Liceo scientifico A. Savoia Pistoia

PROGRAMMA DI INFORMATICA – 4A s.a. A.S.2020/21

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 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. Progettazione fisica di un database attraverso l'applicativo xampp: creare e modificare database e tabelle, inserimento manuale dei dati, importazione ed esportazione dei dati da e su file.

Linguaggio SQL – DDL e DML
Utilizzo delle istruzioni per la creazione di database e tabelle; tipi di dato, vincoli su attributo, su ennuple e tra tabelle. Istruzioni per l'inserimento, la modifica e la cancellazione dei dati di un database. Esempi ed esercizi.

Letto in data 08/06/2021, gli studenti della classe concordano.