

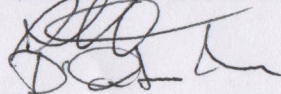
PROGRAMMA FINALE - ANNO SCOLASTICO 2018/2019 classe 4E

DEI PROFESSORI	DOCENTI DI	NELLA CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIM.
Antimo Marzocchella D'Antoni Mario (ITP)	INFORMATICA	4 F ITT	INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI Articolazione Informatica	7

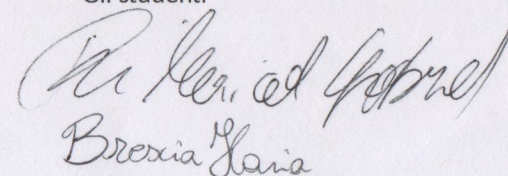
MODULI	CONTENUTI	COMPETENZE
1. PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI IN LINGUAGGIO JAVA	<ul style="list-style-type: none"> - Classi, oggetti, metodi e proprietà - Esempi di classi predefinite - Sviluppo di semplici classi Riferimento capitolo 1 e 2 del libro di testo (Vol.B).	<ul style="list-style-type: none"> - Risolvere problemi con questo paradigma
2. JAVA: PROGRAMMI CON MENU, SVILUPPO E TEST DI PROGRAMMI DI UNA CERTA DIMENSIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Programmi con menu - modalità di progettazione e sviluppo - modalità di test 	<ul style="list-style-type: none"> - Risolvere problemi di una certa dimensione - Operare in gruppo nella realizzazione di un progetto software
3. JAVA: I FILE DI TESTO E BINARI	<ul style="list-style-type: none"> - Definizione e utilizzo - Numerose applicazioni - la documentazione di un progetto software e i requisiti per attività collaborative Riferimento capitolo 3 del libro di testo (Vol.B).	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strutture dati permanenti. - Risolvere problemi costituiti da più programmi
4. HTML e CSS:	Tag principali html e nozioni di base sui fogli di stile: uso di class e ID. Esercitazione con HTML e CSS per produrre il modello di un semplice sito.	-
5. JAVA: PROPOSTA DI PROGETTO - PROGRAMMAZIONE GUIDATA DAGLI EVENTI E INTERFACCE GRAFICHE	<ul style="list-style-type: none"> - Classi, oggetti, metodi e proprietà - Esempi di classi predefinite - Sviluppo di semplici classi Riferimento capitolo 4 del libro di testo (Vol.B).	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare interfacce grafiche con uso di caselle di riepilogo, Pulsanti e altri elementi grafici di base.
6. PROPOSTA DI PROGETTO: Costruire un programma Client-Server in java , con interfaccia grafica, per gestire una chat line . Il programma salva le conversazioni in un file di testo.	<ul style="list-style-type: none"> - Creazione di una chat line - uso di socket e altre classi predefinite in java - Implementazione dell'archiviazione in file di testo. - Approfondimento di temi pertinenti da soli o in gruppo. Materiali forniti dal docente e pubblicati in didattica (registro elettronico) e ricerche sul web.	<ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, selezionare e sintetizzare materiale - esporre

Bolzano, 25/05/2018

I docenti
Prof.: Antimo Marzocchella ITP: D'Antoni Mario



Gli studenti



Brexia Liana