



**PROGRAMMA SVOLTO**

CLASSE	4IA2	DISCIPLINA	Informatica
DOCENTE	Prof. Salvatore Pepi Prof. Claudio La Rosa	A.S.	2019/2020

### **Conclusione linguaggio di programmazione C**

Gestione dei file in C—Organizzazione degli archivi —Funzioni fopen(), fclose(), feof()—Funzioni fgetc(), fputc(), fgets(), fputs(), fprintf(), fscanf()—I file binari: fread(), fwrite()—File ad accesso diretto: fseek()

I puntatori —Funzione sizeof() —Operazioni con i puntatori —Allocazione dinamica della memoria —Heap e Stack — Funzione malloc()—Array dinamico —Equivalenza tra vettori e puntatori —Matrici dinamiche—Funzione calloc()— Funzione realloc()Stringhe dinamiche —Puntatori a strutture —La pila e la coda in C.

Esercitazioni pratiche: realizzazione di vari programmi in linguaggio C relativi agli argomenti trattati.

### **Programmazione ad Oggetti e linguaggio Java**

l'ambiente di programmazione, la java virtual machine (jre), il bytecode, l'ambiente di sviluppo jdk (java development kits)

parole chiavi del linguaggio, variabili, costanti, tipi di dati, operatori, casting per la conversione di tipo

Strutture di controllo: Sequenza iterazione, controllo.

Array di dati, multi-dimensione

Eccezioni try-catch

Le classi, dichiarazioni di una classe, metodi e proprietà. Istanza di una classe, Creazione ed utilizzo di oggetti., mascheramento dell'informazione

Ereditarietà, gerarchia tra classi, polimorfismo.

Le librerie, i file, flussi di input/output, file di testo

Interfaccia grafica, librerie AWT, Swing, etichette, testi, caselle di testo, caselle combinate (combobox) caselle di controllo (checkbox), pannelli, layouts,

menu ad albero, nodi, menu

Laboratorio:

creazione di programmi in ambiente editor di testo con l'utilizzo del compilatore javac,

e utilizzo di Eclipse per la creazione di programmi in ambiente grafico che comprendono tutti gli argomenti studiati

Cesano Maderno, 06/06/2020	Firma Docente	
----------------------------	---------------	--

Firme di tre studenti	
-----------------------	--