

# Programma degli argomenti svolti

anno scolastico: 2017/2018

classe: 3F (ITT)

materia: Tecnologia e Progettazione di Sistemi Informatici e di Telecomunicazioni

docenti: Prof. Lorenzo Donati, Prof.ssa Antonietta Gemmiti

*Nota: il presente programma non riflette pedissequamente la distribuzione temporale degli argomenti durante l'anno scolastico, bensì è organizzato secondo blocchi tematici omogenei. In grassetto sono indicati gli argomenti indispensabili per il raggiungimento degli obiettivi didattici minimi; su tali argomenti si baserà la prova di esame per gli alunni con giudizio sospeso.*

## □ Sistemi di elaborazione digitali

### ○ Rappresentazione dell'informazione in un sistema informatico.

- ◆ Conversioni tra basi di numerazione.
- ◆ Rappresentazione macchina dei numeri interi: codifica in complemento a due, codifica in modulo e segno.
- ◆ Rappresentazione macchina dei numeri reali: rappresentazione in virgola mobile. Codifica IEEE754.

### ○ Algebra di Boole

- ◆ Operazioni elementari AND, OR e NOT. Espressioni logiche. Espressioni logiche equivalenti ed identità logiche. Determinazione della tabella di verità di un'espressione logica.
- ◆ Proprietà dell'algebra di Boole: associativa, commutativa, distributiva, doppia negazione, dei complementi, di idempotenza, di neutralità, di annullamento, di DeMorgan, di assorbimento, di assorbimento del complemento.

### ○ Reti logiche e struttura del calcolatore elettronico

- ◆ Porte logiche: AND, OR, NOT, buffer, NAND, NOR, XOR, XNOR. Circuiti logici.
- ◆ Determinazione della legge di commutazione di una rete combinatoria a partire dal suo schema logico e viceversa.
- ◆ Circuiti logici equivalenti. Porte a più ingressi.
- ◆ Multiplexer, demultiplexer e decoder binari.
- ◆ Semisommatore e sommatore completo.
- ◆ Riconoscimento di stati logici. Mintermini. Forma canonica SP.
- ◆ Diagrammi di temporizzazione. Ritardo di propagazione nelle reti logiche.
- ◆ Circuiti riconoscitori dei fronti.
- ◆ Reti sequenziali sincrone ed asincrone: latch SR, latch D, flip-flop D.
- ◆ Pilotaggio delle reti sequenziali: tempo di setup e tempo di hold.

## □ Linguaggi Informatici

### ○ Classificazione dei linguaggi informatici

- ◆ Linguaggi di programmazione (PL), linguaggio per la descrizione dei dati (DDL) e linguaggi per la descrizione dell'hardware (HDL).

- ◆ Linguaggi dichiarativi – caratteristiche ed esempi: linguaggi di markup, linguaggi funzionali e linguaggi logici. Cenni storici ed applicativi sui seguenti linguaggi: HTML, LISP, Scheme, PROLOG, SQL, linguaggi degli spreadsheet, TeX/LaTeX, XML, PHP.

- ◆ Linguaggi imperativi – caratteristiche ed esempi: linguaggi di Von Neumann e linguaggi ad oggetti. Cenni storici ed applicativi sui seguenti linguaggi: Fortran, Basic, C, C++, Java, Forth, Cobol, Pascal, Perl, Javascript, Lua, Python.

### ○ Caratteristiche ed implementazione dei linguaggi

- ◆ Esecuzione del codice: approccio compilativo, approccio interpretativo, approcci ibridi.
- ◆ Compilatori ed interpreti.
- ◆ Linguaggi dinamici.
- ◆ Macchine virtuali ed interpreti di bytecode (Java, Javascript, Python, Lua). Compilazione JIT.
- ◆ Meccanismo di creazione del codice eseguibile a partire dal codice sorgente in C/C++ (usando il compilatore GCC come modello). Preprocessing; compilazione; linking statico. File oggetto.
- ◆ Linking dinamico.

## □ Fondamenti sui sistemi operativi

### ○ Concetti generali

- ◆ Concetto di struttura dati con disciplina di gestione LIFO: gli stack in astratto e lo stack hardware gestito dalla CPU.
- ◆ Concetto di condivisione e gestione delle risorse del sistema. Sistemi operativi monoutente, multiutente, uniprocesso, multiprocesso.
- ◆ Overhead di sistema.
- ◆ Dispositivi fisici e logici. Driver di dispositivo.
- ◆ Serializzazione, spooling e code di stampa.
- ◆ Chiamate di sistema.
- ◆ Filesystem.
- ◆ Meccanismo delle interruzioni: vettore delle interruzioni, subroutine di gestione delle interruzioni, abilitazione e mascheramento delle interruzioni.
- ◆ I/O sincrone ed asincrono. Controllore DMA.
- ◆ Sistemi multiprocesso e time sharing. Scheduler, commutazione di contesto e PCB (process control block).
- ◆ Servizi e processi eseguiti in background.

- ◆ Sicurezza dei sistemi e nella gestione dei processi: autenticazione degli utenti, livelli di privilegio degli utenti, livello di privilegio nell'esecuzione di codice, modalità privilegiata della CPU, codice di sistema e codice utente, istruzioni macchina privilegiate.

## □ **Strumenti di sviluppo e gestione dei sistemi**

### ○ *Shell dei Sistemi Operativi*

- ◆ Introduzione all'uso dell'interprete dei comandi di Windows: comandi principali e stesura di script.

- ◆ Introduzione all'uso dell'interprete dei comandi BASH di Linux: comandi principali e stesura di script.

### ○ *Strumenti di amministrazione*

- ◆ Dimostrazione dell'uso di ProcessExplorer (task manager freeware avanzato per i sistemi Windows) per esaminare i processi in esecuzione su di una macchina.