

INFORMATICA

Obiettivi Minimi di Informatica per la classe 4A Sistemi Informativi Aziendali Anno scolastico 2024/2025

FONDAMENTI DI PROGRAMMAZIONE (già studiati nel 3° anno)

- Concetto di programmazione
- Variabili semplici e strutturate (vettori), valori, espressioni, istruzioni di base: assegnazione, input, output, strutture condizionali, cicli.
- Algoritmi di: somma, media, conteggio, minimo, massimo, ricerca con flag.
- Suddivisione di un programma in procedure e funzioni. Definizione e passaggio dei parametri per valore e per variabile (o riferimento).

LA PROGRAMMAZIONE ORIENTATA AGLI OGGETTI (OOP) IN AMBIENTE Borland C++ Builder

- Concetto di oggetto, classe, istanza, proprietà, metodo, evento.
- Utilizzo degli strumenti principali dell'IDE (ambiente integrato di sviluppo) del C++ Builder
- Proprietà, metodi e eventi dei principali oggetti del linguaggio Microsoft C#: Form, Label, TextBox, CheckBox, RadioButton, Combobox.

LE PAGINE WEB

- Il linguaggio HTML: struttura di una pagina web, Tag: html, head, body, title, p, b, i, u, br, ul, table, span, div, form.
- Fogli di stile CSS: regole mediante id, class e tag.
- Javascript: istruzioni fondamentali equivalenti a quelle del C++, gestione di vettori, eventi onclick, onmouseover, onmouseout.

L'esame per il recupero del debito consisterà in una prova di Laboratorio, in cui verrà chiesto di sviluppare una semplice pagina HTML/CSS/Javascript con elaborazione di vettori. Se ritenuto necessario dall'insegnante, seguiranno domande teoriche e/o di verifica di quanto sviluppato.