



VOLUNTARIAT- CARTEA DALIEI, CLUJ-NAPOCA

2021-2022

Mentor-Voluntar : **Modulul I - Beginner (Animatii si Povesti)+Modulul II (jocuri)**

- ✓ Colaborare cu copii între 8 și 13 ani- (programare în **Scratch**)



Educatie si formare

2020-prezent

Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca, Facultatea de Automatică și Calculatoare

- **Cursuri:** s-au dezvoltat cunoștințele despre algoritmi, limbaje de programare(C, Java, MySQL, VHDL, limbaje de asamblare)

IBM DB2 Academic Workshop

- Cunoștințe dobândite: SQL, modele de date (Databases and Database Objects)
- Informații și aplicații cu Databases și Database Objects

Decembrie 2021

Liceu: Colegiul Național „Gheorghe Roșca Codreanu” Bârlad

Profil: Științe ale naturii

Competențe: dezvoltarea gândirii logice și analizarea diferitelor probleme

2016-2020



PROIECTE

Programare Orientat pe Obiect -Java (Eclipse, IntelliJ)



1. Administrarea unui magazin Folosirea Bazelor de date. Tehnici de programare: **Java Reflection.**
2. Meniu de restaurant, se simulează comenzi și toate funcționalitățile asupra administrării restaurantului. Tehnici de programare: **Stream-uri și expresii lambda, pattern Observable.**



Baze de date: SQL(MySQL), PHP

Crearea unei baze de date cu **facturile** aferente unui client, conectare bazei de date la **Browser.**



Linux- Programare în C (Miniproiecte)

- fișiere și a **directoarelor**- preluarea de informații și afișarea în **linia de comanda**.
- Probleme de sincronizare**: ierarhia de procese, thread-uri, lactate, variabile conditionate.
- memoria partajata, fișiere **mapate în memorie** și **pipe-uri**.



Vivado- limbajul VHDL (Hardware)

1. Procesor MiPS Pipeline/ciclu Unic

implementarea arhitecturii unui procesor propriu și lucrul cu **codul masina**, urmat de testarea pe **Placa Basys 3**.

2. Proiect „Timer”

- lucrul cu placutele **FPGA**
- Implementarea logicii pentru calcularea functionalitatii timer-ului: incrementare, decrementare, resetare, în funcție de **butoanele** apasare.



ABILITĂȚI ȘI CUNOȘTINȚE

Limbaje de programare:

1. **Limbaje de programare Software**: C, Java, MySQL, PHP;
2. **Limbaje de programare Hardware**: Programare în limbaj de **asamblare**, VHDL;

Tehnici de programare:

1. **Software design**: pattern-uri: Reflection, Observable, MVC, Design by contract;
2. **Front-end**: Interfete GUI- in Eclipse;
3. **Programare cu Thread-uri, Stream-uri, Serializare, Deserializare**.



LIMBI STRĂINE CUNOSCUTE

	Înțelegere	Vorbire	Scriere
Limba Franceza	B2	B2	B2
Limba Engleza	A2	A2	A2