



MINISTERO dell'ISTRUZIONE e del MERITO
Istituto Statale di Istruzione Superiore
ISAAC NEWTON
VARESE



A.S.2024/2025

PROGRAMMA DIDATTICO SVOLTO
A.S. 2024/2025

DISCIPLINA INFORMATICA

CLASSE 2 Periodo Didattico INF

DOCENTE Prof. Giuseppe Lemme

CODOCENTE prof. Guido Iannone

Numero ORE

SVOLTE TEORICHE	SVOLTE PRATICHE	TOTALI	PREVISTE TEORICHE	PREVISTE PRATICHE
103	90+(40 FAD)	193 + (40 FAD)	132	99+(40 FAD)

Contenuti

Introduzione al mondo degli elaboratori e dell'informatica

Problemi ed algoritmi

- Definizione e analisi di un problema: individuazione dei dati noti, dei dati da ricavare, dei dati risultato di calcoli intermedi;
- Risolutore ed esecutore;
- Concetto di algoritmo e sue caratteristiche: generale, finito, deterministico, effettivo;
- Rappresentazione di un algoritmo (pseudocodice e flow-chart);
- Le componenti di un algoritmo:
 - Dati
 - Input, output, interni
 - Numerici, alfanumerici
 - Costanti e variabili
 - Istruzioni operative:
 - Lettura
 - Scrittura
 - Assegnazione
- La programmazione strutturata:
 - La struttura di sequenza
 - La struttura decisionale
 - Annidata
 - In cascata
 - La struttura iterativa
 - Controllo in testa
 - Controllo in coda
 - Le strutture derivate
 - Selezione multipla
 - Ciclo con contatore

- La simulazione di un algoritmo

La programmazione imperativa

Evoluzione dei linguaggi di programmazione

- linguaggio macchina
- linguaggio tipo Assembler
- linguaggio ad alto livello

Classificazione dei linguaggi

- interpreti
- compilatori

Algebra di Boole

- Proposizioni semplici
- Proposizioni complesse e tavole di verità
 - Congiunzione (AND)
 - Disgiunzione (OR)
 - Negazione
- Utilizzo dei connettivi nelle istruzioni di controllo delle strutture di selezione ed iterazione

Vettori/array

- vettori monodimensionali
 - definizione e caricamento;
 - metodo diretto e indiretto per accedere alle componenti di un array
 - dimensione fisica e logica
 - Calcolo del max e min in un array;

Algoritmi notevoli sugli array

- La ricerca parziale;
- La ricerca totale;
- Ordinamenti (crescenti e decrescenti)
 - Metodo di selezione
 - Bubble sort
 - Bubble sort ottimizzati (tenendo conto degli elementi ordinati, con flag e con ultimo scambio)
- Inserimento in coda
- Inserimento in una struttura ordinata (Insert Sort)
 - Shift destro
- Cancellazione di un elemento
 - Shift sinistro e riposizionamento
- La ricerca binaria (o dicotomica);
- Il merge

I sottoprogrammi

- Metodologia top-down: scomposizione di un problema in sottoproblemi;
- Le procedure
- Le funzioni
- Uso dello stack nell'esecuzione dei sottoprogrammi;
- Ambiente locale e globale
- Regola dello shadowing
- I parametri nelle funzioni
 - Passaggio dei parametri

- Referenza o indirizzo e valore

- I puntatori
- Prototipo, chiamata e definizione di una funzione

Array di caratteri: le stringhe

- Caricamento e visualizzazione con lo specificatore di formato "%s"
- Copia e confronto tra due stringhe

Array bidimensionali / le matrici

- Definizione, caricamento per riga e per colonna
- Ricerca degli elementi per riga, per colonna o nell'intera matrice;
- Utilizzo delle matrici per la gestione di n stringhe
- Ordinamento della matrice di stringhe con il bubble sort con flag

Strutture dati non omogenee

- Il record(*struct in C*)
- Definizione dei campi (*membri in C*);
- Uso della dot notation per far riferimento ai campi del record
- Le tabelle (array di struct)
 - definizione e caricamento;
 - ricerca e ordinamento su più membri
 - Ordinamento su più membri
 - Inserimento Ordinato di una struct in base a due membri
 - Cancellazione di una struct

Programmazione in linguaggio C:

- L'ambiente operativo Dev-Cpp (creazione, apertura e salvataggio di un file. compilazione esecuzione di un programma)
- Funzione principale *main*
- Funzioni fondamentali delle librerie *stdio.h*, *string.h*, *conio.h*, *math.h*
- Istruzioni di input e output (*scanf/printf*).
- Variabili, costanti e assegnamenti
- I tipi di dati standard del C: *int, float, char, double*
- Fasi di programmazione
- Istruzioni decisionali
 - Istruzione *if*
 - Istruzioni composte
 - If annidati
- Espressioni
 - Aritmetiche (-, *, /, %, +, =, ++, --, +++, --, /=, *=, %=)
 - Logiche
 - Operatori relazionali (=, >, <, >=, <=, !=, ==)
 - Operatori logici (!, &&, ||)
- Istruzione *switch-case*)
- Istruzioni iterative
 - Istruzione *for*
 - Istruzione *while*
 - Istruzione *do-while*
 - L'operatore virgola



MINISTERO dell'ISTRUZIONE e del MERITO
Istituto Statale di Istruzione Superiore
ISAAC NEWTON
VARESE



- Cicli annidati
- Uso di una variabile come accumulatore e contatore
- Tipi di dati strutturati
 - Array mono e bidimensionali
 - Le stringhe
 - Le struct
 - Typedef per la definizione di nuovi tipi e rinomina dei tipi predefiniti
- Le function in C:
- Funzioni non parametriche
 - Tipo void
- Funzioni parametriche
 - Parametri attuali e formali
 - Parametri passati per valore e per indirizzo
 - Uso di return
- Prototipo, chiamata e definizione di una funzione

Attività di recupero

Pausa didattica.
Recuperi in itinere.

Varese, lì 07/06/2025

I Docenti
Prof. Giuseppe Lemme
Prof. Guido Iannone