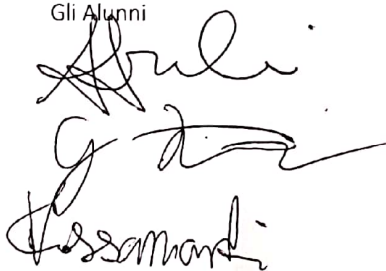


1. Sistemi di numerazione Binario/Decimale
 - a. Rappresentazione dei dati numerici
 - b. Sistema di numerazione posizionale
 - c. Convertire da binario a decimale
 - d. Convertire da decimale a binario
2. Il documento elettronico
 - a. L'elaborazione dei testi
 - b. Creare un nuovo documento
 - c. La 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)

