Nome	Cognome
Data di nascita	Voto

2012-05-15. III A. Compito in classe di informatica.
Compito di preparazione alla prova strutturata.

Nota bene! Le domande a risposta multipla possono avere più di una risposta corretta!

1. Cos'è l'*informatica*?

2. Spiega cos'è l'*architettura di Von Neumann* (fai anche un disegno) e scrivi brevemente a cosa servono le sue varie componenti.

3. Qual è la quantità che ci permette di capire se una una CPU è più veloce di un'altra?
A La capacità della *cache* di primo livello.
B La *frequenza di clock.*
C La lunghezza della *word* (cioè se è a 32 bit o 64 bit).
D Il costo.

4. Il termine RAM è l'acronimo di:
A Random Access Memory.
B Readonly Access Memory.
C Read Access Memory.
D Reduced Access Memory.

5. Quando si spegne il PC:
A si perdono i dati contenuti nella ROM.
B si perdono i dati contenuti nell'*hard disk*.
C si perdono i dati contenuti nel *floppy disk*.
D si perdono i dati contenuti nella RAM.

6. Perché è così importante rappresentare i dati sotto forma di numeri nel sistema binario?

A Perché un computer può eseguire operazioni solo su numeri del sistema binario.
B Perché è l'unico modo per memorizzarli su dei supporti fisici.
C Perché è una tradizione consolidata.
D Perché il binario è un linguaggio universale.

7. I prefissi internazionali per le unità di misura per indicare mille, un milione e un miliardo sono rispettivamente:

A K, G, M
B k, M, G
C m, k, G
D G, M, k

8. Parla dei diagrammi di flusso (cosa sono, quali sono i blocchi grafici che li compongono, ecc…)

9. Un *algoritmo* è:

A una sequenza di operazioni che devono essere eseguite secondo un ordine e una logica prefissati per raggiungere uno scopo.
B un insieme di dati.
C un software.
D un diagramma di flusso.

10. Una possibile definizione di *sistema operativo* è:

A l'insieme di tutti i programmi installati in un computer.
B il metodo con cui opera il computer.
C un'interfaccia tra l'utente e l'*hardware* del sistema.
D il programma interno della CPU che ne consente la funzionalità.

11. Il *codice sorgente* di un programma scritto in un linguaggio di programmazione ad alto livello:

A deve essere convertito in linguaggio macchina per poter essere eseguito dal computer.
B può essere eseguito direttamente dal computer.
C è composto da numeri binari.
D è un *software*.