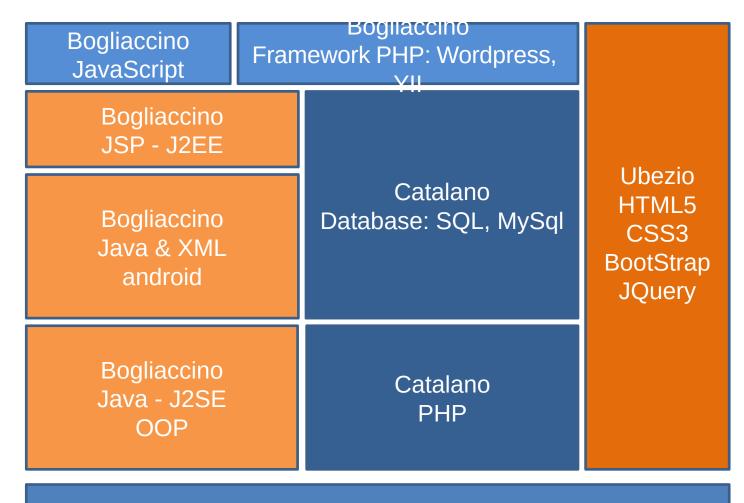
Corso TSS 2015-16

- Elena Nicola
- Mauro Bogliaccino
- Andrea Blanchietti
- Rocco Catalano
- Simone Ubezio



Blanchietti reti, cli,

Tecnologie, paradigmi, pattern

- DRY (Don't Repeat Your Yourself)
- OOP, MVC (Model View Controller)
- AJAX, JSON
- UML, J2SE, J2EE, Android, XML
- SQL, PHP, WordPress, [YII],
- HTML5, CSS3, BootStrap
- JavaScript, Jquery, GIT + GitHUB

Pseudo linguaggio

Area del rettangolo

Inizio

Leggi (Base)
Leggi (Altezza)
Area = Base * Altezza
Scrivi (Area)

fine

Un algoritmo è una descrizione dettagliata, per passi elementari successivi, di una strategia utile per risolvere un determinato problema.

- Ogni algoritmo è un insieme finito di passi e deve terminare dopo un numero finito di iterazioni.
- Nella progettazione di un algoritmo il programmatore inizia a porsi problemi relativi alla rappresentazione delle informazioni che deve essere efficiente (senza sprechi inutili) ed efficace (non si deve perdere traccia di dati importanti).
- Naturalmente l'aspetto fondamentale è la progettazione di un algoritmo efficiente.

Teorema fondamentale della programmazione strutturata

Teorema fondamentale della programmazione strutturata Jacopini e Bohm

Che ogni programma può essere codificato utilizzando tre strutture Fondamentali

- Sequenziale
- Iterativa
- Condizionale

OOP

- Linguaggi basso livello
- Linguaggi alto livello
 - Procedurale, imperativo, funzionale: C
 - Orientato agli oggetti:
 - Mantiene compatibilità con C: C++,
 - Non compatibile con C: Java

```
classe Automobile classe Motocicletta

n_ruote = 4; n_ruote = 2;

colore = blu;
```

Principi

- Definire nuovi dati
- Incapsulare valori, operazioni
- Riutilizzare il codice sorgente (ereditarietà)
- Oggetto deve avere diverse forme (polimorfismo)

SOFTWARE DA INSTALLARE

- XAMPP
- TOMCAT
- JDK (JAVA 1.8)
- ECLIPSE MARS
- NETBEANS
- INTELLIJ
- SUBLIME TEXT 2
- ANDROID SDK + ANDROID STUDIO

- PACKET TRACER 6.2
- ORACLEVIRTUALBOX
- GENYMOTION
- DREAMWEAVER
- ILLUSTRATOR
- PHOTOSHOP