

Programmazione

Dipartimento di Matematica

Ing. Cristiano Gregnanin

Corso di laurea in Matematica

29 febbraio 2016

Introduzione

Contenuti:

Costruzione di componenti software:

- ▶ Introduzione agli elaboratori elettronici come strumento per la risoluzione di problemi
- ▶ Algoritmi e linguaggi di programmazione
- ▶ Metodologie di progetto per la soluzione di problemi su piccola scala
- ▶ Linguaggio Python

Introduzione

Obiettivi:

- ▶ Conoscere i principi e gli strumenti di base
- ▶ Saper esprimere la soluzione a un problema (algoritmo) e codificarlo in un linguaggio di programmazione
- ▶ Saper costruire un singolo componente software che rispecchi una certa specifica

Introduzione

Modalità d'esame:

Due moduli:

- ▶ Scritto obbligatorio: voto da 0 a 30
- ▶ Orale facoltativo: voto da -3 a +3

La somma dello scritto e dell'orale determina il voto finale.

Esempio: Scritto 25, orale 3. Voto finale 28.

Se il voto è maggiore di 30 sarà assegnata la lode

Introduzione

Prerequisiti: nessuno

Laboratorio:

- ▶ Esercitazioni in classe
- ▶ Esercitazioni libere

Introduzione

Il sito web del corso:

Il vostro punto di riferimento per:

- ▶ Materiale didattico
- ▶ Software gratuito
- ▶ Comunicazioni da parte del docente

Introduzione

Informazioni utili:

- ▶ Ricevimento su appuntamento
- ▶ cristiano.gregnanin@unife.it

Introduzione

Ambienti di programmazione:

- ▶ Editor di testo: Geany
- ▶ Linguaggio di programmazione: Python
- ▶ Sistema operativo: Windows
- ▶ Shell interattiva di Python

Introduzione

Testi di riferimento:

- ▶ Slide presentate a lezione
- ▶ `http://www.python.it/doc/Howtothink/HowToThink_ITA.pdf`
- ▶ `http://docs.python.it/html/index.html`
- ▶ `http://www.python.it/doc/Easytut/easytut-it.pdf`