

	SISTEMA DI GESTIONE INTEGRATO QUALITÀ-ACCREDITAMENTO UNI EN ISO 9001:2015 - MANUALE OPERATIVO ACCREDITAMENTO	PROGRAMMA SVOLTO	Cod. Mod. DS005
	I.I.S. PRIMO LEVI		Rev.01 23.05.2022

PROGRAMMA SVOLTO ANNO SCOLASTICO 2021/2022

DISCIPLINA:	INFORMATICA
-------------	--------------------

CLASSE: 3	SEZ. C	INSEGNANTI: LAURA SELLAN	MARIO MARTONE
-----------	--------	---------------------------------	----------------------

LIBRO DI TESTO: CORSO DI INFORMATICA C E C++ / PERCORSI MODULARI PER LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE – HOEPLI - ISBN 9788836003327

1. ATTIVITÀ TEORICHE/PRATICHE:

MODULO N. 1	TITOLO: PRIMI ELEMENTI DI PROGRAMMAZIONE
CONCETTO DI ALGORITMO. ANALISI, ASTRAZIONE, MODELLIZZAZIONE E DEFINIZIONE DELLA STRATEGIA. FLOW CHART.	

MODULO N. 2	TITOLO: PROGAMMARE IN C++
L'AMBIENTE DI SVILUPPO DEV-C++ STRUTTURA DI UN PROGRAMMA IN C++ VARIABILI. INPUT E OUTPUT (CIN E COUT). CASTING, OPERATORI MATEMATICI E COMMENTO DEL CODICE.	

MODULO N. 3	TITOLO: LA SELEZIONE
IF IF..ELSE SWITCH GLI OPERATORI LOGICI (AND, OR, NOT)	

MODULO N. 4	TITOLO: L'ITERAZIONE
PRECONDIZIONALE: WHILE POST CONDIZIONAL: DO..WHILE CICLO A CONTEGGIO: FOR	

	SISTEMA DI GESTIONE INTEGRATO QUALITÀ-ACCREDITAMENTO UNI EN ISO 9001:2015 - MANUALE OPERATIVO ACCREDITAMENTO	<h2 style="color: red;">PROGRAMMA SVOLTO</h2>	Cod. Mod. DS005
	I.I.S. PRIMO LEVI		Rev.01 23.05.2022

MODULO N. 5	TITOLO: ARRAY E DATI STRUTTURATI
ARRAY MONODIMENSIONALI: VETTORI STRINGHE STRUCT E VETTORE DI STRUCT ALGORITMI DI ORDINAMENTO (SEQUENZIALE E BUBBLE SORT) ALGORITMO DI RICERCA OPERARE CON LE STRINGHE	

MODULO N. 6	TITOLO: LE FUNZIONI IN C++
PARAMETRI FORMALI E PARAMETRI ATTUALI PARAMETRI PER VALORE E PER RIFERIMENTO	

MODULO N. 7	TITOLO: EDUCAZIONE CIVICA - ...
REGOLAMENTO COVID A SCUOLA CAMBIAMENTO CLIMATICO: VIDEO CONFERENZA CON LUCA MERCALLI	

2. ATTIVITÀ DI LABORATORIO:

ESERCITAZIONE N. 1	TITOLO:TABELLINA
PROGRAMMA CHE STAMPA LA TABELLINA DI UN NUMERO SCELTO DALL'UTENTE (REALIZZATO CON TUTTI I TIPI DI CICLI IMPARATI)	

ESERCITAZIONE N. 2	TITOLO:INDOVINA NUMERO
Generare un numero casuale compreso fra 1 e 10. Chiedere all'utente di indovinarlo. Il programma deve continuare a chiedere all'utente di inserire un numero fino a quando lo indovinerà.	

ESERCITAZIONE N. 3	TITOLO: INDOVINA NUMERO- SECONDA VERSIONE
MODIFICARE L'ESERCIZIO PRECEDENTE SUGGERENDO ALL'UTENTE SE IL SUO TENTATIVO È TROPPO GRANDE O TROPPO PICCOLO RISPETTO ALL'OBIETTIVO	

ESERCITAZIONE N. 3	TITOLO:CASSA SUPERMERCATO
Programma che legge una sequenza di prezzi dei prodotti e che termina quando viene inserito 0 (zero). Visualizza quanti prodotti sono stati acquistati ed il totale da pagare.	

	SISTEMA DI GESTIONE INTEGRATO QUALITÀ-ACCREDITAMENTO UNI EN ISO 9001:2015 - MANUALE OPERATIVO ACCREDITAMENTO	<h2 style="color: red;">PROGRAMMA SVOLTO</h2>	Cod. Mod. DS005
	I.I.S. PRIMO LEVI		Rev.01 23.05.2022

ESERCITAZIONE N. 4	TITOLO: GENERA PASSWORD
Programma che generare una password di 16 lettere utilizzando lettere maiuscole, minuscole e numeri.	

ESERCITAZIONE N. 5	TITOLO: ESERCIZI SULLE STRINGHE
Programma che chiede di inserire una parola e stampa da quanti caratteri è composta e da quante vocali è composta.	

ESERCITAZIONE N. 6	TITOLO: ESERCIZI SUI VETTORI
Programma che copia un vettore in un altro. Programma che conta il numero di volte in cui un elemento è presente nel vettore. Programma che copia gli elem. di un vettore in un altro, invertendoli. Programma che determina il valore maggiore, il minore, e la media di un vettore. Gara di sci: ordinamento dei risultati per comporre la classifica finale.	

ESERCITAZIONE N. 8	TITOLO: STRUCT
Programma che definisce una struct contenente i dati di un atleta di basket. Caricamento dei dati sulla struct. Vettore di struct (squadra di basket)	

Torino, 01/06/2022

I Docenti

I Rappresentanti di Classe
