

**PROGRAMMAZIONE
CLASSE 3L A.S. 2018-19**

MATERIA: INFORMATICA

LIBRO DI TESTO: Corso di Informatica quarto anno di Barbero e Vaschetto. Edizioni Lynx.

DOCENTE: ENORINI MARIO

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI: Conoscere le parti principali di un elaboratore e la differenza tra hardware e software. Conoscere le basi della programmazione. Saper realizzare semplici programmi in linguaggio C/C++

0 Fondamenti di Informatica

- 0.1 Definizione di Informatica
- 0.2 Le prime macchine per il calcolo
- 0.3 Sviluppi bellici durante la seconda guerra mondiale
- 0.4 Lo schema di Von Neumann
- 0.5 I moderni elaboratori
- 0.6 Software e hardware: le parti di un computer
- 0.7 Periferiche moderne

1 Basi del Linguaggio C

- 1.1 Breve storia del linguaggio C
- 1.2 Funzionamento di un compilatore
- 1.3 Interpreti e compilatori
- 1.4 Le direttive del preprocessore: *#define* e *#include*
- 1.5 Le istruzioni *printf* e *scanf* e i loro codici di formattazione
- 1.6 Le variabili: definizione e tipi
- 1.7 I diagrammi di flusso

2 Programmazione strutturata in C++

- 2.1 Blocchi iterativi: l'istruzione *"for"*
- 2.2 Blocchi iterativi: l'istruzione *"do...while"*
- 2.2 Blocchi condizionali: l'istruzione *"if...then...else"*
- 2.3 Blocchi condizionali: l'istruzione *"switch ... case"*
- 2.4 I vettori
- 2.5 Le stringhe
- 2.6 Le funzioni

3 Esercitazioni di Laboratorio

- 3.1 Calcolo del fattoriale
- 3.2 Rettangolo e Cilindro
- 3.3 Numeri casuali
- 3.4 Operazioni con i vettori

prof. Enorini Mario