


PROGRAMA ANALITICA

Denumirea disciplinei		PROGRAMARE ORIENTATĂ PE OBIECTE																			
Codul disciplinei	LI-Y1_D11	Semestrul	2		Numărul de credite	5															
Facultatea	MATEMATICA ȘI INFORMATICA	<table><tr><th colspan="5">Numărul orelor pe semestru/activități</th></tr><tr><th>Total</th><th>SI</th><th>AT</th><th>TC</th><th>AA</th></tr><tr><td></td><td>20</td><td>0</td><td>0</td><td>20</td></tr></table>					Numărul orelor pe semestru/activități					Total	SI	AT	TC	AA		20	0	0	20
Numărul orelor pe semestru/activități																					
Total	SI						AT	TC	AA												
	20	0	0	20																	
Domeniul	INFORMATICA																				
Programul de studiu	LICENTA ID																				
Categoria formativă a disciplinei DF -fundamentală, DG -generală, DS -de specialitate, DE -economică/managerială, DU -umanistă						DS															
Categoria de opționalitate a disciplinei: DI -impusă, DO -opțională, DL -liber aleasă (facultativă)						DI															
Obiective	Asimilarea principalelor cunoștințe privind proiectarea și programarea orientată pe obiecte; dobândirea abilităților de implementare a conceptelor programării orientate pe obiecte în limbajul de programare C++; înțelegerea și utilizarea avantajelor programării orientate pe obiecte față de metodele anterioare de programare.																				
Conținut (descriptori)	Trecere în revistă comparativă a principalelor metode de programare; concepte de bază ale proiectării și programării orientate pe obiecte; extensii de bază în C++ ale limbajului C; orientare pe obiecte în C++: clase, obiecte, constructori, destructori, moștenite simplă și multiplă, modificatori de acces, clase virtuale, funcții membre virtuale, destructori virtuali, supraîncărcarea operatorilor, conversii de tipuri definite de utilizator, clase abstracte, funcții și clase generice.																				
Teste și teme de control	Verificarea asimilării definiției și utilizării de clase, obiecte, constructori, destructori, funcții și clase prietene în C++ Verificarea asimilării definiției și utilizării moștenirii simple și multiple, claselor virtuale, funcțiilor virtuale, destructorilor virtuali, claselor abstracte în C++. Verificarea asimilării definiției și utilizării operatorilor supraîncărcați și conversiile de tipuri definite de utilizator în C++. Verificarea asimilării definiției și utilizării funcțiilor și claselor generice în C++.																				
Forma de evaluare (E-examen, C-colocviu/test final, LP-lucrări de control)						E															
Stabilirea notei finale (procentaje)		- răspunsurile la examen / colocviu / lucrări practice				40%															
		- activități aplicative atestate / laborator / lucrări practice/proiect etc.				40%															
		- teste pe parcursul semestrului				20%															

Bibliografia recomandata	1. O. Catrina, I. Cojocaru "Turbo C++", Editura Teora, București, 1993 2. K. Jamsa, L. Klander "Totul despre C și C++", Editura Teora, București, 2002 (traducere din limba engleză) 3. H. Schildt: "C++ manual complet", Editura Teora, București, 2000 4. C. Spircu, I. Lopătaru "POO: analiza, proiectarea și programarea orientată pe obiecte ", Editura Teora, București, 1995 5. Bjarne Stroustrup: "The C++ Programming Language", Adisson-Wesley, 3nd edition, 1997
Lista materialelor didactice necesare	Video proiector Sisteme de calcul cu un mediu de dezvoltare pentru C++ instalat

Coordonator Titular de Disciplină	Grad didactic, titlu, prenume, nume	Semnătura
. Mihail CHERCIU	Lector Dr. Mihail CHERCIU	

Legenda: SI – studiu individual, ST- seminar în sistem tutorial, SF - seminar față în față, L – activități de laborator, P-proiect sau lucrări practice