



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE

Michele Giua

CAGLIARI -ANNO SCOLASTICO 2024/2025

PROGRAMMA SVOLTO

Tecnologie e progettazione di sistemi informatici e di telecomunicazioni

Classe: 4^a A e B - Docenti: Umberto Urpis, Andreas Vincis

1. HTML e CSS

- Ripresa dei fondamentali del linguaggio HTML
 - Aspetti e caratteristiche di un linguaggio di marcatura, ripasso dei principali tag
 - i tag semantici (thead, tbody, tfoot)
 - operazioni di unione righe e/o colonne
 - Gli elenchi
 - Le immagini
 - il tag img
- il tag DIV
 - caratteristiche ed uso
 - l'annidamento
- I Form
 - I tag del form
 - Immissione dati tramite: (input, radio button, option, checkbox)
- I CSS
 - la separazione tra contenuto e aspetto
 - I CSS inline, incorporati, esterni
 - I CSS e i tag HTML. Gestione del contenuto in ordine a:
 - corpo, intestazione, paragrafo, tabella, elenco, immagini, blocchi div
- Il BOX MODEL
 - definizione e uso
 - il corpo tipografico
 - il blocco contenitore
- BOM
 - Principali proprietà dell'oggetto window
 - Principali metodi dell'oggetto window
 - Input/output tramite l'oggetto window
 - Apertura di una finestra secondaria
- Il posizionamento degli oggetti DOM

- allineamento, giustificazione, spaziatura
- il template HTML5:
 - i tag semantici:
 - header
 - nav
 - section
 - article
 - aside
 - footer
- la proprietà position:
 - relative
 - absolute
- la proprietà display:
 - block;
 - relative
 - absolute
 - inline
- il float:
 - left
 - right
 - il clear float

2. Javascript

- Evoluzione ed uso nelle pagine web
 - Lo script ed i suoi vari posizionamenti
 - Le variabili, le variabili logiche e le costanti
 - l'oggetto window ed i metodi: prompt e alert
 - L'oggetto document e il metodo write
 - Stampa sulla console
 - il metodo getElementById nell'acquisizione e nella stampa a video
 - libreria Math, funzione random()
 - document.querySelector() - selettore di classe e selettore di Id
 - metodo "addEventListener"
 - le funzioni in javascript
 - Le operazioni di selezione e selezione nidificata
 - Le operazioni di iterazione e iterazione nidificata
 - Gestione della pagina web tramite javascript:
 - azioni:
 - sulla pagina
 - sul testo
 - sullo sfondo
 - sulle finestre windows
 - La validazione dei campi di un form applicata anche alla struttura email.
 - Generalità sulle Callback
- Esercizi ed esercitazioni su tutti gli aspetti trattati.

3. Programmazione concorrente

- Processi, stati di un processo, transizione di stati

- schedulazione
- Processi e thread
- grafi di holt
- Grafici delle precedenze
- Semplificazione delle precedenze
- Programmazione con funzione fork e join
- Competizione e cooperazione tra processi (cenni)
- Comunicazione tra processi
- Processi padre e figlio
- Fork e join esercizi.
- Cenni ai semafori per la sincronizzazione dei processi

Cagliari, 9/06/2025