

Programmi iniziali

Liceo Scientifico Valsalice

anno scolastico 2019-20

DOCENTE
CUTILLO

Insegnante di Informatica

Classi: 4SA

Programma 4SA:

- Introduzione al corso
- Algoritmi e programmazione avanzata in c – tipi, identificatori, costanti, operatori, indicatori di formato, direttive di conversione, puntatori, aritmetica dei puntatori, funzioni, passaggio di parametri by reference e by value, funzioni iterative e ricorsive, standard input, standard output e standard error, redirectione dell'input/output, lettura sequenziale dell'input carattere per carattere e riga per riga
- programmazione in C, gets, buffer overflow, fgets, calcolo del centro di massa di una distribuzione di punti
- approfondimenti di C - processo di compilazione, operatori, controlli condizionali, puntatori, printf e scanf, controlli iterativi, array monodimensionali, algoritmi di ordinamento per i vettori, array multidimensionali, funzioni con passaggio di parametri by reference

e by value, iterazione e ricorsione; Allocazione dinamica della memoria, struct, typedef e union

- Algoritmi di ordinamento per le liste
- Algoritmo QuickSort applicato a liste doppiamente concatenate
- Programmazione di videogames nel framework Unity
- 3D modeling con sketchup - interior designing
- Creazione di scenari VR con Modelo
- HTML 5 e setup di server web sulla macchina locale
- Introduzione al linguaggio PHP