

**PROGRAMMA PREVENTIVO DEL CORSO DI INFORMATICA – CLASSE 4° Liceo
ANNO SCOLASTICO 2018/2019**

ALGORITMI

- Definizione di algoritmo e di programma (esecutore, esperto, utente, linguaggio)
- Linguaggi per la scrittura di algoritmi: diagrammi di flusso
- Selezioni, cicli, tabelle
- Simulazione di algoritmi col programma Algobuild

L'INTERFACCIA E IL CODICE

- Linguaggio HTML e linguaggi di programmazione
- Basi JavaScript (JS) o altro linguaggio: istruzioni. Commenti
- Eventi, gestori di eventi e funzioni di interfaccia
- Accedere agli elementi della pagina in JS./altro linguaggio modificare stile e contenuto
- Istruzione IF... ELSE

FUNZIONI

- Media, massimo e minimo
- Funzioni di interfaccia e “funzioni di servizio”
- Chiamata di una funzione (esecuzione) in risposta a un evento
- Funzioni per la temporizzazione
- Grafica con CANVAS e grafica vettoriale SVG

CICLI

- Definizione ciclo e differenze fra ciclo e selezione
- Struttura base del ciclo: condizione del ciclo e istruzioni del ciclo
- I cicli in JS/altro linguaggio: for, while e do...while
- Contatori con i cicli
- Scrittura di una funzione di servizio

VETTORI

- Definizione di vettore
- Metodi pop e push per l'accesso agli elementi di un vettore
- Uso dei cicli per la gestione degli elementi di un vettore
- Le stringhe di caratteri