

## FIȘA DISCIPLINEI (licență)

### 1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA ȘTEFAN CEL MARE DIN SUCEAVA
Facultatea	Facultatea de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor
Departamentul	Departamentul de Calculatoare
Domeniul de studii	Științe inginerești
Ciclul de studii	
Programul de studiu/calificarea	Program de conversie profesională – Tehnologia informației și comunicării

### 2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	<b>PROGRAMAREA CALCULATOARELOR ȘI LIMBAJE DE PROGRAMARE</b>				
Titularul activităților de curs	ș.l. dr.inf. Adina Luminița BĂRILĂ				
Titularul activităților aplicative	ș.l. dr.inf. Adina Luminița BĂRILĂ				
Anul de studiu	I	Semestrul	1	Tipul de evaluare	E
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DD - în domeniu, DS - de specialitate, DC – complementară				DF
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DI - impusă, DO - opțională, DF - facultativă				DI

### 3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	4	Curs	2	Seminar	0	Laborator	2	Proiect	0
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	56	Curs	28	Seminar	0	Laborator	28	Proiect	0

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	70
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	24
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	50
II d) Tutoriat	
III Examinări	3
IV Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	144
Total ore pe semestru (Ib+II+III+IV)	203
Numărul de credite	8

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

Curriculum	
Competențe	

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

Desfășurare a cursului	laptop, videoproiector, suporturi electronice pentru unitatea de curs, prezentări PPT sau Prezi, tabla, exemple de programe funcționale pe calculator	
Desfășurare aplicații	Seminar	-
	Laborator	calculatoare, tabla/videoproiector, suport electronic pentru aplicații, IDE pentru limbajul C/C++
	Proiect	-

## 6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	C1. Operarea cu fundamente științifice ale TIC C2. Proiectarea de bază a componentelor hardware, software și de comunicații C3. Soluționarea problemelor folosind instrumentele specifice TIC C4. Îmbunătățirea performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații C5. Gestionarea ciclului de viață, integrarea și integritatea sistemelor hardware, software și de comunicații
Competențe transversale	CT1. Manifestarea unui comportament onorabil, etic și în spiritul legii de utilizare a TIC

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

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formarea unei gândiri algoritmice</li> <li>• utilizarea unui mediu de programare</li> <li>• formarea și dezvoltarea deprinderilor de implementare a algoritmilor într-un limbaj de programare</li> </ul>
-----------------------------------	---

## 8. Conținuturi

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
<b>1. Noțiuni introductive</b> 1.1. Algoritmi, reprezentarea algoritmilor 1.2. Limbaje de programare-generalități	2	expunerea, prelegerea participativă, problematizarea, conversația, demonstrația, exemplificare	
<b>2. Elementele limbajului C/C++</b> 2.1. Alfabet, constante, variabile, operatori, expresii 2.2. Structura și sintaxa programelor C 2.3. Operații I/O în C/C++	2		
<b>3. Tipuri de date în C/C++</b> 3.1. Tipuri simple de date 3.2. Declarații de variabile 3.3. Operatori	2		
<b>4. Instrucțiuni care implementează structurile de control</b> 4.1. Structura secvențială 4.2. Structura decizională 4.3. Structura repetitivă	4		
<b>5. Algoritmi fundamentali</b>	2		
<b>6. Tablouri unidimensionale (vectori)</b> 6.1. Declararea vectorilor 6.2. Inițializarea vectorilor 6.3. Citirea și afișarea vectorilor 6.4. Prelucrarea vectorilor	2		
<b>7. Tablouri bidimensionale (matrici)</b> 7.1. Declararea matricilor 7.2. Inițializarea matricilor 7.3. Citirea și afișarea matricilor 7.4. Prelucrarea matricilor	2		
<b>8. Prelucrarea caracterelor</b> 8.1. Tipul char 8.2. Funcții pentru prelucrarea caracterelor 8.3. Șiruri de caractere 8.4. Funcții pentru prelucrarea șirurilor de caractere	2		
<b>9. Funcții în C/C++</b> 9.1. Definirea, declararea și apelul funcțiilor 9.2. Transmiterea parametrilor 9.3. Variabile locale și variabile globale 9.4. Recursivitate	4		
<b>10. Algoritmi de sortare</b> 10.1. Sortare prin numărare 10.2. Bubble sort 10.3. Sortare prin interclasare	2		
<b>11. Fișiere</b> 11.1. Fișiere text 11.2. Exemple de utilizare a fișierelor în C/C++	2		
<b>12. Programare modulară în C</b> 12.1. Clase de memorare	2		

12.2. Realizarea proiectelor in C/C++ 12.3. Transmiterea datelor între diferite module de program 12.4. Parametri in linia de comanda 12.5. Biblioteci de subprograme			
--	--	--	--

#### Bibliografie

- Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie – *Limbaajul C*, Editura Teora, București, 2003
- Herbert Schildth - *C – manual complet*, Editura Teora, București, 2003
- Stephen G. Kochan, *Programming in C (4th Edition) (Developer's Library)*, Addison-Wesley Professional, ISBN-13: 978-0321776419, 2014
- Bradley Jones, Peter Aitken, Dean Miller - *C Programming in One Hour a Day (7th Edition)*, Sams Publishing, 2013
- Nicolae Constantinescu - *Bazele programării procedurale.Limbaajul C* (Ediția A IV-A Adăugită Și Revizuită), Editura Universitaria, Craiova, ISBN 978-606-14-1442-0, 2018
- Gheorghe Barbu, Viorel Păun - *Programarea în limbaajul C/C++*, Editura MatrixRom, 2011
- Adina Bărlă – *Programare și Tehnici de Programare. Indrumar de laborator*, Editura Universității “Ștefan cel Mare”, Suceava, 2003
- Adina Bărlă - suporturi electronice pentru curs puse la dispoziția studenților pe Google Classroom

#### Bibliografie minimală

- Adina Bărlă - suporturi electronice pentru curs puse la dispoziția studenților pe Google Classroom
- Adina Bărlă – *Programare și Tehnici de Programare. Indrumar de laborator*, Editura Universității “Ștefan cel Mare”, Suceava, 2003

Aplicații (Laborator)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
• Prezentarea normelor de protecția și igiena muncii pentru laboratorul de “Programarea calculatoarelor și limbaje de programare”. Prezentarea mediului de programare.	2	exercițiul, conversația, demonstrația, dezbateră, problematizarea, lucrări practice	
• Aplicații simple în C/C++..Operații de I/O.	2		
• Tipuri de date, instrucțiunile ce implementează operațiile de bază	2		
• Instrucțiunea decizională	2		
• Programe cu instrucțiuni repetitive	4		
• Algoritmi fundamentali	2		
• Aplicații cu vectori	2		
• Aplicații cu matrici	2		
• Aplicații cu caractere și șiruri de caractere	2		
• Aplicații cu funcții definite de utilizator	2		
• Algoritmi de sortare	2		
• Aplicații cu fișiere	2		
• Realizarea proiectelor	2		

#### Bibliografie

- Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie – *Limbaajul C*, Editura Teora, București, 2003
- Herbert Schildth - *C – manual complet*, Editura Teora, București, 2003
- Stephen G. Kochan, *Programming in C (4th Edition) (Developer's Library)*, Addison-Wesley Professional, ISBN-13: 978-0321776419, 2014
- Bradley Jones, Peter Aitken, Dean Miller - *C Programming in One Hour a Day (7th Edition)*, Sams Publishing, 2013
- Nicolae Constantinescu - *Bazele programării procedurale.Limbaajul C* (Ediția A IV-A Adăugită Și Revizuită), Editura Universitaria, Craiova, ISBN 978-606-14-1442-0, 2018
- Gheorghe Barbu, Viorel Păun - *Programarea în limbaajul C/C++*, Editura MatrixRom, 2011
- Adina Bărlă – *Programare și Tehnici de Programare. Indrumar de laborator*, Editura Universității “Ștefan cel Mare”, Suceava, 2003
- Adina Bărlă - suporturi electronice pentru curs puse la dispoziția studenților pe Google Classroom

#### Bibliografie minimală

- Adina Bărlă - suporturi electronice pentru curs puse la dispoziția studenților pe Google Classroom
- Adina Bărlă – *Programare și Tehnici de Programare. Indrumar de laborator*, Editura Universității “Ștefan cel Mare”, Suceava, 2003

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

Disciplina face parte din pachetul disciplinelor fundamentale recomandat de ARACIS. Conținutul cursului și al laboratorului se regăsește în curricula disciplinelor similare din centrele universitare de prestigiu din țară. Studiul limbajului C se sincronizează cu solicitările angajatorilor și cu statisticile rezultate în urma studiilor făcute de asociațiile profesionale, asigurând absolventului setul de cunoștințe și deprinderi în vederea continuării pregătirii profesionale.

## 10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cunoașterea terminologiei,</li> <li>- cunoașterea elementelor de bază ale limbajului</li> <li>- cunoașterea sintaxei limbajului</li> <li>- capacitatea de înțelegere a unui algoritm</li> <li>- capacitatea de utilizare a algoritmilor prezentați în cadrul cursului</li> <li>- capacitatea de a elabora și implementa un algoritm pentru rezolvarea unei probleme</li> </ul>	evaluare finală prin probă teoretică	50
Seminar	-		
Laborator	capacitatea de a realiza aplicații în C/C++ pentru rezolvarea unor probleme	<i>evaluare continuă</i> (prin metode orale și probe practice) <i>evaluare sumativă</i> (prin scrierea și punerea la punct a unui program funcțional pe calculator)	50
Proiect	-		
Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- capacitatea de recunoaștere și utilizare a terminologiei</li> <li>- însușirea elementelor de sintaxă C/C++</li> <li>- capacitatea de a realiza programe simple în C/C++</li> <li>- capacitatea de a identifica și elimina erorile de sintaxă din program</li> </ul>			

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de aplicație
26.09.2022		

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
29.09.2022	

Data aprobării în consiliul facultății	Semnătura decanului
30.09.2022	