



*Ministero dell'Istruzione*  
**Istituto Tecnico Commerciale Statale "Abba-Ballini"**



Via Tirandi, 3 - 25128 Brescia - Tel. 030307332 - 030393363

www.abba-ballini.edu.it - e-mail: bstd150001@istruzione.it - bstd150001@pec.istruzione.it

Codice fiscale: 98086940172 - Codice univoco di fatturazione: UFMNOH - Codice IPA: istsc\_bstd150001

**PROGRAMMA DI:** PROGRAMMA di INFORMATICA (A\_41)

**CLASSE:** 3 A<sup>A</sup> S.I.A. A.S. 2021/22

**DOCENTE:** CEZZA LUIGI

**LIBRO DI TESTO:** "PRO SIA Informatica e processi aziendali" volume per la classe 3<sup>A</sup> ed. ATLAS

**Contenuti:**

**NOZIONI DI BASE E RICHIAMI MATEMATICI**

L'evoluzione dell'informatica

Le risorse tecnologiche e le applicazioni

I termini di uso comune

I sistemi di numerazione:

Regole per trasformare un numero da una base ad un'altra;

In particolare le regole di conversione per le basi 2, 4, 8, 16.

La codifica dell'informazione

Rappresentazione numeri interi

Rappresentazione delle informazioni alfanumeriche

Proposizioni e connettivi logici e le tavole di verità

**IL SISTEMA DI ELABORAZIONE**

Struttura generale del sistema di elaborazione

Le memorie

La CPU

Le unità di input/output

Il software

Il sistema operativo Windows

Il software applicativo



*Ministero dell'Istruzione*  
**Istituto Tecnico Commerciale Statale "Abba-Ballini"**



Via Tirandi, 3 - 25128 Brescia - Tel. 030307332 - 030393363

www.abba-ballini.edu.it - e-mail: bstd150001@istruzione.it - bstd150001@pec.istruzione.it

Codice fiscale: 98086940172 - Codice univoco di fatturazione: UFMNOH - Codice IPA: istsc\_bstd150001

#### PROGETTAZIONE DEGLI ALGORITMI

Modello del problema

Dati e azioni

La metodologia di lavoro

Definizione di algoritmo e sue caratteristiche

Algoritmo ed esecutore

Acquisire e comunicare i dati

Gli operatori

Strumenti per la stesura di un algoritmo

Individuazione dei dati di un problema

La struttura sequenziale, alternativa e ripetitiva

Scelta multipla, ripetizione precondizionale, postcondizionale e ripetizione con contatore

#### PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI

Il lavoro di programmazione

Proprietà degli oggetti

Tipi di dati in Visual Basic

#### PROGRAMMAZIONE VISUALE CON VISUAL BASIC

L'ambiente di programmazione

Gli oggetti dell'interfaccia grafica

Creazione di un'applicazione in Visual Basic

Form e controlli

Le proprietà degli oggetti

Form

Pulsanti di comando e caselle di testo

Struttura alternativa

IF nidificato

Ripetizione condizionale

Ripetizione con contatore

Struttura di scelta multipla

#### LE STRUTTURE DI DATI

I vettori

Algoritmi fondamentali sui vettori

Vettori paralleli.

Brescia, 07 giugno 2022

L'insegnante

Prof. Luigi Cezza

Gli studenti

Tecla Gnocchi  
Fabio Cordò