



Ministero dell'Istruzione e del merito  
Istituto d'Istruzione Superiore "MARCO POLO"  
Località Boscone - Via La Madoneta 3 - 23823 COLICO

Tel. 0341/940413

Codice Fiscale: 92038240138 - C.M. LCIS003001 - Codice Univoco Ufficio UFGDY3

e-mail: [lcis003001@istruzione.it](mailto:lcis003001@istruzione.it) pec mail: [lcis003001@pec.istruzione.it](mailto:lcis003001@pec.istruzione.it)

Sito web: [www.marcopolocolico.edu.it](http://www.marcopolocolico.edu.it)

### PROGRAMMA SVOLTO

DOCENTE	Angelo Morreale – Rosaria Occhiuzzi
DISCIPLINA	Informatica
CLASSE	4 D

Argomenti trattati:

IL LINGUAGGIO JAVA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Caratteristiche generali e ambiente di programmazione</li> <li>2. Struttura dei programmi, identificatori e parole chiave</li> <li>3. Variabili e costanti</li> <li>4. I tipi di dato: primitivi e riferimento</li> <li>5. Il casting e la conversione di tipo</li> <li>6. Gli operatori</li> <li>7. I commenti e la documentazione</li> <li>8. Gestione dell'input/output</li> <li>9. Le strutture di controllo: sequenza, selezione, ripetizione</li> <li>10. La struttura dati array</li> <li>11. Array multidimensionali</li> <li>12. Le eccezioni</li> </ol>
LE CLASSI E GLI OGGETTI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'orientamento agli oggetti</li> <li>2. Gli oggetti e le classi</li> <li>3. La dichiarazione e l'utilizzo di una classe</li> <li>4. La dichiarazione degli attributi</li> <li>5. La dichiarazione dei metodi</li> <li>6. La creazione di oggetti</li> <li>7. L'utilizzo degli oggetti</li> <li>8. Il mascheramento dell'informazione nelle classi</li> <li>9. La realizzazione di programmi object-oriented</li> <li>10. Gli array di oggetti</li> <li>11. L'ereditarietà</li> <li>12. Dichiarazione e utilizzo di una sottoclasse</li> <li>13. La gerarchia delle classi</li> <li>14. Il polimorfismo</li> <li>15. Le librerie</li> <li>16. Le stringhe</li> </ol>
LE STRUTTURE DI DATI E I FILE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gli array dinamici</li> <li>2. La pila</li> <li>3. La coda</li> <li>4. La lista concatenata</li> <li>5. L'albero</li> <li>6. I flussi di input/output</li> <li>7. I file strutturati</li> <li>8. I file di testo</li> </ol>
LE INTERFACCE GRAFICHE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'interfaccia per l'utente</li> <li>2. Gli elementi dell'interfaccia grafica</li> <li>3. Le librerie grafiche AWT e Swing</li> <li>4. L'ambiente di programmazione</li> <li>5. La creazione di applicazioni in NetBeans</li> <li>6. Le etichette</li> <li>7. I pulsanti</li> <li>8. Le caselle e le aree di testo</li> <li>9. Le caselle combinate e le caselle di controllo</li> </ol>

Approfondimenti anche in riferimento all' Educazione civica:


**ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA SVOLTE NELL'ANNO SCOLASTICO**

TIPOLOGIA	OGGETTO	LUOGO
Uscite didattiche		
Viaggio di istruzione		
Progetti ed iniziative		
Incontri con esperti		

Colico, 07/06/2024

L'Insegnante. 
L'ITP 

