

**Programma svolto di INFORMATICA**  
**Classe 3° A Sistemi Informativi Aziendali**  
**Anno scolastico 2020-21**

**Insegnante: Vittorioso Antonio**  
**ITP: CANOVA Prof.ssa Letizia Rosa Rita**

**Testo di riferimento:**

C. IACOBELLI – M. AJME –V. MARRONE

**EPROGRAM** – 2° BIENNIO – Seconda edizione

Istituti Tecnici Settore Economico - Articolazione Sistemi Informativi Aziendali

JUVENILIA Scuola

**MODULO I – Programmazione di Base**

**U.D. 1 Gli algoritmi con Algobuild**

**U.D. 2 Le strutture di selezione**

**U.D. 3 L' ambiente di programmazione in Visual Basic**

**U.D. 4 Il linguaggio Visual Basic, le strutture di programmazione di base**

	<b>Contenuti</b>
U.D. 1	<ul style="list-style-type: none"><li>- L'informatica</li><li>- Formulazione, comprensione e risoluzione di un problema</li><li>- La modellizzazione del problema</li><li>- Risolutore ed esecutore</li><li>- L'algoritmo e sua rappresentazione grafica con algobuild</li><li>- Variabili e costanti</li><li>- Tipi di dati</li><li>- Proposizioni e connettori logici (AND/OR/NOT)</li></ul>
U.D. 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- La programmazione strutturata</li><li>- Il costrutto di sequenza</li><li>- Il costrutto di selezione</li><li>- Progettazione di algoritmi di selezione semplice e nidificata.</li><li>- Le fasi della realizzazione di un programma</li><li>- Programma sorgente, oggetto ed eseguibile</li><li>- I Linguaggi macchina e linguaggi evoluti</li><li>- Traduttori e compilatori</li></ul>
U. D. 3	<ul style="list-style-type: none"><li>- L'ambiente di programmazione</li><li>- Gli elementi dell'interfaccia grafica</li><li>- Le fasi di realizzazione di un progetto Visual Basic</li><li>- Form e controlli</li><li>- Le proprietà degli oggetti</li><li>- I controlli principali (Label, TextBox, Button)</li><li>- Tipi di errori e debugging</li></ul>
U.D. 4	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tipi di dati in VISUAL BASIC</li><li>- La dichiarazione delle variabili e delle costanti</li><li>- Le istruzioni: lettura, scrittura e assegnazione in Visual Basic</li><li>- La struttura alternativa (IF.....THEN.....ELSE)</li><li>- Le strutture nidificate di alternativa (IF annidato)</li></ul>

**MODULO II– Programmazione di base con iterazione**

**U.D. 1 La strutture iterativa di base**

**U.D. 2 Le strutture iterative derivate**

**U.D. 3 Il linguaggio Visual Basic, le strutture iterative**

	<b>Contenuti</b>
U.D. 1	- Variabili locali e globali. - Progettazione di algoritmi per gestire le strutture iterative di base
U.D. 2	- Progettazione di algoritmi per gestire le strutture iterative derivate - Le ripetizioni enumerative (FOR.....NEXT)
U.D. 3	- Codice VB per gestire le strutture iterative di base - Codice VB per gestire le strutture iterative derivate - I controlli ListBox - InputBox e MsgBox

**MODULO III Tecniche e linguaggi di programmazione – I dati strutturati**

**U.D. 1 L’approccio top-down**

**U.D. 2 I vettori**

**U.D. 3 Il linguaggio Visual Basic: i dati strutturati**

	<b>Contenuti</b>
U.D. 1	- La metodologia top-down
U.D. 2	- Le strutture dati statiche - Vettori - Caricamento e Visualizzazione - Inserimento di un elemento - Ricerca di un elemento - Ricerca Minimo e Massimo

Tivoli, 10/06/2021

Firma  
Antonio Vittorioso  
Letizia Rosa Rita Canova