



LICEO SCIENTIFICO E LINGUISTICO STATALE “MARIE CURIE”

Via Gramsci – 64021 Giulianova (TE)

Centralino/Fax 085.8008915 – www.liceomariecuriegiulianova.gov.it - Email: teps02000n@istruzione.it

PROGRAMMA SVOLTO A.S. 2016/2017

LICEO SCIENTIFICO

DISCIPLINA: INFORMATICA

DOCENTE: Prof.ssa TIZIANA DI PAOLO

CLASSE: III° SEZ. D

INDIRIZZO: SCIENZE APPLICATE

UNITA'	CONTENUTI
ARCHITETTURA DEL COMPUTER	Hardware e Software.
	Il modello di Von Neumann.
	Il case e la scheda madre.
	Architettura della memoria centrale (RAM – ROM – CACHE).
	La codifica delle informazioni (bit/byte/multipli del byte – Tabella dei codici ASCII).
	La CPU (Central Processing Unit) e le sue componenti (ALU e CU).
	I bus (bus dati, bus indirizzi, bus di controllo).
	Le memorie di massa e le memorie USB.
	Le porte e le periferiche (trasmissione seriale e parallela).
	Le unità (o periferiche) di input.
	Le unità (o periferiche) di output.
	La classificazione dei computer.
PRIMI ELEMENTI DI PROGRAMMAZIONE	Definizione di algoritmo, caratteristiche dell'algoritmo e delle istruzioni di un algoritmo
	Componenti di un algoritmo: dati, istruzione di input/output.
	Rappresentazione di algoritmi mediante diagrammi a blocchi.
	Simulazione di algoritmi.
PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA	Le strutture di controllo: sequenza e selezione.
	Selezioni: semplici, in cascata, annidate.
	Ciclo postcondizionale, precondizionale, con contatore
	Il teorema di Jacobini-Bohm.
	L'uso delle diverse strutture iterative.
	Ciclo: per calcolo della media, con condizioni e sommatorie, per la ricerca del massimo/minimo.

PROGRAMMAZIONE TOP-DOWN	La scomposizione di un problema.
	Sottoprogrammi e funzioni.
	Le variabili globali e locali e il loro uso.
LE STRUTTURE DATI SEMPLICI: IL VETTORE	Definizione di vettore - Caratteristiche di un vettore - Dimensione Fisica e Logica di un vettore.
	Operazioni su vettore: caricamento (controllo sulla dimensione) - Visualizzazione completa - Estrazione valori in base a condizioni - Calcolo media generale/parziale - Ricerca del massimo e del minimo.
LINGUAGGIO C++	Linguaggi informatici: linguaggi ad alto livello e linguaggi a basso livello – Compilatori – Codice sorgente e codice oggetto
	Ambiente Dev-C++.
	Struttura di un programma C++ - Le librerie – Il namespace – I commenti.
	Tipo dei dati - Definizione di dati e costanti – Il concetto di variabile.
	Il colloquio con l'utente - Le istruzioni di input/output.
	Le istruzioni di assegnazione.
	La struttura di selezione: a una via, a due vie e nidificata - La selezione con gli operatori logici AND (&&), OR () e NOT (!).
	La struttura di iterazione: ciclo precondizionale (while) - ciclo postcondizionale (do-while) – ciclo con contatore (for)
	Definizione di sottoprogrammi e funzioni.
	I vettori.
	Sviluppo di programmi C++.

Teramo, 07/06/2017

Il docente

Prof.ssa Tiziana Di Paolo

VISTO

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
