

**TECNOLOGIE INFORMATICHE**

1. Definizione di informatica
2. Parti principali di un elaboratore elettronico
3. Algoritmo e programma, fasi di lavoro di un computer
4. Origini del computer
5. Federico Faggin (solo lettura)
6. Tipologie di computer general purpose e dedicati
7. Macchina di Von Neumann e corrispettive parti moderne, parti costituenti il microprocessore
8. Clock e velocità di elaborazione in relazione all'architettura del processore
9. Memorie, generalità e categorie, velocità e capienza
10. La cache di primo, secondo e terzo livello
11. Nozioni sul linguaggio binario, conversione decimale/binario e binario/decimale
12. Codice ascii e unicode
13. Immagini bitmap e vettoriali
14. Struttura di un hard disk
15. Differenza tra CD e DVD
16. Tipologie di monitor, il pixel e le immagini a colori
17. Porte USB
18. Software applicativo e di base
19. Linguaggi di programmazione
20. Come nasce INTERNET
21. Definizione di rete e classificazione delle reti
22. Dalla commutazione di circuito alla commutazione di pacchetto
23. Protocolli di comunicazione, indirizzo IPV4, connection-less e connection-oriented
24. Struttura principale di un pacchetto dati
25. I malware, browser e motori di ricerca

**LABORATORIO**

Pacchetto Open Office: writer, paragrafo, link ad altri file e diverse parti del documento. riga di comando di LINUX formattazione Utilizzo del foglio di calcolo, operazioni e uso delle funzioni, primi cenni alla programmazione con gli operatori IF, SE e altri, elaborazione dei grafici.

Giugno 2023 ACCIU Giampaolo e FLORIS DANIELA