

Constantin
George - Gabriel
2 E 3

Subiectul de examen ales: se dă un vector de obiecte și se cere să se afișeze numele obiectului care are în câmpul „value” (care este de tip integer) valoarea cea mai mare.

Punctul 1.

Pentru CS1 (Competențe specifice 1), se propune următorul plan. Profesorul va prezenta elevilor enunțul problemei, clar și concis. Ulterior, va întreba elevii dacă au înțeles conștient ceea ce trebuie să se rezolve și dacă vor încerca să ofere un plan cu scopul de a rezolva problema.

Pentru CS2, profesorul unul din elevi săi să ofere voluntar ceea ce i s-a scris la tablă, cu scopul de a rezolva problema. Profesorul are rolul de a îndruma elevul în acest caz și de a-l ajuta să ducă problema la capăt. De asemenea, are rolul de a prezenta și celorlalte copii din clasă cum se rezolvă problema, explicând pas cu pas algoritmul și metodele de rezolvare a exercițiului. (În caz concret, cum se alege un element din vector, cum se alege un câmp dintr-un obiect, etc.)

Pentru CS3, trebuie ca profesorul să aibă în vedere principiile generale ale ~~rezolvării~~ de programării structurate:
- folosirea principiilor tipuri de structuri:

- struct. secvențiale;
- struct. decizionale;
- struct. repetitive;

În momentul în care trebuie să comparăm obiectele din listă, trebuie să ținem oarecum în vedere prin listă, eventual fiecare obiect și comparăm câmpul „veloare”.

Punctul 2

În principiu nu pot spune că există o metodă didactică unică pentru secvența clasă. Din punctul meu de vedere, eu aș încerca să combin mai multe metode ca să fac procesul de predare - învățare cât mai eficient și interactiv. De exemplu, eu aș combina 3 metode didactice cunoscute: algoritmică, explicație și demonstrație. Altfel, eu pot structura lecția în felul următor: la început elevilor probleme care să le treacă de ei însuși să trecem de la mineșul textual al problemei la cel algoritmic. După elevilor cât mai multe explicații („hint-uri”) prin care vor să îi dea o idee de rezolvare a problemei propuse. Ulterior, elevii de ei înșiși să facă o demonstrație în timp real, la tablă, prin intermediul căreia pot avea o interactivitate mai bună cu elevii. (Căci nu are nici un moment momentele (lecturii) 2)

Consider că folosind o metodă didactică „personalizată”,
pot strage mai mult atenție elevilor asupra lecției,
astfel sporind productivitatea ^{car} procesului de
predare-învățare să fie cât mai eficient.

Pomertal 3

Algorithm:

Close Number {

cont release;

```

    int getValore (int* object, Carret) {
        return valore;
    }

```

get Name (Name object) {
return name;
}

ent

citente nestor Obicte (nestoul ob obicte)

citeste vectorul delectric (ca
 citeste densitatea vector (numar material unitat)

get Value (reactor Observe CO)

pour $i \leftarrow 0$, démontre une vector

if $\text{obacé minimum} < \text{get Valoare (vector Obiectelor)}$

~~verb~~ Verb → (Verb) (Verb)

Scrive Vec get Valore (Vector Abcde [por, fse]).

Idea controlă: citesc prim vectorul de obiecte și verific de fiecare dată dacă primul element curent este mai mic decât cel de dinaintea sa. În acest caz, schimb poziția și în final returnez numele obiectului care se găsește în vector pe poziția finală.

O concepție greșită a unui obiect care ar perturba rețeaua aplicat: presupun că atunci când un obiect dorește să modifice interiorul unui obiect compus, dar nu are metoda specifică `setValue()` (deși și în cazul opțiunii la finalul problemei a memoriei obiectului) exemplu:

```
void vector Obiecte [pozitie]
      (gresit)
```

```
void setValue (vector Obiecte [pozitie])
```