



### FIȘA DISCIPLINEI

#### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
1.2 Facultatea	Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației
1.3 Departamentul	Electronică Aplicată și Ingineria Informației
1.4 Domeniul de studii	Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale
1.5 Ciclu de studii	Licență
1.6 Specializarea	Electronică aplicată

#### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro) (en)	Programarea calculatoarelor și limbaje de programare 2						
2.2 Titularul activităților de curs	Prof. Dr. Ovidiu GRIGORE						
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator	As. ing. George CIOROIU						
2.4 Anul de studiu	1	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	Ob
2.8 Tipul disciplinei	F	2.9 Codul disciplinei	04.F.02.O.011	2.10 Tipul de notare	Nota		

#### 3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	Din care: 3.2 curs	2.00	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	42.00	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					52
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate					
Pregătire seminarii/ laboratoare/proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					
Tutorat					0
Examinări					6
Alte activități (dacă există):					0
3.7 Total ore studiu individual	58.00				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	4				

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

4.1 de curriculum	Programarea calculatoarelor
4.2 de rezultate ale învățării	Programarea calculatoarelor

#### 5. Condiții necesare pentru desfășurarea optimă a activităților didactice (acolo unde este cazul)

5.1 Curs	Sală de curs cu videoproiector și tablă. Acces internet și platforma Moodle
----------	---



5.2 Seminar/ Laborator/Proiect	Laborator echipat cu calculatoare si software adecvat. Prezența obligatorie la lucrările de laborator (conform regulamentului studiilor universitare de licență în UPB).
-----------------------------------	---

**6. Obiectiv general** (*Se referă la intențiile profesorilor pentru studenți, la ceea ce studenții vor fi învățați în timpul cursului. Oferă o orientare cu privire la locul cursului în cadrul domeniului științific abordat, precum și la rolul pe care acesta îl are în cadrul specializării studiate. Vor fi descrise de o manieră generală tematicile abordate, justificarea includerii cursului în planul de învățământ al specializării studiate etc.*)

**Curs:** Înțelegerea de către studenți a principiilor de baza ale programării obiect-orientate. Aceste principii sunt exemplificate pentru unul dintre limbajele obiect-orientate utilizate actual (C++, Java, C#), într-o maniera care să permită studenților abordarea ulterioara cu minim de efort a oricărui alt limbaj de programare obiect-orientata.

**Laborator:** Obținerea de către studenți a capacității de a elabora programe într-un limbaj de programare obiect-orientata, pornind de la specificarea cerințelor si până la execuția, depanarea si interpretarea rezultatelor. Aplicațiile ce se vor rezolva cuprind atât noțiunile de bază, cât și elemente de concepție a programelor utilizând mecanisme specifice POO. Sunt rezolvate probleme cu grade diferite de dificultate și se comentează diversele posibilități de rezolvare.

**7. Competențe** (*Capacitatea dovedită de a utiliza cunoștințe, aptitudini și abilități personale, sociale și/sau metodologice în situații de muncă sau de studiu și pentru dezvoltarea profesională și personală. Reflectă cerințele angajatorilor.*)

<b>Specifice</b>	<b>Studenții demonstrează</b> că deține cunoștințe de bază/avansate în domeniul Programarii obiect-orientate. <b>Corelează cunoștințele</b> <b>Aplică în practică</b> cunoștințele de la curs <b>Aplică</b> metode și instrumente standardizate, specifice domeniului, pentru realizarea procesului de evaluare și diagnoză a unei situații, în funcție de problemele identificate/raportate, și identifică soluții. <b>Argumentează si analizează</b> coerent și corect contextul de aplicare a cunoștințelor de bază ale domeniului, utilizând concepte cheie ale disciplinei și metodologia specifica. <b>Comunicare orală și în scris în limba română:</b> utilizează vocabularul științific specific domeniului, în vederea comunicării eficiente, în scris și oral.
<b>Transversale (generale)</b>	<b>Lucrează în echipă și comunică eficient</b> , coordonându-și eforturile cu ceilalți pentru rezolvarea de situații problemă de complexitate medie. <b>Autonomie și gândire critică:</b> abilitatea de a gândi în termeni științifici, de a căuta și analiza date în mod independent, precum și de a desprinde și prezenta concluzii / identifica soluții. <b>Capacitate de analiză și sinteză:</b> prezintă în mod sintetic cunoștințele dobândite, ca urmare a unui proces de analiză sistematică. <b>Respectă principiile de etică academică:</b> în activitatea de documentare citează corect sursele bibliografice utilizate. <b>Pune în practică elemente de</b> inteligență emoțională în gestionarea socio-emoțională adecvată a unor situații din viața reală/academică/profesională, demonstrând stăpânire de sine și obiectivitate în luarea deciziilor sau în situații de stres.



**8. Rezultatele învățării** (Sunt enunțuri sintetice referitoare la ceea ce un student va fi capabil să facă sau să demonstreze la finalizarea unui curs. Rezultatele învățării reflectă realizările studentului și mai puțin intențiile profesorului. Rezultatele învățării informează studenții despre ceea ce se așteaptă de la ei din punct de vedere al performanței, pentru a obține notele și creditele dorite. Sunt definite în termeni concreți, folosind verbe similare exemplurilor de mai jos și indică ceea ce se va urmări prin evaluare. Rezultatele învățării vor fi astfel redactate încât să fie evidențiată clar relația față de competențele definite la punctul 7.)

<b>Cunoștințe</b>	<p>Rezultatul asimilării de informații prin învățare. Cunoștințele reprezintă ansamblul de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de muncă sau de studiu. Pot fi teoretice și/sau faptice.</p> <p><b>Enumeră</b> cele mai importante etape care au marcat dezvoltarea domeniului.</p> <p><b>Definește</b> noțiuni specifice domeniului.</p> <p><b>Describe/clasifică</b> noțiuni/algoritmi/structuri.</p> <p><b>Evidențiază consecințe și relații.</b></p>
<b>Aptitudini</b>	<p>Capacitatea de a aplica cunoștințe și de a utiliza know-how pentru a duce la îndeplinire sarcini și a rezolva probleme. Aptitudinile sunt descrise ca fiind cognitive (implicând utilizarea gândirii logice, intuitive și creative) sau practice (implicând dexteritate manuală și utilizarea de metode, materiale, unelte și instrumente).</p> <p><b>Selectează</b> și grupează informații relevante într-un context dat.</p> <p><b>Utilizează argumentat principii specifice în vederea</b> rezolvării aplicațiilor de programare.</p> <p><b>Lucrează</b> productiv în echipă.</p> <p><b>Verifică experimental soluții identificate.</b></p> <p><b>Rezolvă</b> aplicații practice.</p> <p><b>Interpretează</b> adecvat relații de cauzalitate.</p> <p><b>Analizează și compară</b> soluțiile posibile.</p> <p><b>Identifică soluții</b> și elaborează planuri de rezolvare/proiecte.</p> <p><b>Formulează concluzii la</b> implementările realizate.</p> <p><b>Argumentează</b> soluțiile identificate/modurile de rezolvare.</p>
<b>Responsabilitate și autonomie</b>	<p>Capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale.</p> <p><b>Selectează</b> surse bibliografice potrivite și le analizează.</p> <p><b>Respectă principiile de etică academică</b>, citând corect sursele bibliografice utilizate.</p> <p><b>Demonstrează receptivitate</b> pentru contexte noi de învățare.</p> <p><b>Manifestă colaborare</b> cu ceilalți colegi și cadre didactice în desfășurarea activităților didactice</p> <p><b>Demonstrează autonomie</b> în organizarea situației/contextului de învățare sau a situației problemă de rezolvat</p> <p><b>Manifestă responsabilitate socială</b> prin implicarea activă în viața socială studențească/implicare în evenimentele din comunitatea academică</p> <p><b>Promovează/contribuie prin soluții noi, aferente domeniului de specialitate</b> pentru a îmbunătăți calitatea vieții sociale.</p> <p><b>Conștientizează valoarea contribuției sale în domeniul ingineriei</b> la identificarea de soluții viabile/sustenabile care să rezolve probleme din viața socială și economică (responsabilitate socială).</p> <p><b>Aplică principii de etică/deontologie profesională în analiza impactului tehnologic al soluțiilor propuse</b> în domeniul de specialitate asupra mediului înconjurător.</p> <p><b>Analizează și valorifică oportunități de afaceri/de dezvoltare antreprenorială</b> în domeniul de specialitate.</p> <p><b>Demonstrează</b> abilități de management al situațiilor din viața reală (gestionarea timpului colaborare vs. conflict).</p>



**9. Metode de predare** (Se vor avea în vedere metode care să asigure predarea centrată pe student. Se va descrie modul în care se asigură participarea studenților la stabilirea propriului parcurs de învățare, cum se identifică eventualele rămăneri în urmă și ce măsuri remediale se adoptă în astfel de cazuri.)

Pornindu-se de la analiza caracteristicilor de învățare ale studenților și de la nevoile lor specifice, procesul de predare va explora metode de predare atât expositive (prelegerea, expunerea), cât și conservative-interactive, bazate pe modele de învățare prin descoperire facilitate de explorarea directă și indirectă a realității (analiza, proiectarea și implementarea aplicațiilor software), dar și pe metode bazate pe acțiune, precum exercițiul, activitățile practice și rezolvarea de probleme.

În activitatea de predare vor fi utilizate prelegeri, în baza unor prezentări Power Point care vor fi puse la dispoziția studenților. Fiecare curs va debuta cu recapitularea capitolelor deja parcurse, cu accent asupra noțiunilor parcurse la ultimul curs.

Prezentările utilizează imagini, animații și scheme, astfel încât informațiile prezentate să fie ușor de înțeles și asimilat.

Acestă disciplină acoperă informații și activități practice menite să-i sprijine pe studenți în eforturile de învățare și de dezvoltare a unor relații optime de colaborare și comunicare într-un climat favorabil învățării prin descoperire.

Se va avea în vedere exersarea abilităților de ascultare activă și de comunicare asertivă, precum și a mecanismelor de construcție a feedback-ului, ca modalități de reglare comportamentală în situații diverse și de adaptare a demersului pedagogic la nevoile de învățare ale studenților.

Se va exersa abilitatea de lucru în echipă pentru rezolvarea diferitelor sarcini de învățare.

## 10. Conținuturi

CURS		
Capitolul	Conținutul	Nr. ore
1	Concepte de baza in programarea obiect-orientata. Caracteristicile modelului obiect. Tipuri de date, operatori si instrucțiuni specifice limbajelor obiect-orientate	2
2	Clase si obiecte. Date și funcții membre (metode) ale claselor. Constructori si destructori. Crearea obiectelor și a vectorilor de obiecte. Încapsularea datelor si ascunderea implementării. Date si funcții membre statice ale claselor. Clase locale si clase interne	4
3	Supraîncărcarea funcțiilor si a operatorilor. Supraîncărcarea funcțiilor (inclusiv a metodelor claselor). Supraîncărcarea mai multor operatori pentru diferite clase.	6
4	Clase derivate si moștenire. Moștenirea datelor si a metodelor din clasele de baza. Redefinirea metodelor moștenite. Moștenirea simplă si multiplă. Compunere si moștenire. Funcții virtuale si polimorfism. Clase abstracte si interfețe.	10
5	Tratarea excepțiilor. Tipuri de excepții. Rutine de captare si de tratare a excepțiilor.	2
6	Sistemul de intrare/ieșire. Fluxuri de intrare si de ieșire. Formatarea datelor la intrare si la ieșire. Serializarea datelor.	2
7	Programare generica. Notiuni de baza despre STL (Standard Template Library). Contaniere. Iteratori.	2
	<b>Total:</b>	28
<b>Bibliografie:</b>		

LABORATOR		
Nr. crt.	Conținutul	Nr. ore



1	Clase si obiecte. Supraîncărcarea funcțiilor si a operatorilor	2
2	Clase derivate si moștenire.	2
3	Funcții virtuale si polimorfism	2
4	Tratarea excepțiilor	2
5	Definirea si utilizarea stream-uri de intrare/ieșire	2
6	Utilizarea containerelor din STL Recapitulare. Rezolvarea/Implementarea aplicatiilor folosind mecanisme POO	2
7	Colocviu de laborator	2
	<b>Total:</b>	14

**Bibliografie:**

**11. Evaluare**

Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare	11.3 Pondere din nota finală
11.4 Curs	Verificare finala	Rezolvare/implementare probleme utilizand platforma Moodle/VPL	60%
11.5 Seminar/laborator/proiect	Evaluare pe parcurs	Evaluare orala pe baza rezolvarilor din timpul laboratorului	10%
	Tema de casa	Rezolvare/implementare probleme utilizand platforma Moodle/VPL	10%
	Colocviu de laborator	Rezolvare/implementare probleme utilizand platforma Moodle/VPL	20%
11.6 Condiții de promovare			
Obținerea a 50% din punctajul total. Obținerea a 50% din punctajul aferent activității pe parcursul semestrului. Obșinerea a 50% din punctajul aferent verificarii finale de la curs <b>Atenție la Regulamentul de studii aplicabil, se pot include aici referințe în acest sens!</b>			

**12. Coroborarea conținutului disciplinei cu așteptările reprezentanților angajatorilor și asociațiilor profesionale reprezentative din domeniul aferent programului, precum și cu stadiul actual al cunoașterii în domeniul științific abordat și practicile în instituții de învățământ superior din Spațiul European al Învățământului Superior (SEİS)**

Prin activitățile desfășurate, studenții dezvoltă abilități de a oferi soluții unor probleme și de a propune idei de îmbunătățire a situației existentei în domeniul Programarii obiect-orientata.

În dezvoltarea conținutului disciplinei s-au avut în vedere cunoștințe / aspecte / abordari descrise de literatura de specialitate / cercetările proprii publicate.

Cursul are un conținut similar cursurilor desfășurate de universitatea din țară și strainatate, în domenii similare

Prin activitățile desfășurate se are în vedere dezvoltarea abilităților absolventului de a gestiona situații practice cu care se poate confrunta în viața reală în scopul creșterii contribuției acestuia la îmbunătățirea mediului socio-economic

Data completării

Titular de curs

Titular(i) de aplicații



**Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București**  
**Facultatea de Electronică, Telecomunicații și**  
**Tehnologia Informației**



1.10.2024

Prof. Dr. Ovidiu GRIGORE

As. ing. George CIOROIU

Data avizării în departament

Director de departament

04.11.2024

Conf. Dr. Bogdan Cristian FLOREA

Data aprobării în Consiliul Facultății

Decan

04.11.2024

Prof. Dr. Mihnea Udrea