

DISCIPLINA	INFORMATICA
DOCENTI	PROF. GIOVANNI MACIOCCO
TESTO	MASTERMIND - (BOSCAINI E ALTRI) - HOEPLI

Teoria

Introduzione alla programmazione

Definizione di informatica

I problemi e le strategie risolutive

Risolutore ed esecutore

Gli algoritmi

Definizione di algoritmo e sua descrizione rigorosa

Rappresentazione degli algoritmi mediante pseudocodifica e diagrammi a blocchi

Definizione di costante e di variabile

Tipi di dati: intero, reale, booleano

Logica booleana

Istruzioni di input e output

Espressioni e loro valutazione

La selezione semplice e multipla

Le iterazioni: ciclo while e for

I vettori

Software utilizzati in laboratorio: Flowgorithm, Dev C++, Notepad++