



Programma svolto INFORMATICA

a.s. 2016-2017, 1C Liceo Opzione Scienze Applicate

Prof.
Daniele Steindler

Modulo 1 - Introduzione all'Informatica e codifica dell'Informazione

- Fornire gli elementi fondamentali della teoria dell'informazione
- Il sistema binario
- Il sistema ottale
- Il sistema esadecimale
- Le conversioni da un sistema all'altro
- Rappresentazione delle immagini e dei testi

Modulo 2 – Il foglio elettronico e le sue funzioni

- La struttura del foglio e le formule
- Riferimenti relativi / assoluti
- Grafici, a torta, a dispersione, istogrammi e la scelta del grafico più opportuno per la rappresentazione dei dati
- SE, E, O, le funzioni logiche e i valori booleani
- ADESSO, GIORNI.LAVORATIVI.TOT
- CONTA.PIU'.SE, CONTA.SE, SOMMA.SE
- ARROTONDA, ARROTONDA.DIFETTO, ARROTONDA.ECCESSO, ASS, CASUALE, CASUALE.TRA,
- CERCA.VERT, STRINGA.ESTRAI, SINISTRA, DESTRA,
- CONTA.NUMERI, , CONTA.VALORI, MAX, MAX.VALORI, MEDIA, MIN, MIN.VALORI, RESTO, SOMMA,
- BINARIO.DECIMALE, BINARIO.HEX, BINARIO.OCT, DECIMALE.BINARIO, DECIMALE.HEX, DECIMALE.OCT, HEX.BINARIO, HEX.DECIMALE, HEX.OCT, , OCT.BINARIO, OCT.DECIMALE, OCT.HEX, SCEGLI,

Modulo 3 – Primi elementi di programmazione

- Introduzione alla programmazione
- Dal problema al programma
- Lo sviluppo dell'algoritmo
- Il concetto di variabile
- Le fasi di simulazione e codifica dell'algoritmo
- Scratch: la codifica per gioco
- Gli schemi di flusso
- Primi esempi di schemi di flusso
- Dai blocchi scratch agli schemi di flusso
- Primi esempi di programmi
- Gli schemi di composizione fondamentali
 - Sequenza

- Selezione