



Ministero dell'Istruzione
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "J. TORRIANI"
E-mail: cris004006@pec.istruzione.it, cris004006@istruzione.it
Sito Web: www.iistorriani.it

ISTITUTO TECNICO - LICEO SCIENTIFICO
Via Seminario, n° 17/19 - 26100 CREMONA ☎ 037228380 - Fax: 0372412602
ISTITUTO PROFESSIONALE - IeFP Sezione associata "ALA PONZONE CIMINO"
Via Gerolamo da Cremona, 23 - 26100 CREMONA ☎ 037235179 - Fax: 0372457603

PROGRAMMA SVOLTO
E
PIANO DI INTEGRAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI
A.S. 2019/2020

DOCENTE:	Salti Nicola, Caracciolo Biagio
DISCIPLINA:	Informatica
CLASSE:	4B info

Sono state sviluppate le seguenti competenze (indicare se integralmente o parzialmente):

- utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici ed algoritmici per affrontare situazioni problematiche elaborando opportune soluzioni;
- scegliere dispositivi e strumenti in base alle loro caratteristiche funzionali;
- gestire progetti secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza;
- redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.

Per ogni Modulo svolto vengono indicati i relativi contenuti affrontati.

MODULO	CONTENUTI
La programmazione ad oggetti.	Paradigmi di programmazione. Programmazione ad oggetti. Programmazione guidata dagli eventi e interfacce grafiche. Lessico e terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese.
Introduzione alla programmazione orientata agli oggetti	Tipo di dato astratto e principio di Information Hiding Classi e oggetti, attributi e metodi nei diagrammi UML Interazione tra oggetti e diagrammi UML Ereditarietà e polimorfismo Metodi Astratti e classi astratte

	Associazioni tra classi: dipendenza, composizione ed aggregazione
Il Linguaggio di programmazione Java	Caratteristiche, storia e applicazioni del linguaggio Java Compilazione ed esecuzione di programmi Java Struttura di un programma Java: Package, classi, membri di una classe , costruttori Tipi di dato primitivi e classi wrapper Le stringhe
Tecniche evolute di programmazione ad oggetti, con interfaccia grafica ed eventi	Programmazione orientata agli oggetti in java <ul style="list-style-type: none"> ● Gli array in Java ● Le eccezioni ● Gli eventi ● Array List ● file di testo
Tecniche evolute di programmazione	Principali strutture dati e loro implementazione. <ul style="list-style-type: none"> ● Soluzione di problemi più complessi ● Ereditarietà e polimorfismo ● Overriding e overloading ● classi astratte ed interfacce ● gerarchie di eccezioni ● Graphical User Interface con Java FX

Il programma svolto è stato visionato ed approvato dai rappresentanti degli studenti della classe.

Tutte le competenze dichiarate nella programmazione iniziale sono state sviluppate

Data: 8 giugno 2020