

## ARTICOLAZIONE DEL CORSO

### TECNOLOGIA E PROGETTAZIONE SISTEMI INFORMATICI

Il corso è strutturato in 3 h settimanali (di cui una di laboratorio) per un totale di 99 ore.  
La disciplina viene articolata in QUATTRO moduli.

MODULO I				
NOME	UNITA' DID.	OBIETTIVI	STRUMENTI	TEMPI
<b>CICLO DI VITA DEL SOFTWARE E LING. DI MODELL. UML</b>	1. RIEP. HARDWARE E SOFTWARE 2. RIEP. STRUTTURA COMPUTER ED ARCHITETTURA 3. RIEP. MEMORIE 4. CICLO VITA SOFTWARE 5. INGEGNERIA DEL SOFTWARE  6. LING. MODELL. UML I	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di Conoscere gli elementi di un ling. Di modell. Uml	<b>Libro di testo, appunti forniti dal docente, strumenti informatici</b>	<b>18 ore</b>

### MODULO II

<b>NOME</b>	<b>UNITA' DID.</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>STRUMENTI</b>	<b>TEMPI</b>
<b>REQUISITI SOFTWARE</b>	1. REQUISITI SOFTW BASE E SISTEMA OPERATIVO 2. CARATT. SIST. OPERATIVI 3. REQUISITI SOFTWARE	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di conoscere il sistema operativo Ed i requisiti del software	<b>Libro di testo, appunti forniti dal docente, strumenti informatici</b>	<b>21 ore</b>

### MODULO III

<b>NOME</b>	<b>UNITA' DID.</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>STRUMENTI</b>	<b>TEMPI</b>
<b>GESTIONE, DOCUM. DEL SOFTWARE E TEST DEL SOFTWARE</b>	1. COMPILATORI ED INTERPRETI 2. DIRITTI AUTORE E LICENZE SOFTWARE 3. PASSWORD, CHIAVI E CIFRATURA: SICUREZZA DEL SOFTWARE 4. TEST DEL SOFTWARE 5. FILIERA DEL PRODOTTO	Al termine del modulo, lo studente sarà in grado di conoscere i caratteri dei diritti d'autore e la sicurezza	<b>Libro di testo, appunti forniti dal docente, strumenti informatici</b>	<b>12 ore</b>

### MODULO IV

<b>NOME</b>	<b>UNITA' DID.</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>STRUMENTI</b>	<b>TEMPI</b>
-------------	--------------------	------------------	------------------	--------------

<b>PROGRAMMAZIONE C++</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. ALGORITMI</li> <li>2. DIAGRAMMI BLOCCHI <span style="float: right;">A</span></li> <li>3. LINGUAGGI</li> <li>4. LINGUAGGIO C++</li> <li>1. ISTRUZIONI ASSEGNAZIONE</li> <li>2. DATI E ISTRUZIONI</li> <li>3. ISTRUZIONE IF</li> <li>1. STRUTTURE SELEZIONE <span style="float: right;">E</span></li> <li>CONTROLLO</li> <li>2. ISTRUZIONI <span style="float: right;">IF</span></li> <li>ANNIDATE</li> <li>1. ITERAZIONE</li> <li>2. STRUTTURA FOR</li> </ul> <p>ALTRE STRUTTURE ITERATIVE</p>	<p>Al termine del modulo lo studente sarà in grado di riconoscere la struttura della programmazione del linguaggio C++</p>	<p><b>Libro di testo, appunti forniti dal docente, strumenti informatici</b></p>	<p><b>48 ORE</b></p>
-------------------------------	---	--	--	----------------------