



COMPLESSO SCOLASTICO INTERNAZIONALE

GIOVANNI PAOLO II

Programma Annuale

ISTITUTO: Istituto Tecnico Industriale Informatica e Telecomunicazioni art. Informatica

CLASSE: III

MATERIA: Informatica

Modulo n° 1	Contenuti Cognitivi
GLI ALGORITMI	<ul style="list-style-type: none">1.1 Modellazione di un problema1.2 Definizione di Algoritmo1.3 Rappresentazione di un algoritmo<ul style="list-style-type: none">1.3.1 Diagramma di flusso1.3.2 Pseudocodifica1.4 Strutture di un algoritmo<ul style="list-style-type: none">1.4.1 Struttura sequenziale1.4.2 Selezione binaria (if-then-else)1.4.3 Selezione multipla (switch – case)1.4.4 Selezione nidificata1.4.5 Strutture iterative (while, do-while, for)1.4.6 Strutture iterative nidificate
Modulo n° 2	Contenuti Cognitivi
FONDAMENTI DELLA PROGRAMMAZIONE IN C++	<ul style="list-style-type: none">2.1 Ambiente di sviluppo<ul style="list-style-type: none">2.1.1 Definizione2.1.2 Configurazione2.2 Caratteristiche generali del linguaggio C++<ul style="list-style-type: none">2.2.1 Variabili e Costanti2.2.2 I Commenti2.2.3 I tipi di dato2.2.4 Il Casting2.2.5 Operatori di Calcolo e Operatori Logici2.2.6 La gestione dell' I/O2.2.7 Implementazione delle strutture di controllo2.2.1 Il C++ come linguaggio OO

Modulo n° 3	Contenuti Cognitivi
LE STRUTTURE DATI ELEMENTARI	<ul style="list-style-type: none"> 3.1 Array 3.1.1 Definizione e Implementazione in C++ 3.1.2 Algoritmi per gli array 3.1 Array bidimensionali 3.2 Le stringhe 3.3 Il tipo struct 3.4 Il tipo puntatore 3.5 Le liste 3.6 Implementazione delle liste con i puntatori

Modulo n° 4	Contenuti Cognitivi
LE STRUTTURE DATI COMPLESSE	<ul style="list-style-type: none"> 4.1 Pile 4.1.1 Definizione e Implementazione in C++ 4.1 Algoritmi sulle Pile 4.2 Code 4.2.1 Definizione e Implementazione in C++ 4.2 Algoritmi sulle Code 4.3 Alberi 4.3.1 Definizione e Implementazione in C++ 4.3.2 Algoritmi sugli Alberi

Modulo n° 5	Contenuti Cognitivi
LA PROGRAMMAZIONE ORIENTATA AD OGGETTI	<ul style="list-style-type: none"> 5.1 Cenni ai principali stili di programmazione 5.2 La Programmazione ad oggetti 5.2.1 Definizione di Oggetto, Attributo, Metodo 5.2.2 Incapsulamento 5.2.3 Ereditarietà 5.2.4 Polimorfismo