Progettazione didattica di Informatica classe 4LF a.s.2025-2026

Architettura di un calcolatore

Struttura della macchina di von Neumann e interoperabilità fra i vari elementi funzionali

Sistema operativo

Funzioni di un sistema operativo. Gestione dei processi. Gestione della memoria centrale. Driver per la gestione delle periferiche

Gestione efficiente della memoria a livello logico

I Puntatori: allocazione e deallocazione dinamica della memoria

Strutture lineari: progettazione e implementazione in codice Liste concatenate, Pile (Stack) e Code(Queue)

Algoritmi di ricerca e orientamento: algoritmi ricorsivi ed efficienti applicati alle collezioni di dati

Sviluppo web e reti di calcolatori

Architettura dei sistemi in rete e programmazione lato server

Reti e protocolli: architettura Client-Server, indirizzamento IP e protocolli http/https

Introduzione a un linguaggio lato server (Python / Flask) per ricevere dati dai form

Programmazione orientata a oggetti

Passaggio dalla logica sequenziale alla modellazione della realtà tramite oggetti

Definizione di classe e oggetto: costruttori, attributi, metodi e instanziazione delle variabili

Esercitazioni basate su python

Il docente **gli studenti**



