



LICEO SCIENTIFICO STATALE "E. CURIEL"

Via Durer 14 – 35132 Padova

Tel.: 049 612444 – Fax: 049 612851

C.F. n.80014560280



Informatica – Classe 3^aE – Anno scolastico 2015/16

1. DAL PROBLEMA ALL'ALGORITMO RISOLUTIVO

- 1.1 Definizioni di problema e di algoritmo
- 1.2 Le fasi che portano dal problema alla sua soluzione informatica

2. LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE E TEOREMA DI BOHM-JACOPINI

- 2.1 Breve storia dei linguaggi di programmazione
- 2.2 I costrutti presenti nei principali linguaggi di programmazione
 - Assegnazione, selezione, iterazione
- 2.3 Il teorema di Bohm-Jacopini e la programmazione strutturata

3. IL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE JAVA

- 3.1 Introduzione al linguaggio di programmazione Java
- 3.2 Principali costrutti presenti nel linguaggio di programmazione Java
 - Definizione dell'oggetto "tastiera"
 - Le fasi di input e output dei dati
 - I costrutti di assegnazione e selezione (istruzione if)
 - I cicli iterativi "for", "do...while", "while" e le loro applicazioni
- 3.3 Gli array o vettori
 - Definizione, uso e principali caratteristiche di un array

4. ALGORITMI DI ORDINAMENTO

- 4.1 Introduzione al problema dell'ordinamento
- 4.2 L'algoritmo di bubble-sort ascendente e le sue applicazioni
 - Rappresentazione mediante flow-chart dell'algoritmo di bubble sort ascendente
 - Implementazione in Java dell'algoritmo di bubble sort ascendente
- 4.3 L'algoritmo di bubble-sort discendente e le sue applicazioni
 - Rappresentazione mediante flow-chart dell'algoritmo di bubble sort discendente
 - Implementazione in Java dell'algoritmo di bubble sort discendente

5. APPROFONDIMENTI SUL LINGUAGGIO HTML

- 5.1 Ripasso delle nozioni fondamentali relative al linguaggio HTML
- 5.2 La formattazione delle tabelle ed i link ipertestuali
- 5.3 La nozione di frame

Padova, 8 giugno 2016

I rappresentanti di classe

Il docente

Prof. ing. Mauro Pullin