

# Liceo scientifico A. Savoia Pistoia

## PROGRAMMA DI INFORMATICA – 4A s.a. A.S.2017/18

### **Prezi**

Realizzare una presentazione efficace con Prezi. Le principali funzionalità di Prezi: effetti di transizione e di movimento. Inserire oggetti, immagini e testo all'interno della presentazione. Suddivisione dell'argomento in vari sotto argomenti. Presentazione ed esposizione di una piccola tesina.

### **Programmazione ad oggetti (C++)**

Principi generali: incapsulamento, ereditarietà e polimorfismo; metodi e attributi di una classe.

Costruzione di classi con variabili di tipo privato e pubblico; costruttore di una classe; implementazione di metodi.

Istanza e invocazione di una classe. Le classi derivate.

Gli array nella programmazione ad oggetti.

Programmi semplici con l'uso di classi.

### **Database**

Introduzione ai Database: funzionalità, utilizzi e caratteristiche. Progettazione concettuale, progettazione logica e progettazione fisica. Schemi E-R: entità, relazioni, attributi e chiave primarie. Esempi di progettazione concettuale.

Trasformazione da schema concettuale a schema logico.

Database Access: creazione di tabelle, struttura e visualizzazione delle tabelle; tipologia e proprietà dei campi; chiave primaria; importazione di tabelle a partire da un foglio dati di Excel; creazione delle relazioni tra tabelle (con o senza integrità referenziale); creazione di maschere per l'inserimento e la visualizzazione dei record; creazione di query di selezione per filtrare i dati del database.

Linguaggio SQL per l'interrogazione dei Database: istruzione SELECT FROM WHERE. Semplici esempi ed esercizi.

Letto in data 06 giugno 2018 agli Studenti della classe, che concordano