

FACOLTÀ	Scienze MM.FF.NN.
ANNO ACCADEMICO	2014/2015
CORSO DI LAUREA	Informatica
INSEGNAMENTO	Linguaggi di Programmazione
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Discipline informatiche
CODICE INSEGNAMENTO	04758
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	INF01
DOCENTE RESPONSABILE	Gabriele Fici Ricercatore, Università di Palermo
CFU	9
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	153
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	72
PROPEDEUTICITÀ	Analisi Matematica, Programmazione e Laboratorio, Metodi Matematici per l'Informatica
ANNO DI CORSO	II
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.cs.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Lezioni di laboratorio
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prove in itinere, Prova orale finale
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Primo semestre
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Come da calendario disponibile presso www.cs.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Lunedì e Mercoledì 15:00 – 17:00

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza delle macchine astratte. Conoscenza panoramica storica dei vari paradigmi di programmazione. Conoscenza del paradigma di programmazione funzionale, logico e dichiarativo e strutturale. Conoscenza del paradigma orientato agli oggetti. Conoscenza del linguaggio Java.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di valutare le funzionalità dei diversi paradigmi di programmazione. Capacità di scrivere un codice nel linguaggio di programmazione Java.

Autonomia di giudizio

Capacità di valutare e comparare autonomamente le soluzioni di un problema di limitata complessità.

Abilità comunicative

Capacità di organizzarsi in gruppi di lavoro. Capacità di comunicare efficacemente in forma orale, anche utilizzando termini in inglese.

Capacità di apprendere

Capacità di catalogare, schematizzare e rielaborare le nozioni acquisite.

OBIETTIVI FORMATIVI

Fornire le competenze di base, sia metodologiche che tecniche, sui linguaggi di programmazione, in particolar modo sui linguaggi orientati agli oggetti.

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
4	Concetti base sulle macchine astratte
6	Descrizione basilare dei linguaggi di programmazione
4	I nomi e l'ambiente
4	Gestione della memoria
6	Strutturare e astrarre sul controllo e sui dati
2	Panoramica storica dei vari paradigmi di programmazione
2	Paradigma di programmazione funzionale e logico
2	Paradigma di programmazione dichiarativo e strutturale
4	Paradigma di programmazione orientato agli oggetti
	LEZIONI DI LABORATORIO ED ESERCITAZIONI
18	Programmazione in Linguaggio Java
20	Esercizi di programmazione in Linguaggio Java
TESTI CONSIGLIATI	M. Gabrielli, S. Martini, <i>Linguaggi di programmazione, principi e paradigmi</i> , Mc GrawHill; Cay Horstmann, <i>Concetti di informatica e fondamenti di Java</i> , Apogeo; G. Pighizzini, M. Ferrari <i>Dai fondamenti agli oggetti – Corso di programmazione JAVA</i> , Addison-Wesley.