

PROGRAMMA SVOLTO

A.S. 2017/2018

Classe 3L- Liceo delle Scienze Applicate

Disciplina: Informatica

Prof. Francesco Bragadin

La didattica si è proposta di conseguire i seguenti obiettivi in termini di conoscenze e competenze da parte degli allievi.

C++

- 1- [Introduzione al C++](#)
- 2- [Documentazione e download compilatore](#)
3. [Ambiente IDE Ubuntu e compilazione](#)
- 4- [Geany ambiente di sviluppo](#)
- 5- [Primo Programma](#)
- 6- [Dettagli primo programma](#)
- 7- [Compilare senza Geany](#)
- 8- [Variabili e Costanti](#)
- 9- [Assegnazione dei valori alle variabili](#)
10. [Esempio 1: doppio di un numero con listato commentato](#)
11. [Esercizi](#)
- 12- [Casting](#)
- 13- [Istruzioni di ingresso ed uscita](#)
- 14- [esercizi sul casting e input ed output](#)
16. [Operatori logici](#)
- 16.1 [Approfondimenti sugli operatori logici](#)
- 16.2. [Esercizi sugli operatori logici](#)
17. [Gli operatori in programmazione](#)
- 18- [Istruzione IF](#)
- 19- [Scelta multipla](#)
20. [Esercizi sull'IF](#)
21. [Ripetizione con contatore For](#)
22. [Ripetizione condizionale e precondizionale](#)
23. [Esercizi sulla ripetizione](#)
- 24.1 [Soluzione prima versione](#)
- 24.2. [Soluzione seconda versione](#)
27. [Le funzioni: prima parte](#)
28. [Come chiamare le funzioni](#)
29. [Le funzioni: seconda parte](#)
30. [Esercizi sulle funzioni](#)
31. [Definizione delle funzioni tramite prototipi](#)
- 31.1. [Esercizi sulle funzioni con prototipi](#)
32. [Visibilità delle variabili](#)
33. [Function overloading](#)
- 37 [soluzione alla verifica](#)
38. [Test sulle funzioni prototipo e relativi errori di compilazione](#)

- 39 [Namespace personalizzabili](#)
- 40 [Impostazione DevC++ e namespace personalizzabili](#)
- 41. [Array o vettore](#)
- 41.1. [Esercizi sui vettori](#)
- 42. [La ricorsione](#)
- 43. [Come funziona la ricorsione](#)
- 44. [Il fattoriale: implementazione](#)
- 44.1. [Esercizi sulla ricorsione](#)
- 45. [Matrici](#)
- 45.1. [Esercizi sulle matrici](#)
- 46. [Le stringhe](#)
- 46.1. [Esercizi sulle stringhe](#)
- 48. [Ordinamento per inserimento](#)
- 48.1. [Spostamento degli elementi di un vettore di una posizione a destra](#)
- 48.2. [Inserimento del vettore da parte dell'utente](#)
- 48.3. [Inserimento di un buco nel vettore](#)
- 48.4. [Algoritmo completo](#)

Bolzano, 05/06/2018

Il docente Prof. Francesco Bragadin