

DISCIPLINA	<b>INFORMATICA</b>
DOCENTI	<b>PROF. GIOVANNI MACIOCCO</b>
TESTO	<b>PROGETTARE E PROGRAMMARE 2 – CON JAVA - (TIBONE) - ZANICHELLI</b>

## **Teoria**

### **Introduzione alla programmazione a oggetti e a Java**

Origini di Java

La programmazione a oggetti

Lavorare con NetBeans e la JDK

### **Elementi di base del Java**

Variabili, costanti, operatori e parole chiave

Strutture condizionali

I cicli iterativi

### **Classi e oggetti in Java**

Progettare classi e oggetti

I metodi

Il metodo costruttore

Passaggio dei parametri e visibilità

### **Programmazione visuale in Java**

Utilizzo di Netbeans e delle librerie Swing

### **Cenni di programmazione grafica con Processing**

Primitive di disegno

Gestione dei colori

Gestione del movimento

### **HTML**

I tag principali dell'HTML

Creazione di un piccolo sito

Software utilizzati in laboratorio: Notepad++, NetBeans, Processing