



ISTITUTO OMNICOMPRESIVO STATALE

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA DI PRIMO GRADO, LICEO SCIENTIFICO

Sito web: www.icpadula.edu.it

Sede AMMINISTRATIVA e LICEO SCIENTIFICO: via Salita dei Trecento – 84034 PADULA (SA)

Tel. 0975 77130 – cod. mecc. SAPS070007 – C.F. 92006850652

e-mail: saic86900d@istruzione.it – saps070007@istruzione.it – saic86900d@pec.istruzione.it

Sede COMPRESIVO: via Dante Alighieri 32 – 84034 PADULA (SA)

Tel. 0975 77052 – cod. mecc. SAIC86900D

E-mail: saic86900d@istruzione.it – saic86900d@pec.istruzione.it

LICEO SCIENTIFICO STATALE

“CARLO PISACANE”

Padula

PROGRAMMA SVOLTO

Materia: INFORMATICA

Docente: Prof. TROTTA GIOVANNI

Classe I V SEZ. C

Anno scolastico 2019 – 2020

Gli argomenti effettivamente svolti, in considerazione della rimodulazione del piano di lavoro a causa dell'emergenza COVID-19, sono stati i seguenti.

1) Le istruzioni

- a. Le istruzioni di iterazione
- b. L'istruzione for
- c. Le istruzioni break e continue
- d. Le istruzioni di iterazione
- e. L'istruzione while
- f. L'istruzione do.....while

2) Funzioni e strutture dati in C/C++

- a. Introduzione: analisi dei problemi
- b. Programmi e sottoprogrammi
- c. Le procedure
- d. Ambiente locale e ambiente globale
- e. I parametri
- f. Il passaggio per valore
- g. I prototipi di funzione
- h. Le funzioni

3) Le funzioni

- a. Top-down e bottom up
- b. Sottoalgoritmi e sottoprogrammi
- c. Tipologie di sottoprogrammi
- d. Le procedure
- e. Le funzioni void in C e C++
- f. Ambiente locale e globale
- g. Le regole di visibilità
- h. I parametri
- i. Passaggio dei parametri per valore e per indirizzo in C e C++
- j. Le funzioni
- k. La ricorsità

4) Le strutture dati

- a. I vettori
- b. Definizione di un vettore in C/C++
- c. Operazione di caricamento di un vettore

- d. Lo shift degli elementi
- e. L'ordinamento per selezione
- f. L'ordinamento a bolle
- g. Il problema della ricerca.
- h. Le matrici
- i. Operazioni sulle matrici
- j. Le matrici in C/C++

5) La progettazione di un sito Web

- a. L'ipertesto
- b. Multimedia e ipermedia
- c. Progettazione web
- d. Architettura per il web
- e. Struttura e rappresentazione
- f. Hosting e Housing
- g. Pubblicazione di un sito web
- h. Verifiche nel sito
- i. Il web in scatola
- j. I CMS

6) Linguaggio per il web: XHTML e CSS

- a. Il linguaggio di markup
- b. Da HTML a XHTML
- c. Regole di base
- d. I tag

7) Realizzazione di un sito web

- a. I contenitori
- b. I link