



PROGRAMMA SVOLTO

CLASSE	4IA2	DISCIPLINA	Tecnologie e Progettazione di Sistemi Informatici e Telecomunicazioni
DOCENTE	Prof. Alberto Marchi Prof. Marianna Di Cioccio	A.S.	2022/2023

Libro di testo: Camagni, Nikolassy Nuovo Tecnologie e progettazione di sistemi informatici e di telecomunicazione –, vol. 2, Hoepli

• **HTML**

- Introduzione e tecnologie per realizzare una web app
- Tag e attributi
- Struttura di un documento HTML
- Paragrafi e titoli
- Il tag IMG e VIDEO
- Le Tabelle
- Stili fisici e caratteri speciali
- Liste puntate, liste ordinate e liste di definizione
- Collegamenti ipertestuali

• **CSS (Cascading Style Sheet)**

- Introduzione al CSS
- I selettori
- Proprieta' degli stili
- Proprieta per il formato dei caratteri
- Proprieta per la formattazione del testo
- Proprieta per la formattazione dei box
- DIV e raggruppamenti in blocchi
- Proprieta' position
- Proprieta' float e clear
- Proprieta z-index
- Proprieta per il background
- Flex Box
- Il tag NAV
- Le pseudoclassi
- I Form

- **Javascript**

- Introduzione a Javascript
- Modalità di inserimento codice Javascript in una pagina HTML
- Regole sintattiche base
- Tipi di dati primitivi
- Le variabili
- Operatori aritmetici, relazionali, logici e bit a bit
- Operatori di assegnamento e conversioni tra tipi
- Gli array
- Istruzioni condizionali (IF e SWITCH)
- Cicli (WHILE, DO WHILE e FOR)
- Le funzioni
- Scope delle variabili
- Gli oggetti in Javascript
- Oggetti Number, Math, String
- Le API del Browser
- Oggetto Window
- Il DOM (Document Object Module) in Javascript
- Proprietà e metodi principali dell'oggetto Document
- Come modificare la struttura di un documento HTML con il DOM
- Gestione degli eventi
- Il timer

- **Il processo di sviluppo software**

- Introduzione all'SDLC (Software Development Lifecycle)
- Cosa è un modello di processo
- Overview dei principali modelli di sviluppo SW
 - Waterfall
 - Prototipale
 - Incrementale
 - A spirale
- Cenni sul modello Agile
- Software requirement engineering
 - Classificazione dei requisiti
 - Gli attori in un progetto
 - Classificazione dei requisiti
 - Tecniche di modellazione
- Cenni di UML (Unified Modeling Language)
 - I principali diagrammi UML
 - I casi d'uso

- **Introduzione alla programmazione concorrente**

- Introduzione a Linux
 - Principali componenti di un sistema operativo (file system, gestione memoria etc.)
 - I principali comandi di Linux per navigare il file system
 - I comandi per la gestione dei processi
 - Cenni sull'editor vi e sul compilatore gcc
- I processi in Linux
- I Thread
- Programmazione parallela
 - I grafi di precedenza
 - Ordinamento totale e ordinamento parziale
 - Il costrutto fork-join
 - Il costrutto cobegin-coend

Cesano Maderno, __ I __ I ____	Firma Docente	Alberto Marchi Marianna Di Ciocco
Firme di tre studenti		