

# PROGRAMMA DI TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE SISTEMI INFORMATICI E TELECOMUNICAZIONI

## Classe 4 A Inf anno scolastico 2020-2021 Prof Maria Grazia Cornolti- Gaetano Sberna

### UNITY: introduzione allo strumento

Introduzione all'ambiente: finestre hierarchy, game, scene, inspector

Movimenti di base: transform, rotate

Animazione: strumento animator per movimento di un gameobject

### CSS: aspetti avanzati

Ripasso attributi float, display, width.

Ripasso: media query e meta name viewport.

Introduzione al grid con css: grid-template-column, grid-col-gap.

### JAVASCRIPT: aspetti avanzati

Ripasso: getElementById, eventi (onclick), innerHTML

Array:

metodi degli array e loro utilizzo (impiccato)

utilizzo di array di oggetti.

Funzioni matematiche: Math.floor, Math.Random.

Funzioni per la rappresentazione del moto parabolico.

Canvas

tag canvas

getContext

lineTo, moveTo, arc, rect, rotate,

fillStyle, fillRect, clearRect

beginPath, closePath, stroke

Genova, 31/05/2021

I DOCENTI

I RAPPRESENTANTI