Principali informazioni sull'insegnamento		
Denominazione dell'insegnamento	Laboratorio di Informatica (track cognomi M-Z)	
Corso di studio	Informatica e Tecnologie per la Produzione del Software	
Anno Accademico	2023/24	
Crediti formativi universitari (CFU) / European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS)		6 CFU
Settore Scientifico Disciplinare	ING-INF/05	
Lingua di erogazione	Italiano	
Anno di corso	Primo	
Periodo di erogazione	2^semestre, le date esatte sono riportate nel manifesto/regolamento	
Obbligo di frequenza	La frequenza è fortemente raccomandata	
Sito web del corso di studio	https://www.uniba.it/it/ricerca/dipartimenti/informatica/didattica/corsi-di-laurea/informatica-tps-270/laurea-triennale-in-informatica-e-tecnologie-per-la-produzione-del-software-d.m270	

Docente/i	
Nome e cognome	Colizzi Lucio Nicola
Indirizzo mail	lucio.colizzi@uniba.it
Telefono	
Sede	Dipartimento di Informatica, Via Orabona 4, 70125, Bari. Stanza, 6 [^] piano.
Sede virtuale	Piattaforma ADA - https://elearning.di.uniba.it/
Sito web del docente	
Ricevimento (giorni, orari e modalità, es. su appuntamento)	Su richiesta dello studente (in presenza e/o on line)

Syllabus	
Obiettivi formativi	Il corso si propone di fornire allo studente gli strumenti concettuali, teorici e metodologici indispensabili per una buona padronanza delle tecniche di

	programmazione. In particolare, l'insegnamento si propone di approfondire tutti qui temi, di carattere prevalentemente pratico, che abilitano gli studenti a scrive programmi coerenti con le finalità dei problemi e quesiti pratici proposti durante esercitazioni. A tal fine, l'insegnamento di Laboratorio di Informatica approfondiste temi quali la programmazione difensiva (corretto stile di scrittura dei programmi, usa appropriato della nomenclatura, ecc.), testing e debugging, corretta documentazion del codice, progettazione modulare, problem solving.		
Prerequisiti	Propedeuticità consigliate: poiché il corso prevede alcune conoscenze di base e classici paradigmi di programmazione è fortemente consigliato aver frequentate l'insegnamento di Programmazione erogato nel primo semestre		
Contenuti di insegnamento (Programma)	Modulo 1: Stili di programmazione a. Riepilogo dei concetti base di programmazione strutturata b. Normalizzazione di pseudocodice non strutturato c. Scrittura appropriata del codice d. Convenzioni e suggerimenti Modulo 2: Progettazione modulare a. Modularizzazione b. Strutturazione dei programmi c. Procedure e Funzioni d. Documentazione Modulo 3: Approfondimenti Linguaggio C a. C cheat sheet b. Debugging del codice c. Laboratorio: Strutture di controllo, Tipi di dati, Tipi strutturati, d. Caratteri e stringhe in C e. Strutture, Unioni, manipolazioni bit ed enumerazioni Modulo 4: Puntatori e Introduzione Strutture di dati a. Liste b. Pile c. Code d. Alberi Modulo 5: Gestire i file a. File ad accesso sequenziale b. File binari		
Testi di riferimento	H. M. Deitel, P. J. Deitel, "Il linguaggio C. Fondamenti e tecniche programmazione", Pearson, 2016 (ISBN-10: 8891901652, ISBN-13:978891901651) – Ottava edizione Gli studenti che lo desiderano possono ottenere i testi in prestito dalla Biblioteca. P convenire verificarne la disponibilità mediante il Sistema Bibliotecario di Atenhttps://opac.uniba.it/easyweb/w8018/index.php? e contattare la biblioteca p concordare il prestito.		o dalla Biblioteca. Può bliotecario di Ateneo
Note ai testi di riferimento slides pro		i riferimento sarà integrato dal materiale fornito dalla biettate a lezione, le risoluzioni delle esercitazioni svo o simili ai casi di studio.	
Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali Didattica front	ale	Esercitazioni	Studio individuale



previsti

150 ore	24 ore	45 ore	81 ore
CFU/ETCS			
6 CFU	3 CFU	3 CFU	

Metodi didattici	
	Lezioni frontali ed esercitazioni in aula
Risultati di apprendimento	

Conoscenza e capacità di comprensione applicate	 Traduzione dei requisiti in codice strutturato Documentazione appropriata Sviluppo di codice strutturato
--	--

Autonomia di giudizio

○ Capacità di analisi e decomposizione di problemi complessi in sottoproblemi più semplici da affrontare

○ Comprensione dei requisiti

Abilità comunicative

○ Organizzazione delle informazioni tecniche,

Capacità di apprendere in modo autonomo

Ricerca in autonomia delle fonti tecniche
Confronto di metodi e strumenti

Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	La verifica dell'apprendimento avverrà nelle seguenti tre modalità alternative: 1) Esercitazione con verifica (esonero). Sono previsti due momenti di verifica intermedia durante lo svolgimento del corso. 2) Progetto: Presentazione e discussione di un tema di progetto assegnato comprendente tutte le tematiche svolte durante il corso 3) Appello scritto: traccia d'esame su tematiche affrontate durante il corso

	1		
	Al termine del corso lo studente avrà acquisito: Conoscenza e capacità di comprensione: dimostrando di comprendere i principi della programmazione e progettazione modulare, insieme alle principali tecniche di testing, debugging e documentazione del codice. Conoscenza e capacità di comprensione applicate: dimostrando di comprendere come scrivere del codice sorgente efficiente, corretto e adeguatamente modularizzato che soddisfi nel miglior modo i requisiti assegnati; facendo uso anche degli opportuni strumenti di testing e debugging del codice sorgente. Autonomia di giudizio: Lo studente dovrà essere in grado di correggere e validare il corretto funzionamento dei programmi sviluppati.		
Criteri di valutazione	Abilità comunicative: Lo studente dovrà essere in grado di rendere il codice scritto comprensibile ad altri, mediante la sua descrizione generale e commenti specifici alle istruzioni e alle strutture di controllo utilizzate.		
	Capacità di apprendere: dimostrando di essere in grado di orientarsi agevolmente nel problem-solving e nella scelta nonché utilizzo delle opportune tecnologie per lo sviluppo di algoritmi e per la loro traduzione in programmi per computer e nella eventuale risoluzione di bug.		
	Abilità comunicative: dimostrando di essere in grado di illustrare ed argomentare in modo appropriato e puntuale le diverse caratteristiche tecniche e i limiti degli strumenti e delle metodologie informatiche relative allo sviluppo di programmi di media complessità.		
	Autonomia di giudizio: dimostrando di aver acquisito una buona capacità di applicazione della corretta strategia risolutiva con conseguente capacità di progettazione, individuazione della tecnica migliore e valutazione delle soluzioni e degli algoritmi scritti sia in prima persona che sviluppati da terzi.		
	Voto	Descrittori	
	< 18 insufficien te	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, descrizione carente.	
	18 - 20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, descrizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.	
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	21 - 23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.	
	24 - 25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.	
	26 - 27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, descrizione chiara e corretta.	
	28 - 29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, descrizione sicura e corretta.	
	30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di descrizione.	

Altro

Sebbene le risoluzioni delle esercitazioni siano sempre fornite e argomentate in classe, si invitano gli studenti a svolgere gli esercizi in autonomia anche in maniera asincrona, al fine di sviluppare e consolidare le proprie capacità di analisi e giudizio

Si suggerisce agli studenti di affidarsi esclusivamente alle informazioni/comunicazioni fornite sui siti ufficiali del Dipartimento di Informatica, ovvero sui gruppi social solo se costituiti e amministrati esclusivamente dai docenti dei relativi insegnamenti:

- https://www.uniba.it/it/ricerca/dipartimenti/informatica/didattica/corsi-di-laurea/corsi-di-laurea
- https://www.uniba.it/it/ricerca/dipartimenti/informatica
- https://elearning.di.uniba.it/

I programmi degli insegnamenti sono disponibili qui:

• https://programmi.di.uniba.it/

Le informazioni che tutti gli studenti dovrebbero conoscere sono scritte nei Regolamenti didattici e manifesti degli studi disponibili nel sito:

• https://www.uniba.it/it/ricerca/dipartimenti/informatica/didattica/corsi-di-laurea/corsi-di-laurea

Si suggerisce agli studenti di diffidare delle informazioni e dei materiali circolanti su siti o gruppi social non ufficiali, poiché spesso sono risultati non affidabili, non corretti o incompleti. Per ogni dubbio, chiedere un incontro al docente secondo le modalità previste per il ricevimento.