



PROGRAMMA DI INFORMATICA

CLASSE 3H A.S. 2022/2023

Algoritmi

Modello del problema

Dati e azioni

Metodologia di lavoro: definizione e stesura

Definizione e caratteristiche di algoritmo

Gli operatori

Gli schemi e diagrammi di flusso: azione, controllo, comunicazione, salto, inizio e fine.

Pseudocodice.

La macchina di Turing

Programmazione in C++

Gestione dell'IDE

Compilazione ed esecuzione

Sintassi C++: main, include, using e blocchi

Variabili (globali e locali)

Tipi (int, float, bool e char)

Input e Output (cin/cout)

Operatori matematici e resto della divisione tra interi

Operatori di relazione e logici.

Le fasi della programmazione

La programmazione strutturata

La sequenza, struttura alternativa e strutture annidate

Lo switch

La ripetizione pre-condizionale, post-condizionale e for

Lo sviluppo top-down

Le funzioni, prototipi e passaggio parametri

Overloading funzioni

Regole di visibilità

Funzioni predefinite

Costanti ed enumerazioni

Array a una e due dimensioni.

Array di caratteri e carattere null

I numeri casuali.

LIBRO DI TESTO ADOTTATO

TITOLO: Informatica (secondo biennio) **AUTORI:** Lorenzi, Govoni **Editore.:** Atlas

Approfondimenti: presentazioni ed esercizi rilasciati su classroom

Torino 06/06/2023

Insegnante

Prof. Barra Piergiorgio

I rappresentanti di classe