

INFORMATICA PROGRAMMAZIONE CLASSE TERZA

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA: FUNZIONI E ARRAY

1. Problemi e sottoproblemi: le funzioni.
 - a. Progettazione top-down e bottom-up.
 - b. Funzioni e procedure.
 - c. Passaggio dei parametri.
 - d. Funzioni ricorsive.
2. I dati strutturati.
 - a. Dichiarazione e utilizzo dei vettori.
 - b. Passare i vettori come parametri alle funzioni.
 - c. Array e record.
3. Ordinamento e ricerca.
 - a. Ricerca di un elemento in un array.
 - b. Ordinamento dei dati nei vettori.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2

MATRICI E ARCHIVI SU MEMORIA PERMANENTE

1. Le matrici.
 - a. Gli array multidimensionali.
 - b. Caricare gli elementi di una matrice.
 - c. Elementi di algebra delle matrici.
 - d. Operare sulle matrici.
2. Archivi su memoria permanente.
 - a. Archivi di dati: file e record.
 - b. Operazioni fisiche e logiche sui file.
 - c. Accesso diretto e sequenziale ai file.
 - d. File di testo e file binari.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3

OPERAZIONI SULLE STRINGHE

1. Le stringhe.
 - a. Rappresentazione delle stringhe.
 - b. Creazione di una stringa.
 - c. Lunghezza di una stringa.
2. Operazioni sulle stringhe.
 - a. Confronto tra stringhe.
 - b. Operazioni sui caratteri di una stringa.
 - c. Operazione di concatenamento tra stringhe.
 - d. Operazioni di estrapolazione di sottostringhe.
 - e. Operazioni avanzate su stringhe.

INFORMATICA
PROGRAMMAZIONE CLASSE TERZA

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA: FUNZIONI E ARRAY

1. Problemi e sottoproblemi: le funzioni.
 - a. Progettazione top-down e bottom-up.
 - b. Funzioni e procedure.
2. I dati strutturati.
 - a. Dichiarazione e utilizzo dei vettori.
 - b. Array e record.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2

MATRICI E ARCHIVI SU MEMORIA PERMANENTE

1. Le matrici.
 - a. Gli array multidimensionali.
 - b. Caricare gli elementi di una matrice.
2. Archivi su memoria permanente.
 - a. Archivi di dati: file e record.
 - b. File di testo e file binari.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3

OPERAZIONI SULLE STRINGHE

1. Le stringhe.
 - a. Creazione di una stringa.
 - b. Lunghezza di una stringa.
2. Operazioni sulle stringhe.
 - a. Confronto tra stringhe.
 - b. Operazioni sui caratteri di una stringa.