

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "MICHELANGELO BUONARROTI"  
ANNO SCOLASTICO **2023/2024**  
PROGRAMMA **INFORMATICA**  
CLASSE **4P**  
DOCENTI PROF. **ENRICO FERRARA – MARIO CARBONI**

MODULO	CONTENUTI
<b>1. Programmazione ad oggetti (OOP)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introduzione alla programmazione ad oggetti</li><li>2. Ereditarietà</li><li>3. Polimorfismo</li><li>4. Overriding e overloading</li></ol>
<b>2. Le classi</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Attributi</li><li>2. Metodi</li><li>3. Metodi speciali: costruttore, sub, str, add etc.</li><li>4. Visibilità dei membri (Information Hiding)</li></ol>
<b>3. Interfaccia grafica</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Logiche di creazione di videogiochi</li><li>2. Realizzazione di semplici videogiochi</li></ol>

Serramanna, 6 Giugno 2024

Gli Studenti

I docenti  
Prof. Enrico Ferrara      Prof. Mario Carboni