

**Classe IV A , Anno Scolastico 2015/2016**  
**materia INFORMATICA, Prof. Guido Coraddu**  
**OBIETTIVI DIDATTICI**

1	Conoscere la sintassi del linguaggio JAVA e gli strumenti di sviluppo
2	Conoscere la Programmazione ad Oggetti
3	Conoscere il funzionamento delle strutture dati dinamiche elementari e dei meccanismi multithread
4	Saper utilizzare la programmazione visuale orientata agli eventi
5	Avere nozioni relative allo sviluppo di applicazioni per telefonia mobile

Interperiodo	Dal	Al		
<b>1</b>	<b>14/09/2015</b>	<b>27/10/15</b>	<b>36 (14 in lab. + 22 in aula)</b>	
	Un.didattica	Ore	Argomenti trattati	Obiettivo
<i>dal C++ a Java</i>	1	4	Caratteristiche del linguaggio e struttura di una applicazione Java	1
	2	2	espressioni, operandi, operatori, casting, la gestione dell'I/O su console application	1
	3	2	librerie, package, gestione delle eccezioni, strutture di controllo	1
	4	2	array e variabili strutturate, gestione delle stringhe	1
Unità A	4	4	uso di subroutines	1
	Scritto n.1	2	argomenti di tutto il periodo (unità didattica 2)	1
	orali	6	su argomenti svolti	1
	laboratorio	2	installazione dell'ambiente di sviluppo. Compilazione ed esecuzione di un file sorgente	1
	laboratorio	2	esercizi su algoritmi che usino cicli e condizioni	1
	laboratorio	2	esercizi su algoritmi che usino variabili strutturate, array e subroutines	1
	laboratorio	4	relazione n.1: esercizi sulle stringhe	1
	laboratorio	2	relazione n.2: ricerca MCD	1
	laboratorio	2	relazione n.3: ricerca dei fattori primi di un numero	1
Interperiodo	Dal	Al		
<b>2</b>	<b>28/10/2015</b>	<b>05/12/15</b>	<b>48 (24 in lab. + 24 in aula)</b>	
	Un. didattica	Ore	Argomenti trattati	Obiettivo
<i>Programmazione ad Oggetti</i>	1	2	Il paradigma ad oggetti: classi attributi e metodi. Istanza di un oggetto: costruttore e distruttore	1,2
	2	2	Interfacce, information hiding, variabili e metodi di classe. Ereditarietà e gerarchie di classi e di oggetti	1,2
	3	1	Polimorfismo, Riscrittura e Sovraccarico	1,2
Unità B	4	1	la classe Object e le gerarchie di Package: metodi e classi astratte. Attributi, metodi e classi "final"	1,2
	Scritto n.2	4	Unità B	1,2
	Scritto n.3	4	Unità B	1,2
	orali	10	su argomenti svolti	1,2
	laboratorio	5	relazione n.4 Ascensore	1,2
	laboratorio	8	relazione n.5 classe Byte	1,2
	laboratorio	6	relazione n.6: interprete di pseudo-assembly	1,2
	laboratorio	5	relazione n.7: gioco del tris	1,2
Interperiodo	Dal	Al		
<b>3</b>	<b>03/02/2016</b>	<b>22/02/2016</b>	<b>10 (4 in lab. + 6 in aula)</b>	
	Un. didattica	Ore	Argomenti trattati	Obiettivo
<i>recupero</i>	1	4	recupero	1,2,3
	Scritto n.4	2	esercizi su argomenti svolti	1,2,3
	laboratorio	4	relazione n.8: array list	1,2,3
Interperiodo	Dal	Al		
<b>4</b>	<b>23/02/2016</b>	<b>06/04/2016</b>	<b>34 (18 in lab. + 16 in aula)</b>	
	Un.didattica	Ore	Argomenti trattati	Obiettivo
<i>Applicazioni Visuali</i>	1	2	Package di oggetti grafici in Java. Oggetti contenitori e componenti. Componenti standard	1,2,3,4
	2	2	Programmazione orientata agli eventi: origine degli eventi ed intercettore degli eventi	1,2,3,4
Unità C	3	2	Sistema grafico; eventi del mouse e componenti grafiche	1,2,3,4
	Scritto n. 4	4	su argomenti svolti	1,2,3,4
	orali	6	su argomenti svolti	1,2,3,4
	laboratorio	6	relazione n.9: Indovina il numero	1,2,3,4
	laboratorio	6	relazione n.10: Blocco Note	1,2,3,4
	laboratorio	6	relazione n. 11 Caccia al tesoro	1,2,3,4
Interperiodo	Dal	Al		
<b>5</b>	<b>11/04/2016</b>	<b>04/05/2016</b>	<b>17 (8 in lab. +9 in aula)</b>	
	Un.didattica	Ore	Argomenti trattati	Obiettivo
<i>Multithreading e gestione dei flussi</i>	1	1	Thread: creazione e gestione per stati	1,2,3,4,5
	2	2	tipi primitivi ed oggetti come Thread	1,2,3,4,5
Unità D	Scritto n.5	3	su argomenti svolti	1,2,3,4,5
	orali	3	su argomenti svolti	1,2,3,4,5
	laboratorio	8	relazione n. 12: gioco del PONG	1,2,3,4,5
Interperiodo	Dal	Al		
<b>6</b>	<b>09/05/2016</b>	<b>fine anno</b>	<b>36 (18 in lab. + 18 in aula)</b>	
	Un.didattica	Ore	Argomenti trattati	Obiettivo
<i>S.O. Android</i>	1	1	Android e le apps. Struttura base di una App, cenni di XML. Esecuzione su emulatore	6
	2	3	Ascolto di eventi sotto Android e creazione di interfacce grafiche	6
Unità E	orali	8	su tutti gli argomenti	6
	laboratorio	2	installazione ambiente di sviluppo	6
	laboratorio	10	realizzazione guidata di APP	6