

Riferimenti al libro di testo  
Introduzione ai sistemi informatici

(D. Sciuto, G. Buonanno, L. Mari)

Insegnamento: Informatica

(Laurea in Scienze e Tecnologie Viticole ed Enologiche)

A.A. 2009/2010

Docente: Margherita Zorzi

**Capitolo 1 - Introduzione** Completo

**Capitolo 2 - L'informazione e la sua codica**

- **Della sezione 2.1 (Il concetto di informazione):** tutto tranne la sottosezione 2.1.4 (Informazione e riduzione dell'incertezza).
- **Della sezione 2.2 (La codica dei dati e delle istruzioni):**
  - 2.2.1 La codifica binaria (gli approfondimenti sono da leggere facoltativamente)
  - 2.2.2 La codifica dei dati non numerici: leggere
  - 2.2.3 La codifica delle istruzioni
  - 2.2.4 La codifica binaria di dati numerici
  - 2.2.5 Codifica binaria dei numeri interi e operazioni aritmetiche: solo codifica *modulo e segno* degli interi (NO operazioni aritmetiche tra numeri binari).
- Della sezione 2.3 (Codifica analogica e codifica digitale): parte introduttiva, approfondimento 2.7 (Le ragioni del successo della codifica digitale) e leggere sezione 2.3.1 (La digitalizzazione)

**Capitolo 3 - L'elaborazione e la struttura dell'informazione**

- **Della Sezione 3.1 (Problemi e Algoritmi):**
  - tutta la parte introduttiva
  - 3.1.1 Alcuni esempi algoritmi: si consiglia di leggere bene gli esempi e di cercare di capirli.
  - 3.1.2 La rappresentazione degli algoritmi mediante diagrammi di flusso: leggere bene, sufficiente avere dimistichezza con il formalismo grafico, che può essere d'aiuto nella comprensione delle procedure. Anche qui, si consiglia di ragionare sulle procedure (ad es. moltiplicazione tra interi positivi).

#### Capitolo 4 - I linguaggi per la formalizzazione dell'informazione

- parte introduttiva
- **Sezione 4.1 (I linguaggi di programmazione):** tutta più l'approfondimento 4.1 (La traduzione dei programmi: compilazione ed interpretazione)
- **Della Sezione 4.2 (Il paradigma imperativo-procedurale):**
  - introduzione
  - 4.2.1 Le istruzioni: si consiglia di studiare bene gli schemi di procedura proposti e di acquisire familiarità con i programmi scritti in C
  - 4.2.2 I dati: leggere
  - 4.2.3 La strutturazione dei programmi in sottoprogrammi: leggere, fino alle procedure ricorsive escluse.
- **Della Sezione 4.4 (Linguaggi per la descrizione e la manipolazione dei dati):**
  - 4.4.3 HTML e la definizione di ipertesti

#### Capitolo 6 - Le infrastrutture hardware

- Introduzione
- **Sezione 6.1 (L'architettura di riferimento)** (la panoramica generale dell'architettura di Van Neumann)

#### Capitolo 7 - Le infrastrutture software

- parte introduttiva
- **Sezione 7.1 (Le funzioni del sistema operativo):** completa