

## FIȘA DISCIPLINEI

### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Automatică și Calculatoare
1.3 Departamentul	Calculatoare
1.4 Domeniul de studii	Calculatoare și Tehnologia Informației
1.5 Ciclul de studii	Master
1.6 Programul de studii / Calificarea	Complemente de Știința Calculatoarelor/ Master
1.7 Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8 Codul disciplinei	9.17

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	<b>Tehnici de Programare Fundamentale</b>				
2.2 Titularii de curs	S.I.dr.ing. Cristina Pop – <a href="mailto:Cristina.Pop@cs.utcluj.ro">Cristina.Pop@cs.utcluj.ro</a>				
2.3 Titularul/Titularii activităților de seminar/laborator/proiect	S.I.dr.ing. Cristina Pop – <a href="mailto:Cristina.Pop@cs.utcluj.ro">Cristina.Pop@cs.utcluj.ro</a>				
2.4 Anul de studiu	1	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare ( E – examen, C – colocviu, V – verificare)	E
2.7 Regimul disciplinei	DA – de aprofundare, DS – de sinteză, DC – complementară				DS
	DI – Impusă, DOp – opțională, DFac – facultativă				DOp

### 3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care:	Curs	2	Seminar		Laborator	2	Proiect	
3.2 Număr de ore pe semestru	56	din care:	Curs	28	Seminar		Laborator	28	Proiect	
3.3 Distribuția fondului de timp (ore pe semestru) pentru:										
(a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe										10
(b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren										10
(c) Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri										20
(d) Tutoriat										
(e) Examinări										4
(f) Alte activități:										0
3.4 Total ore studiu individual (suma (3.3(a))...3.3(f))							44			
3.5 Total ore pe semestru (3.2+3.4)							100			
3.6 Numărul de credite							4			

### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Programarea calculatoarelor, Baze de date
4.2 de competențe	Cunoștințe legate de programare orientată pe obiect

### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Tabla, proiector, calculator; Platforma MS Teams ca și mediul de predare online; site-ul web pentru materiale de curs
5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului / proiectului	Tabla, proiector, calculator, internet, software specific; Platforma MS Teams ca și mediu de predare online; site-ul web pentru materiale de laborator

### 6. Competențele specifice acumulate

6.1 Competențe profesionale	<p><b>C4</b> – Îmbunătățirea performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații</p> <p><b>C4.1</b> - Identificarea și descrierea elementelor definitorii ale performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații</p> <p><b>C4.2</b> - Explicarea interacțiunii factorilor care determină performanțele sistemelor hardware, software și de comunicații</p> <p><b>C4.3</b> - Aplicarea metodelor și principiilor de bază pentru creșterea performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații</p> <p><b>C4.4</b> - Alegerea criteriilor și metodelor de evaluare a performanțelor sistemelor</p>
-----------------------------	---

	hardware, software și de comunicații <b>C4.5</b> - Dezvoltarea de soluții profesionale pentru sisteme hardware, software și de comunicații bazate pe creșterea performanțelor
6.2 Competențe transversale	N/A

## 7. Obiectivele disciplinei

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Cunosterea si aplicarea tehnicilor de programare orientate pe obiect in dezvoltarea aplicatiilor software
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa poata utiliza tehnici de programare pentru proiectarea claselor si interfetelor, incluzind contracte si invarianti</li> <li>- Sa poata utiliza tehnici de programare pentru reutilizarea codului folosind mostenirea si polimorfismul</li> <li>- Sa poata utiliza tehnici de programare bazate pe generics si stream-uri pentru procesarea colectiilor</li> <li>- Sa poata utiliza tehnici de programare pentru reflection, design pattern-uri si framework-uri in vederea reutilizarii solutiilor de proiectare</li> <li>- Sa aplice principiile de proiectare SOLID si thread-urile in Java</li> <li>- Sa poata utiliza tehnici de programare pentru reflectie si bazate pe evenimente</li> <li>- Sa poata utiliza tehnici de programare orientate-obiect si functionale intr-o abordare integrata pentru dezvoltarea de programe flexibile si eficiente</li> <li>- Sa poata utiliza expresiile lambda si sa poata efectua operatii de procesare a stream-urilor</li> </ul>

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Nr.ore	Metode de predare	Observații
Introducere - Procesul de dezvoltare software si paradigme de programare	2	- Folosirea metodelor multimedia de predare si acces la Internet - Prezentarea cursurilor si discutii fata in fata si/sau online folosind platforma Microsoft Teams si site-ul web al cursului. - Intrebari adresate studentilor in timpul cursului.	
Proiectare - Diagrame UML	2		
Paradigme de programare orientate pe obiect	2		
Tehnici de programare cu thread-uri	2		
Tehnici de programare cu clase abstracte si interfete	2		
Tehnici de compunere si reflectie	2		
Tehnici de design al claselor	2		
Tehnici de programare folosind contracte si invarianti	2		
Principii SOLID, Inversion of Control si framework-uri	2		
Flexibilitate si reutilizare folosind design pattern-uri	2		
Tehnici de programare generice	2		
Expresii lambda si procesarea stream-urilor	2		
Bibliografie 1. B. Eckel, On Java 8, MindView LLC, 2017 2. E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides - Design Patterns, Addison Wesley Professional, 1994 3. K. Sharan, P. Späth, More Java 17: An In-Depth Exploration of the Java Language and Its Features 3rd Edition, Apress, 2021 4. R. Urma, M. Fusco, A. Mycroft, Modern Java in Action: Lambdas, streams, functional and reactive programming, 2nd Edition, Manning, 2018 5. Note de curs online puse la dispozitie de titularii de curs 6. Online : - <a href="http://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html">http://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html</a> - <a href="http://stackoverflow.com/">http://stackoverflow.com/</a>			
8.2 Aplicații (seminar/laborator/proiect)*	Nr.ore	Metode de predare	Observații
Introducere – resurse si cerinte pentru laborator	2	Scurta prezentare a temelor de laborator, discutii pe baza temelor, implementarea temelor pe calculator, discutii si evaluari fata in fata	N/A
Tema 1 – Tehnici de Programare cu mostenire si polimorfism	4		
Tema 2 - Tehnici de Programare cu fire de executie	4		
Tema 3 - Tehnici de Programare cu baze de date, design pattern-uri si tehnici de reflectie	6		
Tema 4 - Tehnici de Programare cu Java Collection Framework,	6		

expresii lambda si procesare de stream-uri		si/sau online folosind platforma Microsoft Teams	
Evaluare Laborator	4		
Bibliografie (bibliografia minimală pentru aplicații conținând cel puțin o lucrare bibliografică de referință a disciplinei care există la dispoziția studenților într-un număr de exemplare corespunzător)			
1. Online :			
- <a href="http://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html">http://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html</a>			
- <a href="http://stackoverflow.com/">http://stackoverflow.com/</a>			

\* Se vor preciza, după caz: tematica seminariilor, lucrările de laborator, tematica și etapele proiectului.

### 9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi din domeniul aferent programului

Este o disciplină a domeniului "Calculatoare și Tehnologia Informației". Ea îi instruește pe studenți în aplicarea tehnicilor de programare orientate pe obiect în proiectarea și implementarea aplicațiilor software. Conținutul disciplinei a fost stabilit pe baza analizei disciplinelor echivalente de la alte universități precum și pe baza cerințelor angajatorilor IT din România. De asemenea conținutul disciplinei a fost evaluat de agenții guvernamentale românești (CNEAA și ARACIS).

### 10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Cunoașterea și utilizarea tehnicilor de programare prezentate în cadrul cursurilor; prezența și interacțiunea în cadrul cursurilor.	Examen scris față în față sau online folosind platforma MS Teams	50%
Seminar	-	-	-
Laborator	- Abilitatea de proiectare și implementare a programelor orientate pe obiect. - Abilitatea de a aplica tehnici de programare în practică. - Calitatea codului scris și a documentației temelor. - Activitatea și prezența în cadrul sesiunilor de laborator.	Evaluarea temelor de laborator pe parcursul semestrului față în față și/sau online folosind platforma MS Teams	50%
Proiect			

Standard minim de performanță:

Să poată utiliza tehnici de programare orientate pe obiect în proiectarea și implementarea aplicațiilor software

Calcul nota disciplină: 50% laborator + 50% examen final

Condiții de participare la examenul final: Laborator ≥ 5

Predarea la timp a tuturor lucrărilor de laborator și minim nota 5 pe fiecare lucrare; prezența la cel puțin 11 lucrări de laborator.

Condiții de promovare: Examen final ≥ 5

Condiții de predare teme de laborator restante: într-o sesiune de restante un student poate preda 1 temă de laborator dintre cele nefinalizate în timpul semestrului.

Data completării:	Titulari	Titlu Prenume NUME	Semnătura
	Curs	S.L. dr. ing. Cristina Bianca Pop	
	Aplicații	S.L. dr. Ing. Cristina Bianca Pop	

Data avizării în Consiliul Departamentului Calculatoare

Director Departament  
Prof.dr.ing. Rodica Potolea

Data aprobării în Consiliul Facultății de Automatică și Calculatoare

Decan  
Prof.dr.ing. Liviu Miclea