

Classe: 4C INF

Programma svolto 2023-24

INFORMATICA

Docente: V. Di Falco M.

Contenuti

Diagrammi di progettazione UML

- Classi, oggetti, associazioni
- Diagrammi di classe

La programmazione ad oggetti Java

- Classi e oggetti
- Attributi e metodi
- Variabili e metodi di classe, variabili locali e variabili istanza
- Incapsulamento e information hiding
- Ereditarietà e gerarchie
- Classi astratte e interfacce
- Polimorfismo e Casting

Progettazione di applicazioni con Interfacce grafiche in Java

- La grafica e le interfacce utente grafiche (librerie grafiche AWT e Swing)
- La creazione delle finestre con layout: frame, panel, widget
- La gestione degli eventi.
- La gestione delle eccezioni.

Il linguaggio JavaScript

- introduzione al linguaggio
- validazione dei campi di un form