

PROGRAMMA SINTETICO DI INFORMATICA

Classe 4°B

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Presentazione corso
- 1.2 Aree disciplinari e applicazioni dell'informatica
- 1.3 Terminologia e concetti importanti

2. PRINCIPI FONDAMENTALI

- 2.1 Sistemi numerici
- 2.2 Codifica di numeri e caratteri
- 2.3 Operazioni aritmetiche di base

3. ARCHITETTURA DEL CALCOLATORE

- 3.1 Macchina di *Von Neumann*
- 3.2 Memoria
- 3.3 *Bus* di sistema
- 3.4 Unità di elaborazione
- 3.5 Interfacce di ingresso/uscita

4. PROGRAMMAZIONE

- 4.1 Linguaggi formali e compilazione
- 4.2 Introduzione al linguaggio C
- 4.3 Variabili e tipi di dati
- 4.4 Strutture di controllo
- 4.5 Funzioni e procedure
- 4.6 Programmazione ricorsiva*

* argomenti avanzati, da svolgersi solo se il tempo lo permette