

Introduzione all'informatica

- Hardware
- Software
- Programmare
- I linguaggi di programmazione
- La traduzione di un programma
- Struttura dell'elaborazione
- La memoria centrale
- La CPU
- Memorie ausiliarie magnetiche
- Altri supporti di memoria
- Periferiche di input
- Periferiche di output

Unità 2: Primi elementi di programmazione

- Definizione di algoritmo - progettare soluzioni
- Componenti di un algoritmo: Dati
- Componenti di un algoritmo: Istruzioni
- Rappresentazione e verifica di un algoritmo
- Dichiarazione dei dati
- Istruzioni di I/O
- Gestire l'input e l'output
- La sequenza e l'assegnazione
- Uso di costanti e variabili numeriche
- Uso di variabili numeriche e alfanumeriche

Unità 3: La selezione

- La struttura di selezione
- Concetti di logica
- Utilizzo dei connettivi

Unità 4: I cicli

- Struttura iterativa
- Uso delle diverse strutture iterative

Unità 5: I vettori

- Le strutture di dati semplici
- Caratteristiche di un vettore
- Dimensionamento e caricamento di un vettore
- La visualizzazione

- Estrarre valori in base a condizioni
- Calcolare la media
- Individuare valori massimi e minimi

Linguaggio di programmazione VISUAL BASIC