



PROGRAMMA FINALE

Mod. MQ08A04 Rev. 0

A.S. 2025/26

Pag. 5/4

PROGRAMMA FINALE

Anno Scolastico	2025-2026	Classe	4	Sez.	G
Disciplina	INFORMATICA				
Docente/i	Prof.ssa Luisa Rossetti(Teoria) Prof. Enrico Petrangeli (Laboratorio)				
	(Firma/e) 				



PROGRAMMA FINALE

Mod. MQ08A04 Rev. 0

A.S. 2025/26

Pag. 5/4

SEZ. 5 – CONTENUTI SVOLTI

TEMA	ARGOMENTI
Progettare e implementare applicazioni secondo il paradigma a oggetti	Programmazione a oggetti • Gli oggetti reali • Gli oggetti software • Il concetto di classe • Costruzioni di classi: elementi dato e elementi metodo, • dichiarazione, implementazione dei costruttori • dichiarazione, implementazione delle funzioni di gestione • dichiarazione, implementazione degli elementi-dato • Significato e proprietà della OOP • Incapsulamento e tecniche OOP • ereditarietà e polimorfismo • ridefinizione degli operatori • Overloading ed Overriding degli operatori • classi derivate • progettazione e implementazione di classi in linguaggio c++
Gestione delle memoria dinamica	La gestione dinamica della memoria: • I puntatori • Allocazione dinamica della memoria • La struttura di pila: caratteristiche e sottoprogrammi di gestione Implementazione in C++ procedurale • La struttura di coda: caratteristiche e sottoprogrammi di gestione Implementazione in C++ procedurale • La struttura lista lineare: caratteristiche e sottoprogrammi di gestione Implementazione in C++ procedurale
Progettare e implementare applicazioni secondo il paradigma a oggetti	Programmazione a oggetti Linguaggio C++ • Concetti fondamentali della OOP: • Costruzioni di classi: elementi dato e elementi metodo, il costruttore • Modificatori di classe: default, public, final. • Modificatori di metodo: default, public, private, protected, static, final • Modificatori di attributo :default, public, private, protected, static, final - Dati , tipo dei dati, istruzioni • Variabili semplici e costanti • Istruzioni di sequenza • Assegnazione • Istruzioni di selezione : semplice e multipla • Istruzioni cicliche iterazione enumerata ciclo precondizionato ciclo post-condizionato • Strutture dati: array, matrici • Passaggio dal linguaggio C++ al linguaggio Java: fondamenti del linguaggio Java.
Progettare, e realizzare e gestire pagine web statiche e dinamiche	Linguaggi di programmazione per il web • linguaggio html • il linguaggio Javascript • gestione degli eventi lato client • elementi dell'interfaccia grafica • oggetti ed eventi (esempi) • strutture fondamentali • variabili, tipi, operatori, funzioni • funzioni con passaggio di parametri
Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di	Lessico e terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese



PROGRAMMA FINALE

Mod. MQ08A04 Rev. 0

A.S. 2025/26

Pag. 5/4

settore anche in lingua inglese	
Applicare le normative di settore sulla sicurezza	Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza

PROGRAMMA EDUCAZIONE CIVICA classe 4 G informatica a.s 2025-2026	
	ARGOMENTI SVOLTI
EDUCAZIONE CIVICA 9 ore	• Opera dell'ingegno e diritto d'autore • IA e diritto d'autore

Libro di testo in adozione:

Agostino Lorenzi- Andrea Rizzi “ SYNTAX – Linguaggio Java - Informatica per Istituti Tecnici Tecnologici” – ATLAS

FIRMA DOCENTE/I _____

FIRMA ALUNNI _____