

FISA DISCIPLINEI

DENUMIREA DISCIPLINEI				TEHNICI AVANSATE DE PROGRAMARE				COD: CS2208	
CICLUL DE STUDII (L-licență/M-master/D-doctorat) ȘI ANUL DE STUDIU (1,2,3,4)				L2	Semestrul	2	STATUTUL DISCIPLINEI (OB-obligatorie/OP-opțională/F-facultativă)		OB
NUMĂRUL ORELOR PE SAPTĂMÂNĂ				TOTAL ORE SEMESTRU	TOTAL ORE ACTIVITATE INDIVIDUALA	NUMĂR DE CREDITE	TIPUL DE EVALUARE (P-pe parcurs, C-colocviu, E-examen, M-mixt)		LIMBA DE PREDARE
C	S	L	Pr.	56	154	5	M		Română
2	-	2	-						

TITULARUL ACTIVITĂȚILOR DE CURS	GRADUL DIDACTIC ȘI ȘTIINȚIFIC, PRENUMELE, NUMELE	DEPARTAMENTUL
	LECTOR DR. CRISTIAN FRĂȘINARU	INFORMATICĂ

TITULARUL ACTIVITĂȚILOR DE SEMINAR/L.P.	GRADUL DIDACTIC ȘI ȘTIINȚIFIC, PRENUMELE, NUMELE	DEPARTAMENTUL
	ASISTENT DRD. COSMIN VĂRLAN, ASISTENT DR. ALEX MORUZ	INFORMATICĂ

DISCIPLINE ABSOLVITE ANTERIOR	Programare orientată-obiect
-------------------------------	-----------------------------

OBIECTIVE	<p>Prezentarea limbajului de programare Java si a tehnologiilor incluse in platforma de lucru standard Java SE. Descrierea unor tehnici avansate de programare si modalitatile lor de implementare folosind limbajul Java. Introducere in platforma de lucru Java ME si prezentarea notiunilor fundamentale legate de programarea dispozitivelor mobile. Introducere in platforma de lucru Java EE si prezentarea notiunilor fundamentale legate de programarea enterprise.</p> <p>Familiarizarea cu kitul de dezvoltare JDK.</p> <p>Folosirea unor medii vizuale integrate pentru realizarea lucrarilor de laborator (NetBeans, Eclipse).</p>
-----------	--

COMPETENȚE SPECIFICE ACUMULATE

COMPETENȚE PROFESIONALE	C1, C2, C3
-------------------------	-------------------

COMPETENȚE TRANSVERSALE	CT1, CT3
-------------------------	-----------------

CONTINUTUL CURSULUI	Introducere in Java. Obiecte si clase. Exceptii. Fluxuri de date (Intrari/iesiri). Interfete. Pachete. Serializarea obiectelor. Colectii. Tehnici de creare a interfetelor grafice (AWT, Swing, JavaFX). Desenarea si tiparirea. Fire de executie. Programarea in retea. Invocarea metodelor la distanta (RMI). Appleturi. Lucrul cu baze de date relationale in Java (JDBC). Lucrul dinamic cu obiecte si clase (Reflection). Adnotari. Java Web Start. Introducere in Java ME. Introducere in Java EE.
---------------------	--

BIBLIOGRAFIE (SELECTIVĂ)	Cristian Frasinaru, <i>Curs practic de Java</i> , Matrix Rom Bucuresti (2005), ISBN 973-685-856-1. Java Platform, Standard Edition, API Specification. The Java Tutorials.
--------------------------	--

CONȚINUTUL LUCRĂRILOR DE SEMINAR/LABORATOR	Probleme aferente cursului curent propuse spre rezolvare la fiecare laborator.
--	--

BIBLIOGRAFIE (SELECTIVĂ)	Cristian Frasinaru, <i>Curs practic de Java</i> , Matrix Rom Bucuresti (2005), ISBN 973-685-856-1 Java Platform, Standard Edition, API Specification The Java Tutorials
--------------------------	---

REPERE METODOLOGICE	Prezentare slide-uri folosind videoprojector
---------------------	--

EVALUARE	metodele	Fiecare laborator va contine in medie doua probleme cotate cu 1 punct fiecare Examenul va contine 20 intrebari tip chestionar, fiecare fiind codata cu 1 punct. Activitatea suplimentara poate aduce puncte aditionale.
	forme	Prezentare probleme rezolvate (exclusiv in timpul semestrului) si Examen (in sesiune)
	ponderea formelor de evaluare în formula notei finale	Curba lui Gauss pe numarul total de puncte (laborator + examen). 5%=10, 10%=9, 20%=8, 30%=7, 25%=6, 10%=5

	standardele minime de performanță	Intrarea in examen se poate face doar prin obtinerea unui numar minim de puncte la laboratoare (8 puncte). Examenul este considerat promovat doar daca sunt obinute minim 5 puncte.
--	-----------------------------------	---