

 <b>I.I.S. "A.Badoni"</b> <b>Lecco</b>	<b>MODULO</b>	MO 16.03	
<b>PROGRAMMA SVOLTO</b>		Rev. 01 Data 01.09.10	Pagina 1 di 3

**PROGRAMMA SVOLTO DEL PROF. FRANTUMA ELIA**  
**E DEL PROF DE PIETRO GIUSEPPE**  
**MATERIA: TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE DI SISTEMI INFORMATICI E DI**  
**TELECOMUNICAZIONI**  
**A.S. 2020/2021**  
**CLASSE: 4AI**

### **PROGRAMMA SECONDO QUADRIMESTRE**

#### Allocazione dinamica:

- Concetti di Memoria statica Heap e stack
- utilizzo dell'allocazione dinamica e delle funzioni free, malloc, calloc, realloc
- Liste unidirezionali e bidirezionali per l'implementazione di Pile e Code

#### Thread:

- Definizione di processi pesanti e leggeri
- Elaborazione concorrente (processi sequenziali e paralleli)
- modello a memoria comune e a scambio di messaggi
- interleaving e overlapping
- condizioni di Bernstein
- Starvation e deadlock
- proprietà non funzionali
- semafori binari e di Dijkstra

#### ▪ **ATTIVITA' DI LABORATORIO**

#### Linguaggio Java

- Implementazione di un'interfaccia grafica tramite l'utilizzo delle librerie SWING e JAVAFX.
- Svolgimento di un progetto (Videogioco) con lo scopo di mettere in pratica

 <b>I.I.S. "A.Badoni"</b> Lecco	<b>MODULO</b>	MO 16.03
<b>PROGRAMMA SVOLTO</b>		Rev. 01 Data 01.09.10
		Pagina 1 di 3

le conoscenze acquisite durante l'anno scolastico.

- Relazione e Presentazione del progetto svolto

**Lecco, 03 Giugno 2021**

DOCENTI

*Prof Elia Frantuma*

*Prof Giuseppe De Pietro*