



PROGRAMMATORE

1. Conoscere bene un linguaggio di programmazione (C, Visual Basic, Java, PHP, ASP, ecc.).
2. Spiegare il ruolo e le caratteristiche di un interprete, di un compilatore, di un editor di linea.
3. Spiegare e definire:
 - i ruoli e i differenti tipi di variabili (interi, alfanumeriche, matrici, ecc.);
 - che cos'è un indirizzo, un puntatore;
 - che cos'è un algoritmo, il ruolo della routine o dei sottoprogrammi, degli argomenti, il ruolo delle funzioni e delle classi.
4. Spiegare le differenze tra un linguaggio di programmazione a oggetti e un linguaggio di programmazione procedurale.
5. Realizzare esempi di algoritmi ricorsivi e iterativi.
6. Realizzare un programma (meglio se ad uso del Riparto o delle Squadriglia tipo magazzino di Squadriglia, cassa di Squadriglia, ecc.) funzionante correttamente e presentare il listato commentato.