





Who am I?

Licență Inginer Calculatoare



Master științific Sisteme de Calcul Paralel și Distribuit - cum laude



Doctorat
Crowd Data Analytics As Seen From WiFi
A Critical Review





Who am I?

Student Assistant

Concurrency & Multithreading



Asistent Universitar

- Algoritmi Paraleli şi Distribuiţi
- Arhitecturi Paralele
- Programare Web
- Protocoale de Comunicație
- Programarea Calculatoarelor







Who am I?

Lector

- Structuri de Date şi Algoritmi
- Sisteme Tolerante la Defecte
- Arhitecturi Paralele

Interese cercetare

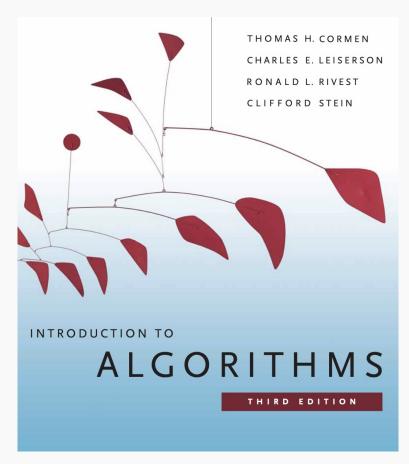
- Sisteme educative avansate
- Sisteme Distribuite
- Sisteme Paralele

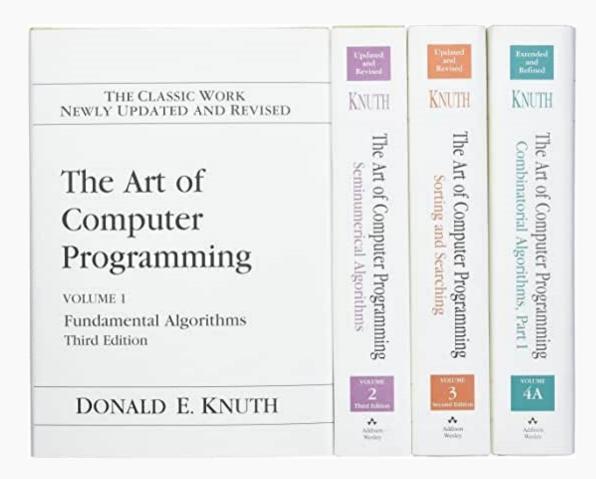






Bibliografie





<u>Introduction to algorithms – Thomas Cormen</u>

The art of Computer Programming – Donald Knuth





Notare

- 2 puncte Laboratoare
 - Minim pentru promovare exercițiile marcate ca obligatorii (acestea aduc 1.5 puncte din 2)
- 4 puncte Teme
 - •Minim 50% punctaj pe fiecare temă pentru promovare
- 2 puncte Examen parțial
 - Minim 50% pentru promovare
- 2 puncte Examen final
 - Minim 50% pentru promovare



Regulament

Rezolvarea laboratoarelor este obligatorie

- Se rezolvă exclusiv pe platformă.
- Se pot prezenta cu o mică întârziere.

Laboratoarele se rezolvă individual și vor fi verificate anti-plagiat Temele se rezolvă individual și vor fi verificate anti-plagiat

Orice plagiat detectat va duce la cerere exmatriculare



Indicații prevenire plagiat

Este încurajată folosirea Internetului. Orice preluare trebuie corect citată.

Laborator

- NU este permis mutat cod de la un student la altul.
- Este permis uitat scurt unul peste codul celuilalt, arătat un detaliu mic.
- Este încurajată discutarea problemelor.

Teme

- NU este permis copiat de cod (de pe net, de la coleg, de la terţ).
- NU este permis văzut codul unui coleg.
- Se pot discuta probleme punctuale, dar NU spus explicit soluția.

Examen

NU este permisă nici o interacțiune cu alte persoane.



Concursuri







Ce vom studia?

Calcul Complexitate

Liste

Stive/Cozi

HashMaps

Arbori

Arbori binari

Grafuri

- Drum minim
- Acoperire
- Capacitate



Ce vom studia?

Algoritmi de sortare

Tehnica Greedy

Algoritmi pentru Jocuri

Tehnica Divide Et Impera

Programare dinamică

Clase de probleme (P vs NP)