

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 Ciclu de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Calculatoare și Tehnologia Informației / Inginer
1.7 Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8 Codul disciplinei	25.

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Tehnici de programare fundamentale				
2.2 Titularii de curs	Prof. dr. ing. Tudor Cioara - Tudor.Cioara@cs.utcluj.ro Conf. dr. ing. Viorica Chifu - Viorica.Chifu@cs.utcluj.ro				
2.3 Titularul / Titularii activităților de seminar / laborator / proiect	Conf. dr. ing. Viorica Chifu - Viorica.Chifu@cs.utcluj.ro Șl. dr. ing. Marcel Antal - Marcel.Antal@cs.utcluj.ro As. ing. Alexandru Rancea - Alexandru.Rancea@cs.utcluj.ro As. ing. Dan Mitrea - Dan.Mitrea@cs.utcluj.ro As. ing. Gabriel Antonesi - Gabriel.Antonesi@cs.utcluj.ro				
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	4	2.6 Tipul de evaluare (E – examen, C – colocviu, V – verificare)	E
2.7 Regimul disciplinei	DF – fundamentală, DD – în domeniu, DS – de specialitate, DC – complementară				DF
	DI – Impusă, DOp – opțională, DFac – facultativă				DI

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:										
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	Bazele Programarii Orientate pe Obiect, Structuri de Date si Algoritmi
4.2 de competențe	Cunoștințe legate de programare orientata pe obiect

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Tabla, proiector, calculator;
5.2. de desfășurare a laboratorului	Tabla, proiector, calculator, internet, software specific;

6. Competențele specifice acumulate

6.1 Competențe profesionale	C4 - Îmbunătățirea performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații • C4.1 - Identificarea și descrierea elementelor definitorii ale performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații • C4.2 - Explicarea interacțiunii factorilor care determină performanțele sistemelor hardware, software și de comunicații • C4.3 - Aplicarea metodelor și principiilor de bază pentru creșterea performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații • C4.4 - Alegerea criteriilor și metodelor de evaluare a performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații • C4.5 - 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	Cunoașterea și aplicarea tehnicilor de programare orientate pe obiect în dezvoltarea aplicațiilor software
7.2 Obiectivele specifice	- Sa poata utiliza tehnici de programare pentru proiectarea claselor si interfețelor, incluzand contracte și invarianti - Sa poata utiliza tehnici de programare pentru reutilizarea codului folosind mostenirea si polimorfismul - Sa poata utiliza tehnici de programare bazate pe generics si stream-uri pentru procesarea colectiilor - Sa poata utiliza tehnici de programare pentru reflection, design pattern-uri si framework-uri in vederea reutilizarii solutiilor de proiectare - Sa aplice principiile de proiectare SOLID si thread-urile in Java - Sa poata utiliza tehnici de programare orientate-obiect si functionale intr-o abordare integrata pentru dezvoltarea de programe flexibile si eficiente - Sa poata utiliza expresiile lambda si sa poata efectua operatii de procesare a stream-urilor

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. - Intrebări adresate studenților în timpul cursului.	N/A
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	4		
Tehnici de programare generice	2		
Expresii lambda si procesarea stream-urilor	4		

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
- Online : <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html>
<http://stackoverflow.com/>

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.	N/A
Tema 1 – Tehnici de Programare cu mostenire si polimorfism	4		
Tema 2 - Tehnici de Programare cu fire de executie	6		
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, expresii lambda si procesare de stream-uri	2		
Evaluare teme laborator	6		
Colocviu de laborator	2		
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)			
- Online : http://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html http://stackoverflow.com/			

*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	Cunoasterea și utilizarea tehnicilor de programare prezentate în cadrul cursurilor; prezenta și interacțiunea în cadrul cursurilor.	Examen scris.	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 diagramelor UML realizate în etapa de proiectare. - Activitatea și prezenta în cadrul sesiunilor de laborator.	Evaluarea temelor de laborator pe parcursul semestrului față în față. Colocviu de laborator.	50%
Proiect	-	-	-

Standard minim de performanță: Sa poata utiliza tehnici de programare orientate pe obiect in proiectarea si implementarea aplicatiilor software.

Conditii de promovare a laboratorului:

- Predarea la timp a tuturor temelor de laborator.
- Minim nota 5 pe fiecare tema.
- Prezenta la cel putin 11 lucrari de laborator.
- Medie note teme laborator ≥ 5 ; Nota colocviu ≥ 5

Calcul nota laborator: 50% media notelor pe teme + 50% nota colocviu.

Conditii de participare la examenul final: promovarea laboratorului.

Calcul nota disciplina: 50% laborator + 50% examen final.

Conditii de promovare disciplina: Examen final ≥ 5

Conditii de predare teme de laborator restante: o singura tema poate fi amanata si prezentata intr-una dintre sesiunile de restante.

Data completării: 26.02.2025	Titulari	Titlu Prenume NUME	Semnătura
	Curs	Prof.dr.ing. Tudor CIOARA	
		Conf.dr.ing. Viorica Chifu	
	Aplicații	Conf.dr.ing. Viorica Chifu	
		Șl.dr.ing. Marcel ANTAL	
		As. drd. ing. Alexandru RANCEA	
		As. drd. ing. Dan MITREA	
		As. drd. ing. Gabriel Antonesi	

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. Vlad Mureșan