

I.I.S. RAMACCA – PALAGONIA  
PROGRAMMAZIONE DIDATTICA 2021/22

DOCENTE	INDIRIZZO	CL.	SEZ.	DISCIPLINA
Fausto GIUDICE Marco Parisi	ITT	IV	D	TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE DI SISTEMI INFORMATICI E DI TELECOMUNICAZIONI

Ambiente di sviluppo Java:

- Installazione e configurazione dell'ambiente di sviluppo Java
- La variabile d'ambiente path
- Uso dei comandi di DOS shell per l'invocazione della manipolazione dei file: java, javac

Programmazione Orientata agli Oggetti:

- Paradigma della programmazione Object Oriented: concetto di Classe e Oggetto
- Creazione di classi in Java : attributi e metodi
- Il metodo Costruttore e il metodo main
- Paradigma della programmazione Object Oriented: Ereditarietà, Polimorfismo e OverLoading dei metodi, incapsulamento, multi ereditarietà

La gestione delle Interfacce grafiche Utenti con il package java.awt.\*

- Utilizzo delle API documentation di Java on-Line
- Il package AWT
- La classe Frame, Button, TextField, Label, Panel
- La gestione dei Layout: BorderLayout, FlowLayout, GridLayout

La gestione degli eventi con il package java.awt.event.\* e Interfacce grafiche Utenti con le AWT

- L'interfaccia ActionListener
- L'uso dell'interfaccia ActionListener e del metodo actionPerformed
- Utilizzo della classe(ActionEvent) per individuare quale bottone sia stato premuto
- L'interfaccia WindowListener e i suoi metodi

La gestione della porta seriale in Java con il package jssc.jar

- La classe SerialPort e la classe SerialPortList
- L'interfaccia SerialPortEvent per la ricezione dei dati dalla porta Seriale
- Uso del metodo serialEvent dell'interfaccia SerialPortEvent
- La classe SerialPortEvent.

I Videogiochi in Java il package golden

- Le Sprite
- Le AdvancedSprite
- Gli Array di Sprite
- La gestione del movimento degli Sprite, getX(), getY()
- La gestione delle collisioni

Data  
02/06/2023

firma  
prof. Fausto Giudice  
prof. Marco Parisi