

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. Linguaggi di programmazione
19. Come nasce INTERNET
20. Definizione di rete e classificazione delle reti
21. Dalla commutazione di circuito alla commutazione di pacchetto
22. Protocolli di comunicazione, indirizzo IPV4, connection-less e connection-oriented
23. Struttura principale di un pacchetto dati
24. I malware, browser e motori di ricerca

**LABORATORIO**

1. HTML: comandi principali per costruire una pagina WEB
2. Riga di comando di LINUX
3. Utilizzo di Writer
4. Utilizzo del foglio di calcolo
5. Scratch: varie esercitazioni