



Ministero dell'Istruzione
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "J. TORRIANI"
E-mail: cris004006@pec.istruzione.it, cris004006@istruzione.it
Sito Web: www.iistorriani.it

ISTITUTO TECNICO - LICEO SCIENTIFICO
Via Seminario, n° 17/19 - 26100 CREMONA ☎ 037228380 - Fax: 0372412602
ISTITUTO PROFESSIONALE – IeFP Sezione associata "ALA PONZONE CIMINO"
Via Gerolamo da Cremona, 23 - 26100 CREMONA ☎ 037235179 - Fax: 0372457603

PROGRAMMA SVOLTO

A.S. 2021/2022

DOCENTE:	Salvi Nicola, Cirioni Vittorio
DISCIPLINA:	Informatica
CLASSE:	4B Info

Per ogni Modulo svolto vengono indicati i relativi contenuti affrontati.

MODULO	CONTENUTI
La programmazione ad oggetti.	Paradigmi di programmazione. Programmazione ad oggetti. Programmazione guidata dagli eventi e interfacce grafiche. Lessico e terminologia tecnica di settore
Introduzione alla programmazione orientata agli oggetti	Tipo di dato astratto e principio di Information Hiding Classi e oggetti, attributi e metodi nei diagrammi UML Interazione tra oggetti e diagrammi UML Ereditarietà e polimorfismo Metodi Astratti e classi astratte
Il linguaggio UML	Class Diagram Object Diagram Use Case Diagram State Diagram Sequence Diagram Approfondimenti ed esercizi su: <ul style="list-style-type: none">• Diagramma delle Classi• Associazioni tra classi<ul style="list-style-type: none">◦ dipendenza◦ generalizzazione◦ composizione◦ aggregazione

Il Linguaggio di programmazione Java	<p>Caratteristiche, storia e applicazioni del linguaggio Java</p> <p>Compilazione ed esecuzione di programmi Java</p> <p>Struttura di un programma Java: Package, classi, membri di una classe , costruttori</p> <p>Tipi di dato primitivi</p> <p>Le sringhe</p>
Tecniche evolute di programmazione ad oggetti, con interfaccia grafica ed eventi	<p>Programmazione orientata agli oggetti in java</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli array in Java • Le eccezioni • Gli eventi
Tecniche evolute di programmazione	<p>Principali strutture dati e loro implementazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soluzione di problemi più complessi • Ereditarietà e polimorfismo • Overriding e overloading • classi astratte ed interfacce • gerarchie di eccezioni
Graphical User Interface con Java FX	<p>Introduzione a JavaFX</p> <p>Componenti Grafici JavaFX</p> <p>Cambiamento di scene in JavaFX</p>
Educazione Civica	<p>Il Caporalato</p> <p>Capitalismo della sorveglianza</p> <p>Intelligenza artificiale</p> <p>Mobilità elettrica sostenibile</p> <p>La società senza dolore</p>

“Il programma è stato visionato e approvato dai rappresentanti degli studenti della classe”,

Firma Docente Salti Nicola

Data 27/05/2022