Programma svolto di INFORMATICA

Classe 2Bite

A.S. 2025/2026

Prof.ssa Rosalia Barbara Schiavarelli

LA PROGRAMMAZIONE

1) **PROGETTAZIONE DI UN PROGRAMMA**

- Fasi per la costruzione di un programma: analisi, progettazione, implementazione, testing
- Le variabili
- Progettazione dell'interfaccia di un programma
- Tipi di dato fondamentali: intero, reale, booleano, stringa
- Il concetto di algoritmo
- Le istruzioni di assegnazione; le istruzioni di input e di output
- Le strutture di selezione singola (IF) e di selezione multipla (CASE)
- Le strutture di ripetizione WHILE, REPEAT, FOR
- I vettori
- Ordinamento di un vettore: Bubble Sort

2) **IMPLEMENTAZIONE DI UN PROGRAMMA: VISUAL STUDIO E LINGUAGGIO C#**

- Creazione di un progetto
- Generazione del programma eseguibile
- Costruzione dell'interfaccia di un programma: utilizzo degli oggetti grafici
- Lo standard per i nomi
- Tipi di dati
- I commenti
- Gli operatori
- La dichiarazione delle variabili
- L'inizializzazione delle variabili
- Le costanti
- Codifica delle istruzioni di input e delle istruzioni di output
- Codifica dell'algoritmo: assegnazioni e strutture
- Input controllato: Radio button e Combo box
- Programmi con vettori

Data _____

Gli alunni L'insegnante