compilatore/interprete, linker, loader, debugger - La struttura di un programma C: sezione dichiarazioni (librerie, costanti predefinite, tipi, prototipi, variabili) – Il main: istruzioni (assegnazione, input/output, strutture di controllo, chiamata di funzioni) – La sezione di definizione delle funzioni.STRutture datiImplementazione in memoria - Compatibilità - Tipi semplici: ordinali (intero, char, enumerativo) - reali - Tipi strutturati: array - stringhe - Tipi definiti dall’utente. i SOTToprogrammiAmbiente locale e globale - Passaggio parametri: valore, indirizzo - Funzioni e procedure: prototipi, dichiarazione, definizione, chiamata - le librerie personali: un esempio di libreria per la gestione della console.algoritmi di RICERCALa ricerca binariaalgoritmi di ordinamentoScambio, selezione, inserimento WEBStruttura di una pagina WEB – HTML: principali tag - Fogli di stile - Strumenti grafici - Bootstrap EDUCAZIONE CIVICAUtilizzo consapevole del web |

|  |
| --- |
| **TESTI IN ADOZIONE**  |
| * P. Camagni, R. Nikolassy

INFORMATICA IN C E C++ PER IL TERZO ANNO DEGLI ISTITUTI TECNICI SETTORE TECNOLOGICO, ART. INFORMATICAEd. HOEPLI* *Dispense fornite dal docente*
* Guida - Pillole di HTML
* Enumerativi / Caratteri e stringhe / Tipi definiti dall’utente
 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data  |  |  | firma Docenti |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | firma Studenti |  |
|  |  |  |  |  |