

Liceo scientifico A. Savoia Pistoia

PROGRAMMA DI INFORMATICA – 3B s.a. A.S.2018/19

Array

Gli array: dichiarazione di vettori di interi; inizializzazione e stampa; ricerca del minimo e del massimo; somma degli elementi e media. Ricerca di un elemento all'interno di un vettore ordinato e non ordinato. Esempi ed esercizi.

Funzioni

Suddivisione di un problema in sottoproblemi; sottoalgoritmi e sottoprogrammi; concetto di funzione e sua implementazione; ambiente locale e globale; i parametri, passaggio di parametri per valore e per indirizzo; le librerie, realizzazione di una libreria personale. Risoluzione di problemi più o meno complessi utilizzando algoritmi realizzati in C++.

XHTML e CSS

Il concetto di tag; principali tag, prologo, radice, intestazione e corpo di una pagina web; elementi di 'blocco' ed elementi 'inline'; annidamento di attributi; le tabelle, righe, colonne e celle; inserire link ed immagini. I fogli di stile CSS; CSS in linea, incorporati ed esterni; regole e sintassi dei CSS. Realizzazione di semplici pagine HTML. Integrazione delle mappe di Google. Realizzazione di un piccolo sito web statico con XHTML.

Creare Applicazioni con App Inventor

App inventor come strumento per la creazione e progettazione di App. Area progettazione ed area blocchi. Sensori, database, liste, bottoni, etichette, immagini, sprite, canvas ed altri componenti principali. Programmazione dei componenti attraverso i blocchi. Realizzazione di semplici App.

Letto in data 08 giugno 2018 agli Studenti della classe, che concordano.