

DISCIPLINA	INFORMATICA
DOCENTI	PROF. GIOVANNI MACIOCCO
TESTO	PROGETTARE E PROGRAMMARE 1 - (TIBONE) – ZANICHELLI

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.

HTML E CSS

I tag HTML

Formattazione del testo

Le immagini

I link

Le tabelle

I divisori

Programmazione grafica con Processing

Le primitive di disegno

Gestione del movimento

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