

	ISTITUTO D'ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE "L. da Vinci" Fasano (BR)	
	<b>PROGRAMMA</b> <b>A.S. 2023-2024</b>	

<p><b>Disciplina: Informatica</b></p> <p><b>Classe: III    Sezione: D    Indirizzo: Scienze applicate</b></p> <p><b>Docente: Chiara Purromedi</b></p> <p><b>Testi: Progettare e programmare: programmazione orientata agli oggetti, linguaggi per il web, database relazionali. Vol. 2</b></p>
--

<b>CONTENUTI</b>
<p><b>1. Problemi e sottoproblemi: le funzioni</b></p> <p>1.1. Introduzione</p> <p>1.2. Progettazione top-down</p> <p>1.3. Progettazione bottom-up</p> <p>1.4. Sottoprogrammi</p> <p>1.5. Funzioni e procedure</p> <p style="padding-left: 20px;">1.5.1.1. Struttura di una funzione</p> <p style="padding-left: 20px;">1.5.1.2. Inserire una funzione in un programma</p> <p style="padding-left: 20px;">1.5.1.3. Utilizzare le funzioni in un programma</p> <p>1.6. Ambiente locale e globale</p> <p style="padding-left: 20px;">1.6.1.1. Variabili globali</p> <p style="padding-left: 20px;">1.6.1.2. Variabili locali</p> <p>1.7. Passaggio dei parametri</p> <p style="padding-left: 20px;">1.7.1.1. Passaggio per valore o per copia</p> <p style="padding-left: 20px;">1.7.1.2. Passaggio per indirizzo o per riferimento</p> <p>1.8. Funzioni ricorsive</p>

## **2. I dati strutturati**

2.1. I vettori

2.2. Dichiarazione e utilizzo dei vettori

2.3. Passare i vettori come parametri alle funzioni

2.3.1.1. Vettori con dimensioni variabili

2.4. Vettori paralleli

2.5. Array di caratteri

2.5.1.1. La libreria `<string.h>`

2.5.1.2. Le funzioni `gets()` e `puts()`

2.5.1.3. Confronto fra stringhe

2.6. I record

2.6.1.1. Il costruttore `struct`

2.6.1.2. La funzione `typedef`

2.6.1.3. Accesso ai campi

2.6.1.4. I vettori di record

## **3. Attività di laboratorio**

Data, Fasano, 04/06/2024

Il docente  
Chiara Purromedi

Gli alunni

Ilaria Santoro  
Andrea Nikolli