



**ISTITUTO STATALE di ISTRUZIONE SUPERIORE
L. EINAUDI – A. CECCHERELLI**

Agenzia Formativa Regione Toscana - Codice LI0599
Certificazione di sistema qualità DNV Business Assurance ISO 9001
E-mail: LIIS004009@istruzione.it; LIIS004009@PEC.ISTRUZIONE.IT
Cod. fisc.: **81002090496** Cod. meccanogr.: **LIIS004009**



ISO 9001=ISO 14001
OHSAS 18001



<http://www.einaudiceccherelli.it>



**PROGRAMMA SVOLTO
A.S. 2022/2023**

Materia:	Informatica
Classe:	3 SIA
Insegnante/i:	Margherita Gargalini
Libri di testo:	“SIAMO informatici”, Piero Gallo, Pasquale Sirsi, MINERVA SCUOLA

n° e titolo modulo o unità didattiche/formative	Argomenti e attività svolte
1. LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE: C++	<ul style="list-style-type: none">• Dall'algoritmo al programma• I linguaggi di programmazione• Introduzione alla programmazione C++ ed all'utilizzo di DevC++• La struttura di un programma in C++• Gli identificatori• La dichiarazione di variabili• La dichiarazione di costanti• Le istruzioni di input/output• Realizzazione di un programma C++• Il costrutto di selezione• L'algebra booleana• La selezione multipla• Il costrutto iterativo
2. I DATI STRUTTURATI	<ul style="list-style-type: none">• I vettori• Operazioni di caricamento dei vettori• Le matrici• Le stringhe• I record
3. APPROCCIO TOP DOWN E APPROFONDIMENTI DEL LINGUAGGIO C++	<ul style="list-style-type: none">• Top down e bottom up• Sottoprogrammi• Le procedure• Le funzioni• Variabili locali e variabili globali• I parametri• Il passaggio dei parametri per valore• Il passaggio dei parametri per riferimento



**ISTITUTO STATALE di ISTRUZIONE SUPERIORE
L. EINAUDI – A. CECCHERELLI**

Agenzia Formativa Regione Toscana - Codice LI0599
Certificazione di sistema qualità DNV Business Assurance ISO 9001
E-mail: LIIS004009@istruzione.it; LIIS004009@PEC.ISTRUZIONE.IT
Cod. fisc.: **81002090496** Cod. meccanogr.: **LIIS004009**



ISO 9001=ISO 14001
OHSAS 18001



<http://www.einaudiceccherelli.it>



		<ul style="list-style-type: none">• Accenno alla ricorsione
4	PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI	<ul style="list-style-type: none">• Introduzione alla programmazione ad oggetti• Classi• Attributi• Metodi• Introduzione all'ereditarietà
5	INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE VISUALE	<ul style="list-style-type: none">• Introduzione al C#• L'ambiente di programmazione• Gli oggetti per le interfacce grafiche• Form e controlli• Le proprietà degli oggetti• Eventi• Pulsanti di comando• Caselle di testo• Finestre di dialogo
6	AZIENDA NEL WEB	<ul style="list-style-type: none">• L'ipertesto• Aspetti fondamentali di un documento HTML• Il linguaggio HTML• I tag di HTML• I fogli di stile CSS• Sintassi e regole di CSS

Piombino, 10 giugno 2023

Firma Insegnante

Firma Rappresentanti studenti

