|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROGRAMMA SVOLTO**  ANNO SCOLASTICO 2020/2021 | | |
| **DOCENTI**  Italo D. Falconi  Francesca 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 C Dall’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 dati Implementazione in memoria - Compatibilità - Tipi semplici: ordinali (intero, char, enumerativo) - reali - Tipi strutturati: array - stringhe - Tipi definiti dall’utente. i SOTToprogrammi Ambiente 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 RICERCA La ricerca binaria algoritmi di ordinamento Scambio, selezione, inserimento  WEB Struttura di una pagina WEB – HTML: principali tag - Fogli di stile - Strumenti grafici - Bootstrap  EDUCAZIONE CIVICA Utilizzo 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. INFORMATICA  Ed. HOEPLI   * *Dispense fornite dal docente* * Guida - Pillole di HTML * Enumerativi / Caratteri e stringhe / Tipi definiti dall’utente |

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