



Programmazione didattica svolta

Informatica

Classe 4° G

a.s. 2024/2025

Prof. Moreno Madeddu - Prof. Antonino Repaci

Libro di testo: Informatica in C++ e Java. Autori: Paolo Camagni, Riccardo Nikolassy.

MODULO 1

1. Recupero e ripasso su: tipi di dato elementari; strutture di sequenza, selezione, iterazione con e senza contatore, funzioni, array;

MODULO 2

1. Le basi della programmazione orientata agli oggetti: astrazione, entità, gli oggetti, le classi;
2. Metodi, Costruttori, Attributi;
3. Memoria, pile e code, ereditarietà, ereditarietà singola; classe Vector

MODULO 3

1. Classi in Java: dichiarazione, campi e metodi; metodo costruttore
2. Proprietà, istanziare gli oggetti
3. Incapsulamento, polimorfismo, overloading, overriding, superclassi e sottoclassi

MODULO 4

1. Grafi: Orientati, non orientati; rappresentazione grafica; liste e alberi;
2. Alberi generici, binari, di ricerca, bilanciati



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "MICHELE GIUA"

ind. CHIMICO-AMBIENTALE-INFORMATICO – LICEO SCIENTIFICO delle SCIENZE APPLICATE

Via Montecassino 09134 CAGLIARI Tel (070) 500786 – 501745

email: catf04000p@istruzione.it PEC: catf04000p@pec.istruzione.it

C.U.:UFIVOL Cod. Fisc. 80014350922



MODULO 5

1. Interfaccia grafica in Java;

OBIETTIVI MINIMI

1. Progettare e implementare semplici applicazioni secondo il paradigma ad oggetti
2. Conoscere e saper utilizzare i tipi di dato astratto
3. Modellazione di una realtà tramite componenti
4. Saper scegliere la struttura dati più adeguata per la risoluzione del problema proposto
5. Saper gestire la programmazione guidata dagli eventi e interfacce grafiche.

Docenti

Moreno Madeddu

Antonino Repaci