

FACOLTÀ	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO	2011/2012
CORSO DI LAUREA	Ingegneria Informatica (Sede di Agrigento)
INSEGNAMENTO	Programmazione avanzata e progettazione del software
TIPO DI ATTIVITÀ	A
AMBITO DISCIPLINARE	ING-INF/05
CODICE INSEGNAMENTO	06502
ARTICOLAZIONE IN MODULI	SI
NUMERO MODULI	2
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING/INF05
DOCENTE RESPONSABILE (MODULO 1)	Salvatore Gaglio Professore Ordinario
DOCENTE COINVOLTO (MODULO 2)	Valeria Seidita Docente a contratto Università degli Studi di Palermo
CFU	9
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	135
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	78
PROPEDEUTICITÀ	Calcolatori Elettronici, Programmazione
ANNO DI CORSO	Terzo
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	TBD
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula,
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Presentazione di elaborato e colloquio orale.
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi.
PERIODO DELLE LEZIONI	Secondo semestre
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	TBD
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	TBD

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Acquisizione dei concetti fondamentali della progettazione orientata agli oggetti ed acquisizione della capacità di comprendere le problematiche inerenti la progettazione e la programmazione di applicazioni complesse inerenti lo sviluppo di sistemi informativi, con riferimento al linguaggio e all'ambiente Java.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Acquisizione degli strumenti per la soluzione di problemi inerenti la progettazione e la programmazione orientata agli oggetti.

Autonomia di giudizio

Capacità di analizzare ed interpretare i dati di un problema, di raccogliere i dati necessari alla soluzione dello stesso e di proporre la soluzione più adatta per la gestione dei sistemi informativi.

Abilità comunicative

Capacità di comunicare ed esprimere problematiche inerenti l'oggetto del corso e di sostenere conversazioni su tematiche di progettazione e programmazione ad oggetti e sistemi informativi

Capacità d'apprendimento

Apprendimento un insieme di concetti fondativi che hanno determinato lo sviluppo della disciplina e capacità di proseguire ed approfondire gli studi in maniera autonoma.

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Il corso si propone di fornire le basi per la conoscenza e la comprensione dei concetti fondamentali della progettazione orientata agli oggetti ed in particolare del linguaggio di modellazione UML e dell'ambiente Java.

Il corso si propone inoltre di fornire conoscenze fondamentali per la conduzione di iniziative integrate di informatizzazione e progettazione di processi aziendali con particolare riferimento ai sistemi informativi, alle principali tecnologie ed alle applicazioni che li caratterizzano.

MODULO 1/2	DENOMINAZIONE DEL MODULO
ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
3	Il processo di sviluppo del software
2	Il ciclo di vita del software
4	Analisi, determinazione e specifica dei requisiti
2	Progetto di sistema
3	Architettura del software
2	Progetto di interfacce
2	Ambienti Java
4	Classi e oggetti in Java
8	Programmazione orientata agli oggetti in Java
8	Progettazione di interfacce utente in Java
2	Gestione delle eccezioni in Java
4	Java Applets e applicazioni multimediali
2	Multithreading
4	Sviluppo di applicazioni in rete
4	Accesso a basi di dati
4	Sviluppo di applicazioni web in Java
	ESERCITAZIONI
4	Modellazione casi d'uso, attività e classi
3	Vista strutturale e comportamentale
4	Modellazione delle interazioni
2	Specifiche dello stato e dei suoi cambiamenti
3	Architetture e componenti
2	Finestre di interfaccia
2	Documentazione di un progetto
TESTI CONSIGLIATI	<p>Leszek A. Maciaszek. <i>Sviluppo di sistemi informativi con UML</i>. Pearson</p> <p>P. J. Deitel, H. M. Deitel. <i>Programmazione JAVA – Fondamenti</i>. Pearson.</p> <p>P. J. Deitel, H. M. Deitel. <i>Programmazione JAVA – Tecniche Avanzate</i>. Pearson.</p> <p>M. Fowler. <i>UML Distilled</i>. Pearson</p> <p>Jim Arlow, Ila Neustadt. <i>UML2 e Unified Process - analisi e progettazione Object Oriented</i>, Addison-Wesley.</p> <p>Craig Larman. <i>Applicare UML ed i Pattern - Analisi e progettazione orientata agli oggetti</i> Prentice Hall.</p> <p>Materiale fornito dal docente</p>

