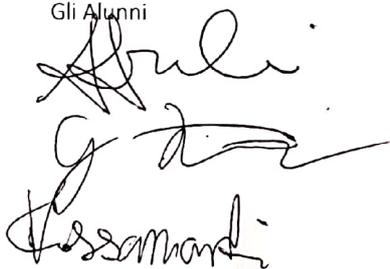


1. Sistemi di numerazione Binario/Decimale
  - a. Rappresentazione dei dati numerici
  - b. Sistema di numerazione posizionale
  - c. Convertire da binario a decimale
  - d. Convertire da decimale a binario
2. Il documento elettronico
  - a. L'elaborazione dei testi
  - b. Creare un nuovo documento
  - c. La formattazione del testo
  - d. Applicare bordi e sfondi al testo
  - e. Gli elenchi e le tabelle
  - f. Realizzazione di lavori in word
3. Introduzione agli algoritmi
  - a. L'informatica e il trattamento delle informazioni
  - b. I problemi e la strategia risolutiva
  - c. Metodi per trovare la strategia risolutiva
4. Dal problema all'algoritmo
  - a. Concetto di algoritmo
  - b. Rappresentazione degli algoritmi
  - c. Rappresentazione di variabili e costanti
5. Dall'algoritmo alla programmazione strutturata
  - a. Le istruzioni di un algoritmo:
    - i. Le istruzioni di inizio e fine
    - ii. Le istruzioni operative
    - iii. Le strutture di controllo
    - iv. La sequenza
    - v. La selezione
  - b. L'algebra booleana e il suo ruolo nella programmazione strutturata
6. L'iterazione nella programmazione strutturata
  - a. Il costrutto iterativo precondizionale (WHILE)
  - b. Il costrutto iterativo postcondizionale (DO...WHILE)
  - c. Il costrutto iterativo definito (FOR)
7. Linguaggi C e C++
  - a. Dall'algoritmo al programma
  - b. La programmazione in C/C++
  - c. La struttura di un programma
  - d. I commenti
  - e. La gestione dell'output e dell'input
  - f. Le istruzioni di input/output
  - g. Gli operatori AND e OR
8. Le strutture di controllo in C/C++
  - a. Il costrutto di selezione: l'istruzione IF...ELSE
  - b. L'istruzione di selezione multipla: SWITCH
  - c. Il costrutto di iterazione

Gli Alunni



L'insegnante (prof.ssa M. Balistreri)

