

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Dunărea de Jos” Galați
1.2 Facultatea	Economie și Administrarea Afacerilor
1.3 Departamentul	Administrarea Afacerilor
1.4 Domeniul de studii	Cibernetică, Statistică și Informatică Economică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii/Calificarea	Informatică Economică

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Bazele programării						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	1	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	OB

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					28
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					16
Tutoriat					7
Examinări					4
Alte activități.....					
3.7 Total ore studiu individual					69
3.9 Total ore pe semestru					125
3.10 Numărul de credite					5

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Nu este cazul
4.2 de competențe	• Cunoașterea notiunilor fundamentale de informatica (structura calculatorului, algoritmi, etc.)

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	• Studenții se vor prezenta la prelegeri și seminarii cu telefoanele mobile închise. • Nu va fi acceptată întârzierea studenților la curs și seminar.
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	• Nu este cazul



6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	C4.1 Definirea cerințelor de parcurgere a etapelor ciclului de dezvoltare pentru a obține componente software performante, folosind tehnologii moderne C4.2 Explicarea structurilor de date, a instrucțiunilor și claselor de probleme pentru a construi componente integrabile în sisteme software complexe C4.4 Actualizarea limbajelor, tehnicilor și metodelor de programare, astfel încât componentele software construite să reflecte stadiul dezvoltării IT&C C4.5 Dezvoltarea activităților specifice ciclului de realizare software, urmărind aspectele cantitative, calitative și de eficiență economică
Competențe transversale	CT3 Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și tehnicilor de învățare pentru propria dezvoltare

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea și înțelegerea paradigmei de programare obiectuală
7.2 Obiectivele specifice	Programarea în limbajul C++. Conceperea și realizarea de programe pentru diferite aplicații

8. Conținuturi

8. 1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Noțiuni fundamentale din limbajul de programare C/C++	Prelegere, video-proiecție	4 ore
2. Principiile programării orientată pe obiecte	Prelegere, video-proiecție	4 ore
3. Clase	Prelegere, video-proiecție	4 ore
4. Constructori și destructori	Prelegere, video-proiecție	2 ore
5. Funcții friend în C ++	Prelegere, video-proiecție	2 ore
6. Supraîncărcarea operatorilor și funcțiilor	Prelegere, video-proiecție	2 ore
7. Moștenirea în C ++	Prelegere, video-proiecție	2 ore
8. Conversii în C ++	Prelegere, video-proiecție	2 ore
9. Funcții virtuale	Prelegere, video-proiecție	2 ore
10. Fișiere în C ++	Prelegere, video-proiecție	4 ore
Bibliografie 1. Liviu Negrescu - <i>Limbajele C și C ++ pentru începători. Vol II Limbajul C ++</i> , Ed. Microinformatica, Cluj Napoca, 1994 . 2. Ionuț Mușlea – <i>Programarea orientată pe obiecte</i> , Ed. Microinformatica, Cluj Napoca, 1992. 3. Herbert Schildt – <i>C++ manual complet</i> , Editura Teora, București, 1997		
8. 2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
• Utilizarea instrucțiunilor de I/E și pentru structurile de control în C/C++		4 ore
• Utilizarea datelor structurate în C standard –struct și union.	teme, aplicatii, help online	4 ore
• Programare orientată pe obiect- Utilizarea claselor	teme, aplicatii, help online	4 ore
• Programe cu constructori și destructori	teme, aplicatii, help online	4 ore
• Utilizarea funcțiilor friend în programe	teme, aplicatii, help online	2 ore
• Elaborarea unor programe cu supraîncărcarea operatorilor	teme, aplicatii, help online	2 ore
• Utilizarea moștenirii în programe	teme, aplicatii, help online	4 ore
• Elaborarea unui program folosind conversii de tip		
• Operații cu fișiere în C ++	teme, aplicatii, help online	4 ore



Bibliografie

Manule de utilizare online, pe Internet.

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

- Tematica disciplinei este în concordanță cu programa analitică a disciplinei din alte centre universitare și asigură studenților asimilarea conceptelor de bază din domeniul programării

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Notele obținute la testele periodice sau parțiale		
	Nota acordată la examinarea finală	Lucrare scrisă	60%
10.5 Seminar/laborator	Teme	Practic	10%
	Test	Practic	30%
10.6 Standard minim de performanță			
• Obținerea minim a notei 5 la toate testele			

