



PROGRAMMA FINALE

A.S. 2025/26

Pag. 1/1

Anno Scolastico	2025/2026	Classe	4	Sez.	E
Disciplina	Informatica				
Docenti	De Vivo Marco Bughetti Danilo				

SEZ. 5 – CONTENUTI SVOLTI

1	Puntatori e Liste in C++ Puntatori, gestione dinamica della memoria, operatori new e delete, la lista, la coda, la pila.
2	Programmazione a Oggetti in C++ Introduzione: la crisi del software, ambiente di programmazione, classi e oggetti, attributi e metodi, metodo costruttore, gerarchia di classi, superclasse e sottoclasse, ereditarietà, setter e getter, il costruttore, metodi privati e metodi pubblici, polimorfismo, overloading, overriding, metodi virtuali.
3	Programmazione a Oggetti in Java Introduzione, JVM, ambiente di programmazione, elementi fondamentali, WORA, JIT, JVM, strutture di controllo, conversione numero-stringa, array, array di oggetti, strutture dati dinamiche, gestione file, gestione delle eccezioni, interfaccia GUI, le librerie AWT e Swing, componenti e contenitori, etichette, pulsanti, caselle di testo, radio button, combo box, la gestione degli eventi, pattern MVC.
4	Programmazione in HTML Introduzione al WWW, differenze tra file semantici (html) e fogli di stile (css), struttura di un documento, sequenze di escape, header, body e principali tag, liste e tabelle, form ed elementi di input: text, password, radio buttons, checkboxes, select, textarea, submit. Metodi GET e POST.
5	Programmazione in Javascript BOM e DOM, gestione degli eventi, convalida di un modulo, libreria chart.js per visualizzazione diagrammi, mappe cartografiche tramite libreria leaflet, recupero dati remoti con Ajax, pagine dinamiche lato client a partire da dati json.
6	Educazione Civica (4 ore) GDPR, normativa e considerazioni pratiche dal punto di vista del programmatore.