



### PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

Anno scolastico: 2015/2016

Docente: Righetti Franca / Ghezzi Annalisa

Materia: INFORMATICA                      Monte ore svolto: 104

Classe: IV B                      Indirizzo: INFORMATICA

Testo utilizzato: AGOSTINO LORENZI / RIZZI ANDREA/ FACCHETTI GIUSEPPE - LINGUAGGIO JAVA N.E. (IL) - ATLAS

<b>MODULO 1: I FONDAMENTI DELLA PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI</b>			
<b>CONTENUTI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>VERIFICHE SVOLTE</b>
<b>PROGRAMMARE AD OGGETTI</b>	Gli oggetti Attributi e metodi Interazione tra oggetti L'incapsulamento L'accesso agli attributi Le classi Le classi astratte L'ereditarietà Polimorfismo Linguaggi orientati agli oggetti	Saper descrivere i concetti di base della programmazione ad oggetti  Saper individuare gli aspetti della metodologia orientata agli oggetti	Scritte e orali



<b>MODULO 2: IL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE JAVA</b>			
<b>CONTENUTI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>VERIFICHE SVOLTE</b>
<b>L'AMBIENTE DI PROGRAMMAZIONE</b>	Struttura di un programma Java Variabili e costanti Tipi di dato Operatori Gestione input/output Le strutture di controllo Le strutture di dati array	Saper scrivere un programma in Java  Saper rappresentare le operazioni di input output standard  Saper utilizzare correttamente la sintassi e i costrutti del linguaggio	Scritte e orali
<b>GLI OGGETTI IN JAVA</b>	Dichiarazione di una classe Dichiarazione degli attributi Dichiarazione dei metodi Creazione ed uso di oggetti Attributi e metodi statici Livelli di visibilità Array di oggetti Ereditarietà Polimorfismo Le librerie Le stringhe	Saper definire le classi con attributi e metodi  Saper creare un oggetto  Saper utilizzare i livelli di visibilità di attributi e metodi  Saper utilizzare i metodi delle librerie del linguaggio Java	Scritte e orali



<b>MODULO 3: STRUTTURE DATI</b>			
<b>CONTENUTI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>VERIFICHE SVOLTE</b>
<b>STRUTTURE DINAMICHE DI DATI</b>	Gestione automatica della memoria Array dinamici Classe Vector Pila , Coda, Lista File di testo File strutturati	Saper gestire array dinamici  Saper gestire pile, code, liste  Saper gestire file di testo e strutturati	Scritte e orali



<b>MODULO 4: PROGRAMMAZIONE AD EVENTI</b>			
<b>CONTENUTI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>VERIFICHE SVOLTE</b>
<b>AMBIENTE DI PROGRAMMAZIONE</b>	La programmazione visuale Gli oggetti dell'interfaccia grafica: Creazione di un'applicazione Il codice	Saper realizzare una semplice interfaccia grafica	Scritte
<b>GLI OGGETTI</b>	Form I controlli Proprietà Metodi Eventi	Saper applicare le proprietà agli oggetti dell'interfaccia grafica  Saper gestire gli eventi  Saper utilizzare i metodi associati agli oggetti	Scritte

I rappresentanti di classe

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

DATA	RESPONSABILE	FIRMA
03/06/2016	Righetti Franca	