



PROGRAMMA EFFETTIVAMENTE SVOLTO

Anno scolastico: **2022/2023**
Classe: **4^D2**
Indirizzo: **Tecnologie e Progettazione di Sistemi Informatici e di Telecomunicazioni – sede ITI**
Materia: **TPSIT**
Docente: **prof. Antonio Grigolato** Codocente (ITP): **prof. Mattia Bedani**

MODULI DIDATTICI	
TITOLO	CONTENUTI DIDATTICI ¹
Modulo 1: Ciclo di vita del software, UML, gestione, documentazione e testing del codice	<p>1.1 – Ripasso: ciclo di vita e ingegneria del software; principali modelli di sviluppo. Schedulazione delle fasi di un progetto; diagramma di Gantt.</p> <p>1.2 – Requisiti software e casi d’uso: definizione e classificazione dei requisiti di un prodotto/servizio software, raccolta e analisi; diagrammi UML dei casi d’uso e di sequenza. Documentazione dei requisiti e principi S.O.L.I.D.</p> <p>1.3 – Gestione e documentazione del progetto e del software <i>[utilizzare preferibilmente i linguaggi C e C#, in alternativa utilizzare C/C++ o altro linguaggio OOP conosciuto]</i>: standard e convenzioni; ambienti di sviluppo integrati; diritto d’autore e licenze software; documentazione del codice sorgente con Doxygen; gestione delle versioni del codice sorgente con Git</p> <p>1.4 – Test del software: pianificazione e classificazione dei test; unit test <i>[utilizzare preferibilmente il linguaggio C#, in alternativa utilizzare C++ o altro linguaggio OOP conosciuto]</i>; strumenti di bug-tracking per la manutenzione del sw</p> <p><i>Riferimenti nel libro di testo:</i></p> <p>1.1 (libro di testo di terza) unità 5: lezioni 1 e 3 1.2 unità 4: lezioni 1, 2, 3, 4, 5 1.3 unità 5: lezioni 1 e 2 (digitale) 1.4 unità 3: lezioni 1, 2</p> <p><i>Competenze da raggiungere:</i> saper applicare i principi di ingegneria del software ad un progetto informatico; saper documentare e commentare il sw in particolare ed un progetto in generale; saper pianificare ed eseguire una fase di test del sw.</p> <p><i>Attività laboratoriali:</i> esercitazioni su diagrammi UML utilizzando varie applicazioni (Visio, https://app.diagrams.net/, https://yuml.me/); documentare i propri progetti software (sviluppati in questa o in altre materie) tramite Doxygen; utilizzare i comandi di Git; creare un account e utilizzare GitHub; testare il proprio sw.</p>
Modulo 2: Programmazione concorrente in linguaggio C/C#/C++	<p>2.1 – Ripasso: linguaggio C; array e puntatori; memoria dinamica; lettura/scrittura di dati su/da file; processi in Linux</p> <p>2.2 – Processi sequenziali e paralleli: differenza tra processo e thread, elaborazione concorrente, fork e thread in C</p> <p>2.3 – Comunicazione e sincronizzazione: comunicazione e sincronizzazione tra processi, semafori, produttori/consumatori e lettori/scrittori, deadlock</p> <p><i>Riferimenti libro di testo:</i></p>

¹ Contenuti del modulo articolati in unità didattiche (lezioni, capitoli, ecc.)

	<p>2.1 (libro di testo di terza) unità 4: lezione 3. Corso online “Programming Essentials in C” liberamente accessibile da www.netacad.com.</p> <p>2.2 unità 1: lezioni 1, 2, 3, 4, 5</p> <p>2.3 unità 2: lezioni 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7</p> <p><i>Competenze:</i> saper descrivere vantaggi e problematiche della programmazione concorrente; saper creare programmi C/C# [o altro linguaggio OOP conosciuto] multiprocesso e multithread; saper implementare semplici tecniche IPC</p> <p><i>Attività laboratoriali</i> (si tratta di un modulo prettamente applicativo, quindi svolto quasi interamente in laboratorio): sviluppo di applicazioni C/C# [o altro linguaggio OOP conosciuto] multiprocesso e multithread.</p>
TITOLO	CONTENUTI DIDATTICI ²
<p>Modulo 1:</p> <p>Ciclo di vita del software, UML, gestione, documentazione e testing del codice</p>	<p>1.1 – Ripasso: ciclo di vita e ingegneria del software; principali modelli di sviluppo. Schedulazione delle fasi di un progetto; diagramma di Gantt.</p> <p>1.2 – Requisiti software e casi d’uso: definizione e classificazione dei requisiti di un prodotto/servizio software, raccolta e analisi; diagrammi UML dei casi d’uso e di sequenza. Documentazione dei requisiti e principi S.O.L.I.D.</p> <p>1.3 – Gestione e documentazione del progetto e del software [utilizzare preferibilmente i linguaggi C e C#, in alternativa utilizzare C/C++ o altro linguaggio OOP conosciuto]: standard e convenzioni; ambienti di sviluppo integrati; diritto d’autore e licenze software; documentazione del codice sorgente con Doxygen; gestione delle versioni del codice sorgente con Git</p> <p>1.4 – Test del software: pianificazione e classificazione dei test; unit test [utilizzare preferibilmente il linguaggio C#, in alternativa utilizzare C++ o altro linguaggio OOP conosciuto]; strumenti di bug-tracking per la manutenzione del sw</p> <p><i>Riferimenti nel libro di testo:</i></p> <p>1.1 (libro di testo di terza) unità 5: lezioni 1 e 3</p> <p>1.2 unità 4: lezioni 1, 2, 3, 4, 5</p> <p>1.3 unità 5: lezioni 1 e 2 (digitale)</p> <p>1.4 unità 3: lezioni 1, 2</p> <p><i>Competenze da raggiungere:</i> saper applicare i principi di ingegneria del software ad un progetto informatico; saper documentare e commentare il sw in particolare ed un progetto in generale; saper pianificare ed eseguire una fase di test del sw.</p> <p><i>Attività laboratoriali:</i> esercitazioni su diagrammi UML utilizzando varie applicazioni (Visio, https://app.diagrams.net/, https://yuml.me/); documentare i propri progetti software (sviluppati in questa o in altre materie) tramite Doxygen; utilizzare i comandi di Git; creare un account e utilizzare GitHub; testare il proprio sw.</p>

Valdagno, 25/05/2023

*Firma degli studenti
rappresentanti di classe*

Firma del Docente

² Contenuti del modulo articolati in unità didattiche (lezioni, capitoli, ecc.)