# **PROVA 2**

## Prova Scritta

1. **Nella storia dell’Informatica con quale sigla è identificato il quarto computer elettronico TURING?**
   1. EDVAC
   2. MARK I
   3. ENIAC
2. **Quale tra le seguenti definizioni si può applicare ad un linguaggio di alto livello?**
   1. Un linguaggio di programmazione che coincide con il linguaggio macchina o che differisce di poco dal linguaggio macchina
   2. Un linguaggio di programmazione caratterizzato da una significativa astrazione dai dettagli del funzionamento di un calcolatore e dalle caratteristiche del linguaggio macchina
   3. Un linguaggio di programmazione nato per automatizzare compiti lunghi e ripetitivi da eseguire in modalità batch
3. **Quale tra i seguenti si può definire come un linguaggio di programmazione imperativo e procedurale?**
   1. Java
   2. C++
   3. C
4. **Quale fase nella realizzazione di un software si può definire come “descrizione dei dati e dei metodi che possono portare alla soluzione del problema esposto ed analizzato”?**
   1. Progettazione
   2. Programmazione
   3. Test
5. **Chi ha ideato il linguaggio C?**
   1. Dennis Ritchie
   2. James Gosling
   3. Bjarne Stroustrup
6. **Chi ha introdotto il modello relazionale nella gestione delle basi di dati?**
   1. Edgar F. Codd
   2. Charles Bachman
   3. Dennis Ritchie
7. **Che cos’è un compilatore?**
   1. È un programma informatico che traduce una serie di istruzioni scritte in un determinato linguaggio di programmazione in istruzioni di un altro linguaggio
   2. È un programma in grado di eseguire altri programmi a partire direttamente dal relativo codice sorgente
   3. È un programma progettato per l'analisi e l'eliminazione degli errori di programmazione
8. **Tutti i linguaggi di programmazione sono definiti da:**
   1. Una grammatica, un lessico e una semantica
   2. Un lessico, una semantica e un vocabolario
   3. Un lessico, una sintassi e una semantica
9. **Gli errori causati da una mancata comprensione del problema da calcolare o dei vincoli che i dati in input devono rispettare, si definiscono come...**
   1. Errori di sintassi
   2. Errori di run-time
   3. Errori di logica
10. **Come si può definire un diagramma di flusso?**
    1. È un procedimento che risolve un determinato problema attraverso un numero finito di passi elementari
    2. È la rappresentazione grafica delle operazioni da eseguire per l'esecuzione di un programma
    3. È un linguaggio il cui scopo è la rappresentazione di un programma non soggetta però a esplicite regole di sintassi
11. **Quale figura geometrica rappresenta l'inizio o la fine di un programma in un diagramma di flusso?**
    1. Un rombo
    2. Un rettangolo
    3. Un ovale
12. **Senza tener conto del segno qual è il numero intero più piccolo e più grande generato da una sequenza di 8 bit?**
    1. 0 … 255
    2. -128 … 127
    3. 0 … 127
13. **Senza tener conto del segno qual è il numero intero più piccolo e più grande generato da una sequenza di 32 bit?**
    1. 0 … 255
    2. 0 … 65535
    3. 0 … 4294967295
14. **Nell’addizione tra due numeri binari se sommo tra di loro due bit accesi cosa ottengo?**
    1. 0
    2. 1
    3. 0 (con riporto di 1 alla colonna verso sinistra)
15. **Che cos’è il sistema numerico ottale?**
    1. È un sistema numerico posizionale in base 8
    2. È un sistema numerico posizionale in base 12
    3. È un sistema numerico posizionale in base 16
16. **Se le librerie utilizzate da un programma vengono incluse nell’eseguibile, che tipo di collegamento stiamo utilizzando?**
    1. Statico
    2. Dinamico
    3. Posizionale
17. **Quale tra i seguenti non è un vantaggio della programmazione orientata agli oggetti?**
    1. L'organizzazione del codice sotto forma di classi favorisce la modularità e il riuso di codice
    2. Fornisce un supporto naturale alla modellazione software degli oggetti del mondo reale o del modello astratto da riprodurre
    3. È basata sul concetto matematico di funzione
18. **Nella programmazione orientata agli oggetti che cosa si intende per oggetto?**
    1. È un prototipo
    2. È l’istanza di una classe
    3. È una variabile
19. **Quali sono i meccanismi fondamentali della programmazione orientata agli oggetti?**
    1. Incapsulamento, ereditarietà e polimorfismo
    2. Tipizzazione forte, incapsulamento ed ereditarietà
    3. Incapsulamento, ereditarietà e multi-threading
20. **Che cos’è l’ereditarietà?**
    1. È la separazione dell’interfaccia di una classe dalla corrispondente implementazione
    2. È la possibilità di definire delle classi a partire da altre classi già definite
    3. È la possibilità di scrivere una classe che può servirsi di oggetti provenienti da classi diverse, ma dotate di una stessa interfaccia comune
21. **Il sistema operativo è...**
    1. Un software di base
    2. Un software applicativo
    3. Un driver
22. **Tra i seguenti, quale non è un sistema operativo?**
    1. Windows
    2. Linux
    3. macOS
23. **Il file system correntemente utilizzato da Windows è...**
    1. EXT
    2. NTFS
    3. NLS
24. **Quale tra i seguenti sistemi operativi è Open Source?**
    1. Windows
    2. macOS
    3. Ubuntu
25. **Che cos’è un programma?**
    1. Un contenitore di informazioni e/o dati in formato digitale
    2. È una specifica entità del file system che elenca altre entità
    3. È un software che può essere eseguito da un elaboratore che riceve in input determinati dati di un problema che ammette una soluzione algoritmica e restituisce in output gli eventuali risultati ottenuti a seguito dell'esecuzione delle istruzioni
26. **In informatica, che cosa si intende con il termine Wireless?**
    1. Una comunicazione tra dispositivi elettronici che non fa uso di cavi
    2. Un protocollo di livello di trasporto a pacchetto, usato di solito in combinazione con il protocollo di livello di rete IP
    3. È un punto di accesso alla rete lungo la rete di accesso, fornito da un Internet Service Provider
27. **Che cos’è un indirizzo IP?**
    1. È un'etichetta numerica che identifica univocamente un dispositivo collegato ad una rete informatica
    2. È un codice assegnato in modo univoco dal produttore ad ogni scheda di rete ethernet o wireless prodotta al mondo
    3. È una sequenza di bit, il cui numero dipende dall'implementazione fisica della macchina sottostante
28. **Che cos’è una URL?**
    1. È la posizione specifica di un elemento all'interno di un archivio dati, con un certo file system strutturato ad albero
    2. È una sequenza di caratteri che identifica universalmente ed univocamente una risorsa
    3. È una sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo di una risorsa su una rete di computer
29. **In materia di sicurezza sul lavoro, le vie e le uscite di emergenza devono...**
    1. Essere almeno 2 per ogni 15 lavoratori
    2. Essere almeno 10 per ogni edificio
    3. Rimanere sgombre e consentire di raggiungere un luogo sicuro
30. **In materia di sicurezza sul lavoro, l’esercizio delle funzioni di rappresentante dei lavoratori per la sicurezza è incompatibile con quale nomina?**
    1. Con la nomina di collaboratore stretto del datore di lavoro
    2. Con la nomina di responsabile al servizio di prevenzione e protezione
    3. Con la nomina di rappresentante delle associazioni sindacali

*Il punteggio assegnato per ogni risposta esatta è di 1 punto. Per poter superare l’esame è necessario raggiungere il punteggio minimo di 18/30.*