

	<small>UNI EN ISO 9001:2008</small> I.I.S. "PRIMO LEVI" Torino	<small>ISTITUTO TECNICO - LICEO SCIENTIFICO - LICEO SCIENTIFICO Scienze Applicate – LICEO SCIENTIFICO SPORTIVO</small> Contenuti di INFORMATICA per esami d' idoneità o integrativi della classe quarta ITI
---	--	---

INFORMATICA **(quarto anno)**

OBIETTIVI DIDATTICI MINIMI

- Conoscere le strutture fondamentali della programmazione: sequenza, selezione e iterazione.
- Strutture dati: Il vettore.
- Saper utilizzare l'ambiente grafico e di sviluppo Visual C#.
- Saper sviluppare un progetto Visual C# con la gestione degli eventi e l'interfaccia grafica.
- Saper gestire un file di testo.
- Conoscere i concetti teorici di base della programmazione ad oggetti.
- Saper utilizzare la programmazione ad oggetti.

CONTENUTI

Modulo 1: Programmazione in C#


- Gestire l'input e l'output
- La sequenza e l'assegnazione
- Uso di variabili numeriche e alfanumeriche
- La struttura di selezione e la struttura iterativa
- Funzioni e procedure
- Il vettore

Modulo 2: Programmazione Visuale

- Terminologia di base – interfaccia utente – il form
- Pulsanti (Button)
- Etichette (Label)
- Caselle di testo (TextBox)
- Controlli di opzione: RadioButton e CheckBox
- Caselle di riepilogo (ListBox)
- Finestre di messaggio: MessageBox

Modulo 3: File di testo

- Gestione dei file di testo
- Leggere file di testo
- Creare file di testo
- Usare file di testo per I/O

	UNI EN ISO 9001:2008 I.I.S. "PRIMO LEVI" Torino	ISTITUTO TECNICO - LICEO SCIENTIFICO - LICEO SCIENTIFICO Scienze Applicate – LICEO SCIENTIFICO SPORTIVO Contenuti di INFORMATICA per esami d'idoneità o integrativi della classe quarta ITI
---	---	---

Modulo 4: Elementi di programmazione orientata agli oggetti (OOP)

- Incapsulamento, oggetti, classe, proprietà e metodi
- Rappresentazione tramite UML
- Costruttori
- Proprietà pubblici e privati
- Gestire array di oggetti