

**Classe:** 3 L

**Insegnante:** Prof. Francesco Bragadin

**Materia:** Informatica

**Modalità di recupero:** prova scritta su PC, orale solo in caso di richiesta al termine della prova scritta.

## **PIANO DI LAVORO PERSONALE PER IL RECUPERO DELLE INSUFFICIENZE**

### 1. Resoconto dettagliato sulle carenze dello studente:

- Non ha raggiunto le competenze necessarie per operare con sicurezza sulle strutture basilari della programmazione in C++, partendo dai comandi di input ed output fino ad arrivare a quelli più complessi come la creazione di funzioni semplici o ricorsive

### 2. Contenuti da affrontare / approfondire:

- 1- Introduzione al C++
- 2- Primo Programma
- 3- Dettagli primo programma
- 4- Variabili e Costanti
- 5- Assegnazione dei valori alle variabili
6. Esempio 1: doppio di un numero con listato commentato
7. Esercizi
- 8- Casting
- 9- Istruzioni di ingresso ed uscita
- 10- esercizi sul casting e input ed output
11. Operatori logici
- 12 Approfondimenti sugli operatori logici
13. Esercizi sugli operatori logici
14. Gli operatori in programmazione
- 15- Istruzione IF
- 16- Scelta multipla
17. Esercizi sull'IF
18. Ripetizione con contatore For
19. Ripetizione condizionale e precondizionale
20. Esercizi sulla ripetizione
21. Le funzioni: prima parte
22. Come chiamare le funzioni
23. Le funzioni: seconda parte
24. Esercizi sulle funzioni
25. Definizione delle funzioni tramite prototipi

26. Esercizi sulle funzioni con prototipi
27. Visibilità delle variabili
28. Function overloading
29. Test sulle funzioni prototipo e relativi errori di compilazione
- 30 Namespace personalizzabili
- 31 Impostazione DevC++ e namespace personalizzabili
32. Array o vettore
33. Esercizi sui vettori
34. La ricorsione
35. Come funziona la ricorsione
36. Il fattoriale: implementazione
37. Esercizi sulla ricorsione
38. Matrici
39. Esercizi sulle matrici
40. Le stringhe
41. Esercizi sulle stringhe
42. Ordinamento per inserimento
43. Spostamento degli elementi di un vettore di una posizione a destra
44. Inserimento del vettore da parte dell'utente
45. Inserimento di un buco nel vettore
46. Algoritmo completo

3. Documentazione da consultare e/o sulla quale esercitarsi:

- [www.whymatematica.com/sezione](http://www.whymatematica.com/sezione) C++

Bolzano 12/06/2018

Prof. Francesco Bragadin