

<p>"ETTORE MAJORANA" DI CASSINO</p>	<p><b>Programma svolto</b></p>	<p><i>Mod. 18/PGDC</i></p> <p><i>Rev. 0</i> Pag.1 di 3</p>
---	--------------------------------	--

# **PROGRAMMA**

**Anno Scolastico 2023/2024**

**Classe 3 sez. D INF**

**Disciplina: INFORMATICA**

**Docente/i: Persichetti Mirella, Quadrini Piero**

**Data di presentazione: 07/06/2024**

<p>"ETTORE MAJORANA" DI CASSINO</p>	<p><b>Programma svolto</b></p>	<p>Mod. 18/PGDC</p> <p>Rev. 0</p> <p>Pag.2 di 3</p>
-------------------------------------	--------------------------------	---

## **Programma Svolto**

n°del modulo	Nome del modulo	Unità didattiche	Argomenti svolti	Argomenti non svolti
1	LE BASI DELLA PROGRAMMAZIONE	1 Informazione e rappresentazione dati	si	No
		2 La rappresentazione dei dati - codici	No	no
		3 Problemi e algoritmi	si	No
		4 Dati e istruzioni C++	si	No
		5 Diagramma di flusso	si	No
2	TECNICHE E LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE	1 L'approccio top-down – C++	si	No
		2 I dati strutturati – C++	si	No
		3 Array monodimensionale e bidimensionale, matrici	si	No
		4 Record e tabelle	No	Si
3	COSTRUTTI LOGICI	1 Sequenza	si	No
		2 Selezione	si	No
		3 Iterazione	si	No
4	PROCEDURE E FUNZIONI	1 Passaggio di parametri per valore	si	No
		2 Passaggio di parametri per riferimento	si	No
5	ALGORITMI DI ORDINAMENTO	1 Ingenuo Bubble sort	si	No

<p>"ETTORE MAJORANA" DI CASSINO</p>	<p><b>Programma svolto</b></p>	<p><i>Mod. 18/PGDC</i></p> <p><i>Rev. 0</i> Pag.3 di 3</p>
---	--------------------------------	--

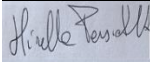
Eventuali integrazioni al piano di lavoro annuale previsto

**Progetti:** Gioco della morra cinese, battaglia navale, tris

ALUNNI

IL DOCENTE/I

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_