

TEMARI D'INFORMÀTICA
CCAA
Curs 95-96

1. INTRODUCCIÓ ALS ORDINADORS

- 1.1. Sistemes hardware i software.
- 1.2. Elements bàsics: Teclat, Pantalla, CPU.
- 1.3. Com fer servir els PC's de la sala.

2. SISTEMA OPERATIU MSDOS

- 2.1. Introducció.
- 2.2. Directoris i fitxers. Comandes bàsiques: dir, mkdir, cd, copy, type, *, ?.
- 2.3. Hard disk, floppy disk: format.
- 2.4. Com crear un disc de sistema.

3. WINDOWS

- 3.1. Introducció.
- 3.2. Elements: Barra de menú, grup d'elements, element, icona.
- 3.3. Sistema de finestres: Obrir, tancar, minimitzar, maximitzar, canviar de mida, moure una finestra.
- 3.4. Tecles d'ús freqüent.
- 3.5. Executar aplicacions: Executar una o varies aplicacions, com passar d'una a una altre.

4. PROCESSADORS DE TEXTE (WORD 6.0)

- 4.1. Introducció.
- 4.2. Elements del Word6.0.
- 4.3. Característiques i operacions de paràgraf.
- 4.4. Característiques i operacions de plana.
- 4.5. Utilitats: Numeració de planes, selecció, salt de plana, importar/exportar text, imprimir, guardar i recuperar document...
- 4.6. Creació avançada de documents: Llistes, index, glossari, taules, vincles, marcs, columnes epígrafs i referències, combinar correspondència.

5. BASES DE DADES (ACCES)

- 5.1. Introducció.
- 5.2. Creació d'una BD.
- 5.3. Introducció de dades a una BD.
- 5.4. Consultar una BD.

6. FULLS DE CàLCUL (EXCEL)

- 6.1. Introducció.
- 6.2. Creació.
- 6.3. Introduir fórmules i dades.
- 6.4. Modificar.

7. COMBINACIÓ DE DOCUMENTS

- 7.1. Com combinar els documents vistos fins ara per crear informes.

Prácticas de Informática

1. Conceptos Básicos:

- 1.1 Introducción a los ordenadores: Partes y disposición de las misma
- 1.2 Introducción al MSDOS: Comandos básicos:
Práctica 0: Contacto con el ordenador.
Práctica básica de MSDOS

2. Conceptos Básicos de C:

- 2.1 Tipos de lenguajes de programación.
- 2.2 El compilador de C
- 2.3 El entorno de programación Turbo C
 - * Ordenes básicas
 - * Manejo de ventanas
 - * El editor de Turbo C
 - * Introducción al compilador.**Práctica 1:** Contacto con el entorno de Turbo C
- 2.4 Partes principales de un programa en C
- 2.5 Identificadores y palabras clave
- 2.6 Tipos de datos
- 2.7 Constantes, variables y arrays.

3 Operadores

- 3.1 Operadores aritméticos
- 3.2 Operadores monarios
- 3.3 Operadores lógicos
- 3.4 Operadores de asignación

4. Entrada y salida de datos

- 4.1 ¿Como se comunica el programa con el usuario?
- 4.2 Funciones de entrada:
 - * getchar
 - * gets
 - * scanf
- 4.2 Funciones de salida
 - * putchar
 - * puts
 - * printf

5 Sentencias de control

- 6.1 Para que sirven
- 6.2 La sentencia while
- 6.3 La sentencia do-while

- 6.4 La sentencia for
- 6.5 La sentencia if-else
- 6.6 La sentencia switch
- 6.7 La sentencia break
- 6.8 La sentencia continue

7 Funciones

- 7.1 ¿Qué es una función?
- 7.2 Definición de una función
- 7.3 Acceso a una función
- 7.4 Paso de argumentos a una función
- 7.5 Recursividad

8 Tipos de almacenamiento

- 8.1 Variables externas
- 8.2 Variables estáticas

9 Arrays

- 9.1 Definición de un array
- 9.2 Paso de arrays a funciones
- 9.3 Arrays multidimensionales
- 9.4 Cadenas de caracteres

10 Punteros

- 10.1 ¿Qué es un puntero?
- 10.2 Declaración de punteros
- 10.3 Paso de punteros a una función
- 10.4 Operaciones con punteros

Práctica 2: Programa en C del juego de las cuatro en raya para dos jugadores