Ingineria Programării

Introducere – 22,23 Februarie 2022

Cuprins

- Echipa
- Conținutul cursului
- Laboratoarele
- Projectul
- Examenul
- Notarea
- Protocolul de comunicare
- Bibliografie

Echipa

- Cursul:
 - Adrian Iftene
 - Alex Moruz
- Laboratoare:
 - Adrian Iftene
 - Alex Moruz
 - Florin Olariu
 - Cristian Simionescu
 - Coca Georgiana
 - Ciprian Cuşmuliuc
 - Cosmin Irimia
 - Mihai Costandache

adiftene@info.uaic.ro mmoruz@info.uaic.ro

adiftene@info.uaic.ro mmoruz@info.uaic.ro florin@florinolariu.ro cristian@nexusmedia.ro

coca.lucia.georgiana@info.uaic.rogabriel.cusmuliuc@info.uaic.ro

irimia.cosmin@gmail.com

andrei97mihai@gmail.com

Conținutul Cursului

- Ingineria programării (Software engineering)
- Modele de proiectare (Design models)
- Ingineria cerințelor (Requirements identification)
- Diagrame UML (UML diagrams)
- Design patterns
- Testare şi debug (Testing and debugging)
- Întreţinere (Maintenance)
- Metrici software (Software metrics)
- Managementul proiectelor (Project management)
- Drepturi de autor (Author rights)

Cursuri (2)

- De ce să vin la curs?
- Aici sunt prezentate noțiunile teoretice + studii de caz
- 40 din 240 de puncte ale examenului sunt din discuţiile care au loc pe baza slideurilor, fără a apărea scris pe ele
- Bonusuri... Prezentări...

Laboratoarele

- Diagrame UML, Design Patterns, Unit testing
- ▶ Implementări Java, C++, C#, OOP (coding style)
- > Teme propuse de profesor, studenți
- Se negociează punctajele pe echipă, membru, (echipa de 4 poate primi nota 34, distribuite 9 + 9 + 8 + 8 sau orice altă combinație hotărâtă de TL)
- Dacă toți membrii echipei primesc același punctaj, coordonatorul de laborator va decide cine prezintă soluția săptămâna următoare
- Nu există limită superioară pentru punctaj
- EXISTĂ limită inferioară pentru punctaj: 50 % din suma punctajelor laboratoarelor
- Important: Faceți legătura cu laboratoarele de Java și de Tehnologii Web!!!

Laboratoarele (2)

- SCRUM
- Vom folosi: Github, BitBucket...
- Trello
- De ce să vin la laborator? Pentru a face parte dintr-o echipă, pentru a acumula puncte, pentru a promova

Proiectul

- Lucrul în echipă!
- Va presupune:
 - Documentare, Modelarea folosind diagrame UML
 - Implementare (modul principal, interfață)
 - Testare, Evaluare, Documentație, Etc.
- Tematici
 - Firme IT Iași
 - CLEF 2022 (clef2022.org): ImageCLEF, Plagiarism, QA, Social Book Search
 - Platforme și Limbaje: C++, **Java**, Perl, Python, **Java Scr**ipt, C#

Proiectul – Concurs

- Cele mai bune 9 proiecte vor participa în săptămânile 13-16 la o sesiune de prezentări
- La aceste sesiuni vom avea un juriu format din profesori și reprezentanți ai companiilor
- Vor fi acordate bonusuri, diplome şi premii
- Learn & Earn Amazon

Examenul

- Fără documentație
- ▶ 30 minute
- Întrebări: grilă + ce necesită răspunsuri pe 2 3 rânduri + diagrame/scheme
- Accentul se va pune pe înțelegerea noțiunilor prezentate teoretic la curs și folosite practic la laborator
- Dacă va fi posibil examenul va fi la facultate
- Dacă nu, on-line cu camerele pornite pe grupe, veți scrieți pe o foaie A4 răspunsurile pe care o veți poza și încărca pe un GoogleForm

Notarea

- Notă Laborator obținută în primele 6 laboratoare (teme saptămânale, lucrul în echipă)
- Notă Proiect obținută în ultimele 7 laboratoare (un proiect de echipă în care fiecare își va aduce contribuția)
- Notă Examen 30 minute, subiecte grilă, accentul va cădea pe înțelegerea noțiunilor parcurse
- Nota Finală = 10 x (Notă_Laborator + Notă_Proiect + Notă_Examen) / MAX_PUNCTAJE_FARA_BONUS

Protocol comunicare

- La cerere veți trimite soluțiile la anumite etape pe e-mail
- 3 cerințe:
 - Subject: [IP] Solutie etapa X
 - Attachment: arhiva TGZ, RAR, etc. (nu ZIP)
 - Continut: Semnatura Ionescu George, Anul II, Grupa
 2 A
- NERESPECTAREA ACESTOR CERINȚE VA DUCE LA DEPUNCTARE (1 punct de cerință)

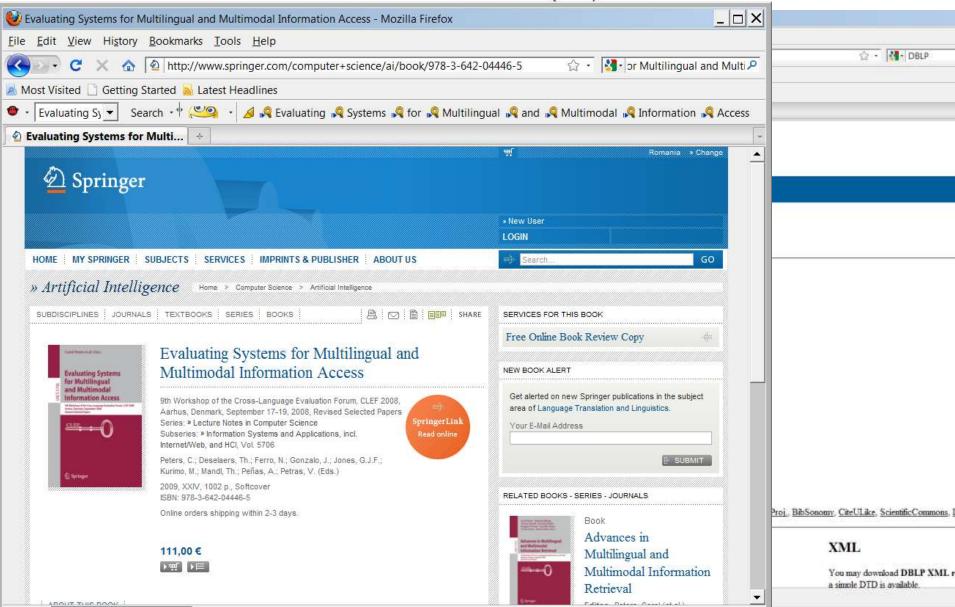
Bibliografie

- Pagina cursului Adrian Iftene http://thor.info.uaic.ro/~adiftene/Scoala/2022/IP/
- Pagina lui Ovidiu Gheorghieş (a lucrat cu Adriana G.) http://thor.info.uaic.ro/~ogh/ip/
- Ian Sommerville: Software Engineering, Addison Wesley, 2001
- Craig Larman: Applying UML and Patterns, Addisson Wesley, 2002
- Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vissides: Design Patterns, Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addisson Wesley, 1998
 - Internet

Finalitate IP 2009–2020

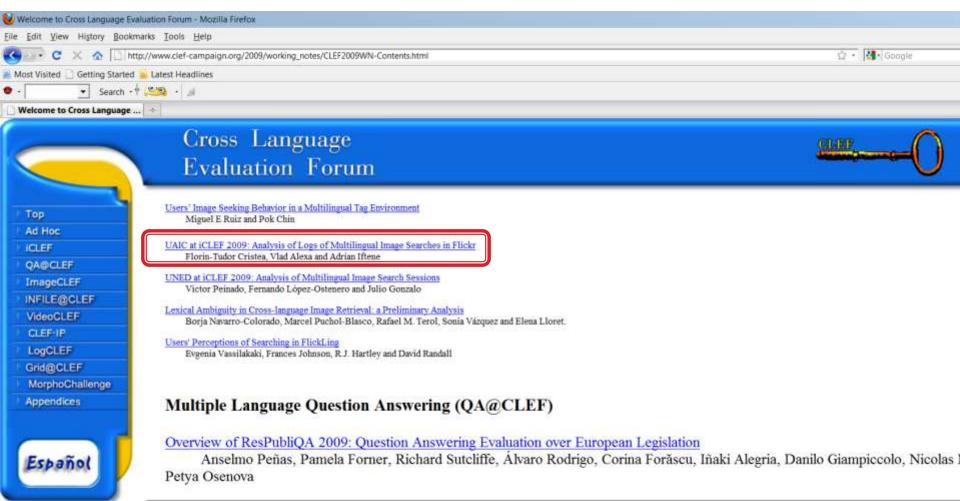
- Continuarea acestor idei și aprofundare în Teme de licență într-unul din aceste domenii
- Articole de cercetare şi participare la conferințe
- Cercetare pe termen lung licență, master, doctorat, post-doctorat (avem colaborări cu universități din Spania, Italia, Anglia, Irlanda, Franța, etc.)

Rezultate IP 2009 (1)





Rezultate IP 2009 (3) CLEF - WN

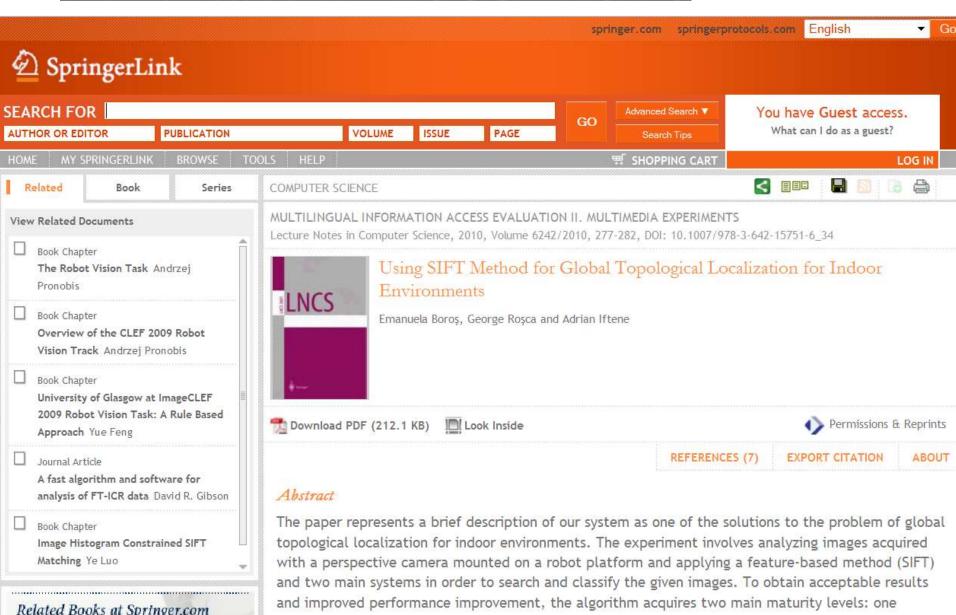


CLEF is an activity of the TrebleCLEF Coordination Action



All text is available under the terms of the Creative Commons Licence

Rezultate IP 2009–2010



Rezultate TAIP 2009

- Multe teme continuate ca teme de disertație
- Concursuri, publicaţii

Sesiunea Nationala ITS 2010 de Comunicari Stiintifice Studentesti

Prima pagina Galerie Rezultate Finale Parteneri/Sponsori Organizatori Contact

Rezultate Finale

Nr.	Titlu Lucrare	Autor	Institutie
Premiul 1	Sisteme de creștere a siguranței transportului rutier	Mircea CÎRCEAG, Isabela MOCANU, Răzvan MUNTEANU	an III, Facultatea Transporturi, Universitatea "Politehnica" din București
Premiul 2	Sistem distribuit de Management al Traficului	Emilian NECULA, Raluca NECULA	Master, Facultatea de Informatica, Universitatea "A.I.Cuza" Iași
Premiul 2	Sisteme de informare a călătorilor	Camelia BUNEA, Andrei ŞORIGA	an IV, Facultatea Transporturi, Universitatea "Politehnica" din București
Premiul 3	Sistem de alarmă cu transmiterea mesajului pe telefonul mobil	Alexandru STOICA	an III, Facultatea Transporturi, Universitatea "Politehnica" din București
Premiul 3	Autovehiculul hibrid	Radu DINU, Ionuţ FLOREA, Diana TUDORACHE	an II, Facultatea Transporturi, Universitatea "Politehnica" din București
Mentiune	Aplicatie GPS pentru PC	Andrei GEORGESCU	Master, Facultatea de Informatica, Universitatea "A.I.Cuza" Iași





ABSTRACT

Print ISBN: 978-1-4244-7335-9

Date of Current Version: 05 August 2010

This paper addresses the increasingly encountered challenge of ontology alignment. Starting with basic similarity measures such as the syntactic similarity, represented by the Levenshtein or Jaro Distance, semantic similarities, which make use of WordNet and taxonomy similarities, our new system uses a genetic algorithm specially

2011-2012

http://dblp.unitrier.de/pers/hd/g/G=icirc=nsca:Alexandru= Lucian





C dblp.uni-trier.de/pers/hd/s/Siriteanu:Alexandra

home



Alexandra Siriteanu 🕹 🕏 🗸 🛡

> Home > Persons

[-] 2010 - today @

2014





且 基 學 % Ralf Bierig, Cristina Serban, Alexandra Siriteanu, Mihai Lupu, Allan Hanbury:

A System Framework for Concept- and Credibility-Based Multimedia Retrieval. ICMR 2014; 543

2013





🖹 🕹 🗬 📽 Cristina Serban, Alexandra Siriteanu, Claudia Gheorghiu, Adrian Iftene, Lenuta Alboaie, Mihaela Breaban:

> Combining Image Retrieval, Metadata Processing and Naive Bayes Classification at Plant Identification 2013. CLEF (Working Notes) 2013

2015-2016



Using Textual and Visual Processing in Scalable Concept Image Annotation Challenge

Alexandru Calfa, Dragoş Silion, Andreea Cristina Bursuc, Cornel Paul Acatrinei, Răzvan Iulian Lupu, Alexandru Eduard Cozma, Cristian Pădurariu, Adrian Iftene

UAIC: Faculty of Computer Science, "Alexandru Ioan Cuza" University, Romania {alexandru.calfa, dragos.silion, andreea.bursuc, paul.acatrinei, razvan.lupu, eduard.cozma, cristian.padurariu, adiftene}@info.uaic.ro

Abstract. This paper describes UAIC¹¹s system built for participating in the Scalable Concept Image Annotation challenge 2015. We submitted runs both for Subtask 1 (Image Concept detection and localisation) and for Subtask 2 (Generation of Textual Descriptions of Images). For the first subtask we created an ontology with relations between concepts and their synonyms, hyponyms and hypernyms and also with relations between concepts and related words. For the second subtask, we created a resource that contains triplets (concept₁, verb, concept₂), where concepts are from the list of concepts provided by the organizers and verb is a relation between concepts. With this resource we build sentences in which concept₁ is subject, verb is predicate and concept₂ is complement.

Using Machine Learning Techniques, Textual and Visual Processing in Scalable Concept Image Annotation Challenge

Alexandru-Gabriel Cristea, Mădălin-Marian Savoaia, Monica-Andreea Martac, Ionela Cristina Pătraș, Alexandru-Ovidiu Scutaru, Constantin-Emilian Covrig, Adrian Iftene

UAIC: Faculty of Computer Science, "Alexandru Ioan Cuza" University, Romania {alexandru.cristea, madalin.savoaia, monica.martac, ionela.patras, alexandru.scutaru, constantin.covrig, adiftene}@info.uaic.ro

Abstract. This paper describes UAIC¹'s system built for participating in the Scalable Concept Image Annotation challenge 2016. We submitted runs for Subtask 1 (Image annotation and localisation), for Subtask 2 (Natural language caption generation) and for Subtask 3 (Content Selection). For the first subtask we used an ontology created last year with relations between concepts and their