



POLITECNICO
DI TORINO



e-Lite



Introduzione al corso

Tecniche di Programmazione – A.A. 2014/2015



Dati essenziali...

- ▶ Tecniche di programmazione
- ▶ Ing. Gestionale (L8), terzo anno, secondo semestre
- ▶ Codice 03FYZPL, 10 crediti
- ▶ Sito di riferimento: <http://bit.ly/tecn-progr>
 - ▶ <http://elite.polito.it/index.php/teaching/current-courses/164-03fyz-tecn-progr>
- ▶ Docenti
 - ▶ Fulvio Corno
 - ▶ Giovanni Squillero
 - ▶ Marco Gaudesi

Sommario

1. Obiettivi e contenuti
2. Organizzazione didattica
3. Materiali e strumenti
4. Esame



Obiettivi e contenuti

Introduzione al corso

Obiettivo formativo

- ▶ Acquisire la capacità di affrontare (e risolvere) problemi ricorrendo all'informatica come strumento di analisi, simulazione, ricerca, ottimizzazione
 - ▶ «Problem Solving»
- ▶ Acquisire alcune competenze tecniche ed operative per la realizzazione di applicazioni software interattive, moderne, efficienti, integrate
 - ▶ «Real-world software»
- ▶ Applicare tali capacità a problemi di tipo organizzativo, gestionale, logistico, ...
 - ▶ «Real-world problems»

Contenuti principali

Problem Solving

- Astrazione, complessità
- Strutture dati avanzate (liste, hash, grafi, code)
- Algoritmi ed efficienza (ricorsione, sort, enumerate, search)
- Simulazione, ricerca (event-driven, branch&bound)

Real-world software

- Interfacce grafiche (JavaFX, CSS)
- Utilizzo di database (MySQL e JDBC)
- Utilizzo di librerie Java per strutture dati
- Open source

Real-world problems

- Esempi e casi di studio basati su problemi ed applicazioni reali
- Analisi, progettazione, realizzazione, valutazione (efficacia/efficienza)
- Data-set reali e significativi

Questo corso...

- ▶ Vuole insegnare ad **affrontare i problemi attraverso approcci algoritmici**
- ▶ Utilizza i meccanismi di astrazione offerti dalla **programmazione ad oggetti**
- ▶ Punta a realizzare applicazioni anche **gradevoli**
- ▶ Insiste sull'**efficienza** delle strutture dati e degli algoritmi utilizzati
- ▶ Utilizza **esempi reali** o realistici (suggerimenti benvenuti...)
- ▶ **Non** è uguale al corso di Algoritmi e Programmazione degli informatici

Orario

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
08:30-10:00			Lab (sq.1) LEP		
10:00-11:30			Lab (sq.1) LEP		
11:30-13:00					
13:00-14:30			Lab (sq.2) LEP	Lez/Ese Aula 1I	
14:30-16:00		Lez/Ese Aula 1I	Lab (sq.2) LEP	Lez/Ese Aula 1I	
16:00-17:30					

Tipologie di lezioni

- ▶ **Lezione ed Esercitazione (4,5 ore/settimana)**
 - ▶ Nessuna distinzione formale: le esercitazioni sono mescolate ed **intercalate** alle lezioni
 - ▶ Lezioni teoriche
 - ▶ Svolgimento di esercizi in aula
 - ▶ Suggesto: portare il proprio PC
 - ▶ Saranno disponibili gli **Screencast**
- ▶ **Laboratorio (3 ore/settimana per 2 squadre)**
 - ▶ Svolgimento di esercizi proposti
 - ▶ Testo pubblicato in anticipo
 - ▶ Soluzioni pubblicate dopo ≥ 2 settimane
 - ▶ **NO elaborati** da consegnare

Squadre di laboratorio

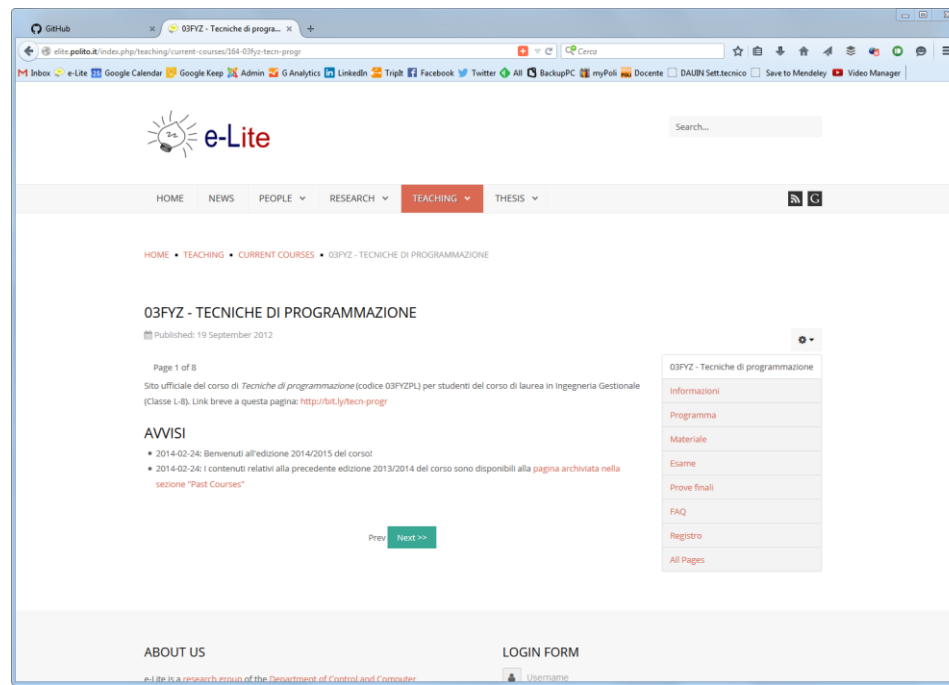
- ▶ Copiamo la divisione che avete negli altri corsi?
 - ▶ Squadra 1 (mercoledì 08:30-11:30):
 - ▶ Studenti da AAAA fino a ????
 - ▶ Squadra 2 (mercoledì 13:00-16:00):
 - ▶ Studenti da ???+1 fino a ZZZZ
- ▶ Per eventuali scambi di squadra, rispettare la capienza ed il regolamento del laboratorio LEP

Screencast

- ▶ Le lezioni ed esercitazioni saranno registrate e messe a disposizione
 - ▶ Audio + video PC
 - ▶ Sul sito del corso, immediatamente (e youtube, in ritardo)
 - ▶ Salvo problemi tecnici (a Murphy piacendo...)

Sito del corso

- ▶ Punto di riferimento per tutto il materiale
- ▶ <http://bit.ly/tecn-progr>



Prerequisiti

- ▶ **Programmazione ad oggetti**
 - ▶ Verrà utilizzato il 98% di quanto avete appreso
 - ▶ Si raccomanda una buona preparazione sulla programmazione Java
 - ▶ Alcuni argomenti chiave verranno ripresi e approfonditi
- ▶ **Basi di dati**
 - ▶ Verranno viste applicazioni pratiche: DBMS usato come “strumento” di lavoro
 - ▶ Richiesta la capacità di costruire (semplici) basi di dati e di impostare (semplici) interrogazioni

Materiali di studio



+



Materiali di studio



+



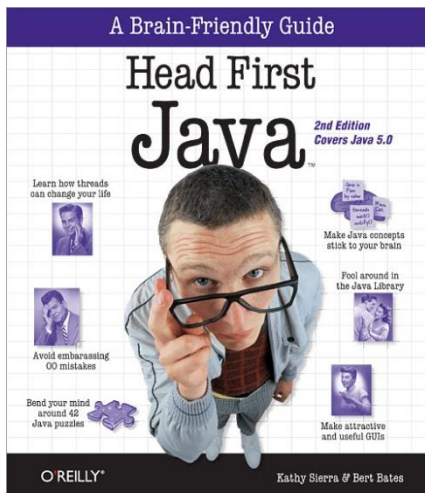
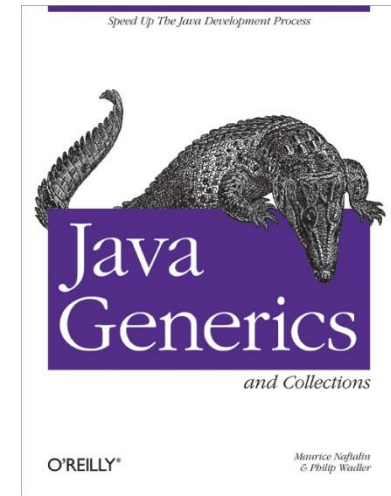
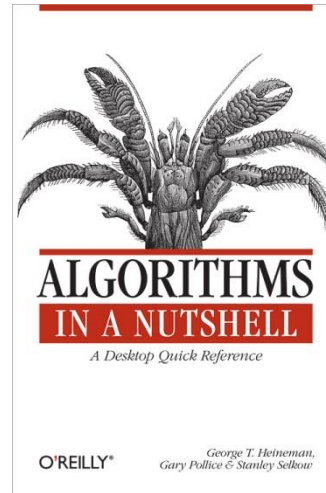
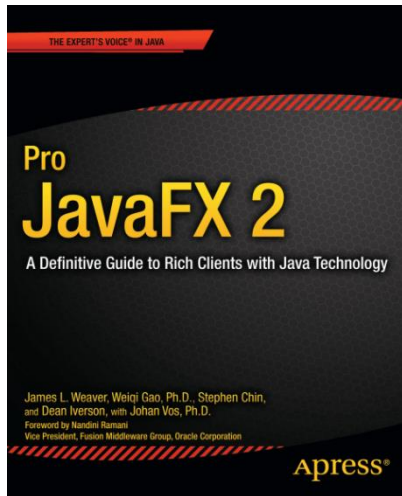
...e anche



Materiale relativo alle lezioni

- ▶ **Lucidi delle lezioni**
 - ▶ In inglese
- ▶ **Progetti elaborati in aula (file sorgente)**
 - ▶ Zip
 - ▶ GitHub
- ▶ **Screencast**
 - ▶ AVI
 - ▶ YouTube

Libri di testo



Strumenti

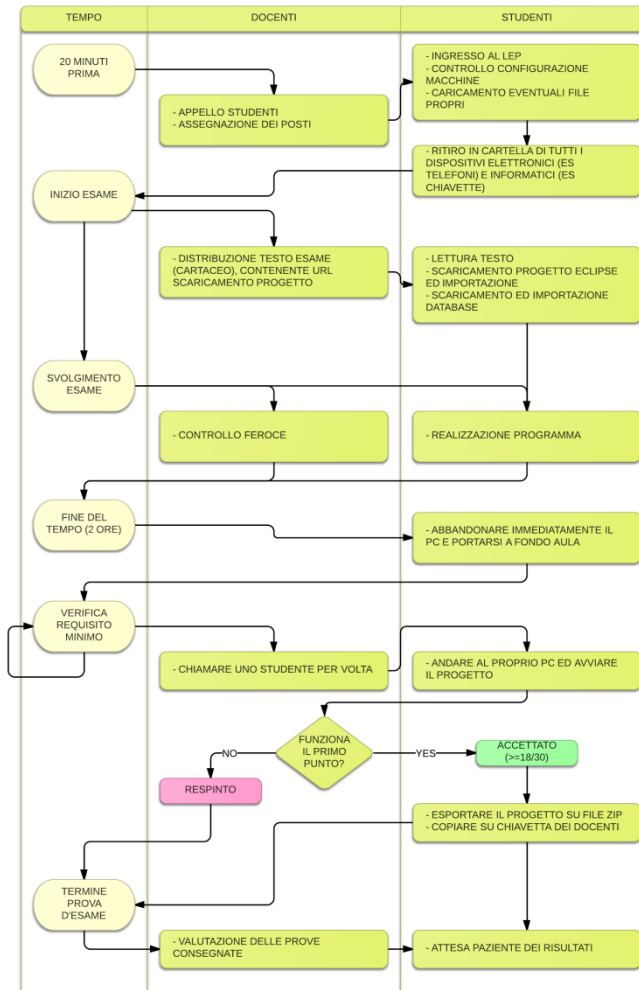
- ▶ **Java 8**
 - ▶ JDK 1.8 (with JavaFX 8.0)
 - ▶ JavaFX Scene Builder (2.0)
- ▶ **Eclipse Luna**
 - ▶ e(fx)clipse
 - ▶ git, subversion
- ▶ **MySQL or MariaDB**
 - ▶ Server, JDBC driver
 - ▶ Workbench or HeidiSQL
- ▶ **Librerie Java**
 - ▶ Esclusivamente open source
 - ▶ Cross platform (Windows-Linux-MacOSX)



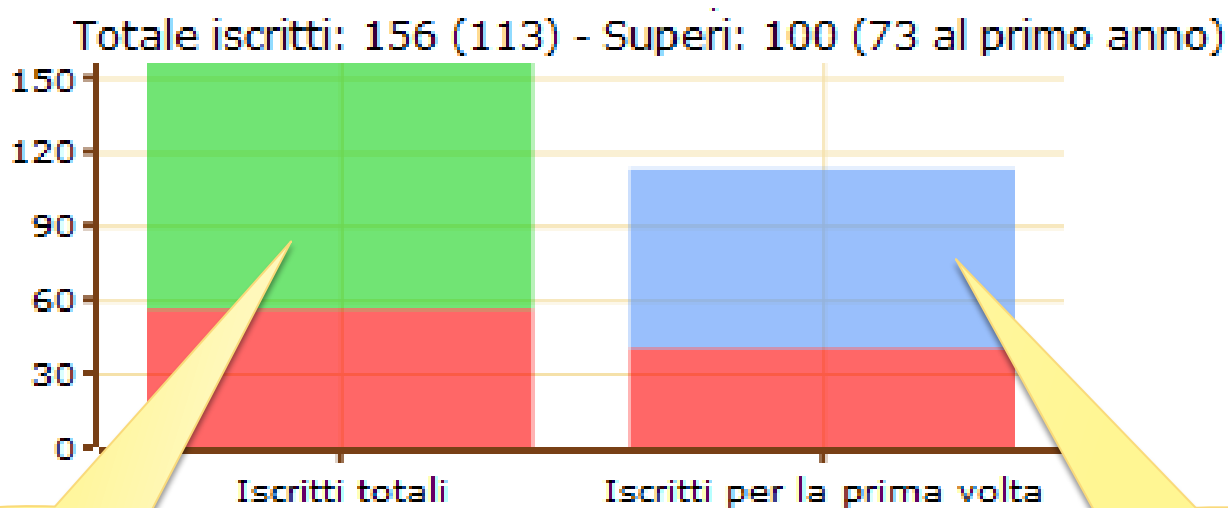
Modalità d'esame

- ▶ **Esercizio di programmazione**
 - ▶ Sarà già fornito un progetto Eclipse su cui lavorare ed un database contenente i dati necessari all'algoritmo
- ▶ **Da svolgersi su Personal Computer (LEP)**
 - ▶ Con accesso a Internet ed a tutto il materiale
- ▶ **Due esercizi:**
 - ▶ Punto 1, valore 18/30, valutato direttamente in laboratorio al termine della prova. Valutazione ON/OFF brutale.
 - ▶ Punto 2, valore 12/30 (colma la differenza tra il 18 ed il 30), valutato NEL MERITO dai docenti.
- ▶ **Regole d'esame disponibili sul sito**

Svolgimento esame



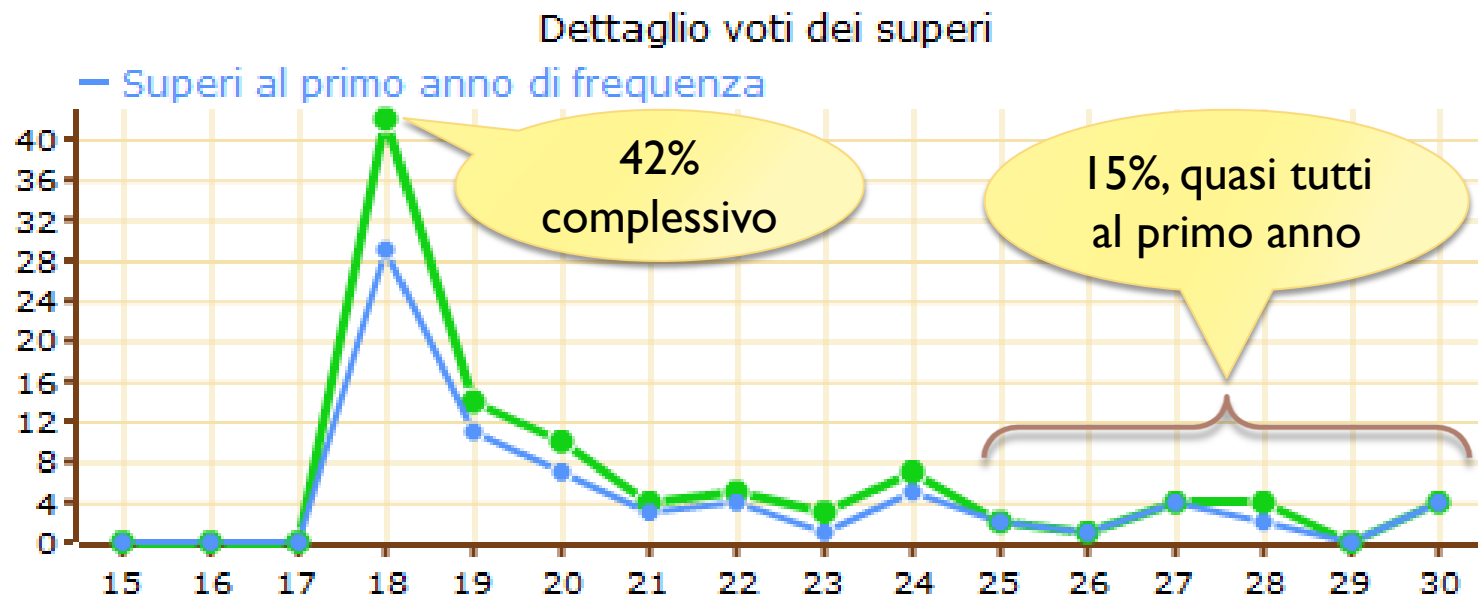
Statistiche esame



Superamento globale: 64.1%

Superamento entro il primo anno: 64.6%

Statistiche esame



Contatti

▶ Fulvio Corno

- ▶ Dipartimento di Automatica e Informatica (3° piano)
- ▶ fulvio.corno@polito.it
- ▶ Orario ricevimento (secondo semestre):
 - ▶ ?????????????? (gradita e-mail entro il giorno prima)

▶ Giovanni Squillero






- ▶ Dipartimento di Automatica e Informatica (4° piano)
- ▶ giovanni.squillero@polito.it

▶ Marco Gaudesi

- ▶ Dipartimento di Automatica e Informatica (2° piano)
- ▶ marco.gaudesi@polito.it

Licenza d'uso



- ▶ Queste diapositive sono distribuite con licenza Creative Commons “Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo (CC BY-NC-SA)”
- ▶ Sei libero:
 - ▶ di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera 
 - ▶ di modificare quest'opera 
- ▶ Alle seguenti condizioni:
 - ▶ **Attribuzione** — Devi attribuire la paternità dell'opera agli autori originali e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera. 
 - ▶ **Non commerciale** — Non puoi usare quest'opera per fini commerciali. 
 - ▶ **Condividi allo stesso modo** — Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa. 
- ▶ <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>