



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

MODULI RELATIVI ALLE COMPETENZE

Tenuto conto del protocollo approvato per la D.D.I.

INDIRIZZO: ITT INFORMATICA e TELECOMUNICAZIONI

ARTICOLAZIONE: INFORMATICA

A.S.: 2022/2023

CLASSE: 4DT

DISCIPLINA: INFORMATICA

DOCENTI: ILARIA VITALI
DANIELA MATTEUZZI

Testo: A. Lorenzi, A. Rizzi "PRO.TECH, vol. B", Atlas

MODULO 1 – PROGRAMMAZIONE ORIENTATA AGLI OGGETTI

- Dalla programmazione tradizionale all'Object-Oriented
- Gli oggetti, le classi
- Operazioni e metodi
- Metodologia UML
- Oggetti pubblici e privati
- Gestire classi semplici
- Incapsulamento

- Ereditarietà e polimorfismo
- Concetti di overloading e overriding

Attività di laboratorio

- Progettazione ed implementazione di semplici applicazioni orientate agli oggetti in linguaggio Java, con utilizzo dell' IDE NetBeans

MODULO 2 – IL LINGUAGGIO JAVA

- Compilazione ed esecuzione di programmi Java
- Struttura di un programma Java
- La struttura di base di una classe e il metodo main.
- Convenzioni di codifica del linguaggio Java
- Tipi di dato primitivi
- Gestione dell'input/output predefinito
- Stringhe e funzioni di manipolazione
- Strutture dati: gli arrayList
- Le eccezioni

Attività di laboratorio

- Progettazione ed implementazione di semplici applicazioni orientate agli oggetti in linguaggio Java, con utilizzo dell' IDE NetBeans

MODULO 3 – INTERFACCIA GRAFICA IN LINGUAGGIO JAVA (GUI)

- Librerie grafiche AWT e Swing
- L'interfaccia grafica
- Programmazione orientata agli eventi
- Componenti e contenitori
- Gestione del layout
- Componenti e contenitori
- La classe Graphics

Attività di laboratorio

- Progettazione ed implementazione in linguaggio Java di interfacce grafiche utente con gestione degli eventi

MODULO DI EDUCAZIONE CIVICA – LA PROFILAZIONE UTENTE

- Introduzione alla tematica
- Approfondimento con lavoro in gruppo per lo studio di un caso d'uso
- Discussione finale e proposte di soluzione alla tematica

Viareggio, 8 Giugno 2023