Programma svolto di INFORMATICA

Classe 3Bsia - indirizzo SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI

A.S. 2024/2025

Proff. Rosalia Barbara Schiavarelli
Enzo Molinari

LA PROGETTAZIONE DEL SOFTWARE

1) LA SCOMPOSIZIONE DI UN PROBLEMA

- La scomposizione di un problema in sottoproblemi: l'approccio top-down
- Procedure e funzioni
- Passaggio dei parametri per indirizzo e per valore
- Compilatori ed interpreti
- Il debug
- La tesi di Church e il teorema di Bohm-Jacopini

2) LA PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI

- Le classi: proprietà e metodi
- Classi predefinite
- Proprietà e metodi statici
- Istanze di una classe: gli oggetti
- Creazione ed uso di un oggetto.
- Il metodo costruttore
- Definizione ed implementazione di una classe
- Gli oggetti strutturati: oggetti che contengono altri oggetti
- I vantaggi della programmazione ad oggetti

3) LA PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI IN C#

- Procedure e funzioni
- Verifica dei dati di input
- Procedure di evento
- L'oggetto Timer: realizzazione di animazioni
- Classi predefinite: Random, DateTime, Color, Math, MessageBox
- Le classi per accedere ai file di testo
- Gestione di un form secondario
- Le classi definite dal programmatore
- Le liste
- Le liste di oggetti
- List view
- Sviluppo di un'applicazione gestionale: inserimento, eliminazione,modifica, visualizzazione, salvataggio e caricamento dei dati.
- I file XML; la serializzazione
- Aggiunta di funzionalità ad un'applicazione gestionale

Data _____

Gli insegnanti

Gli alunni