

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

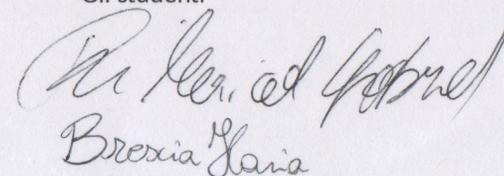
MODULI	CONTENUTI	COMPETENZE
1. PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI IN LINGUAGGIO JAVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classi, oggetti, metodi e proprietà</li> <li>- Esempi di classi predefinite</li> <li>- Sviluppo di semplici classi</li> </ul> Riferimento capitolo 1 e 2 del libro di testo (Vol.B).	<ul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

Bolzano, 25/05/2018

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



Gli studenti



Brexia Laria