

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DIN ORADEA
1.2 Facultatea	Inginerie Electrică și Tehnologia Informației
1.3 Departamentul	Electronica si Telecomunicatii
1.4 Domeniul de studii	Inginerie Electronica, Telecomunicatii si Tehnologii Informationale
1.5 Ciclul de studii	Studii universitare de licență (ciclul I)
1.6 Programul de studii/Calificarea	ELECTRONICĂ APLICATĂ/Inginer

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Programarea Calculatoarelor si Limbaje de programare II						
2.2 Titularul activităților de curs	Prof.univ.dr. Sorin CURILA						
2.3 Titularul activităților de laborator	Prof.univ.dr. Sorin CURILA						
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	Vp.	2.7 Regimul disciplinei	I

(I) Impusă; (O) Opțională; (F) Facultativă

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	28	3.6 laborator	28
Distribuția fondului de timp ore					19
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					7
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					8
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					2
Tutoriat					
Examinări					2
Alte activități <i>Cercetări de teren</i>					
3.7 Total ore studiu individual	19				
3.9 Total ore pe semestru	75				
3.10 Numărul de credite	3				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	-
4.2 de competențe	-

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	videoproiector
5.2. de desfășurare a seminarului	

6.a. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	C.2. Efectuează cercetare științifică: - Analizează modul de realizare și proiectare pe baza informațiilor date. C.3. Aplicarea cunoștințelor, conceptelor și metodelor de bază privitoare la arhitectura sistemelor de calcul, microcontrolere, limbaje și tehnici de programare: - Însușirea aspectelor fundamentale privind utilizarea limbajelor de programare C, C++ sau a altor programe obiect-orientate, cunoașterea unor arhitecturi concrete de microprocesoare și microcontrolere. - Abilitatea de a elabora programe într-un limbaj de programare obiect-orientată, pornind de la specificarea cerințelor și până la execuția, depanarea și interpretarea rezultatelor; abilitatea de a evalua pe baza criteriilor de performanță însușite ce procesor anume și în ce manieră poate fi acesta utilizat pentru o eficientă rezolvare a unor probleme concrete. C.6. Include noi produse în procesul de producție: - Elaborarea de programe într-un limbaj de programare general și/sau specific, pornind de la specificarea cerințelor și până la execuție, depanarea și interpretarea rezultatelor în corelație cu procesul utilizat. C.8. Folosește softuri dedicate pentru analiza datelor: - Definirea conceptelor, principiilor și metodelor folosite în domeniile: programarea calculatoarelor, limbaje de nivel înalt și specifice tehnici CAD de realizare a modulelor electronice, microcontrolere, arhitectura sistemelor de calcul, sisteme electronice programabile, grafică.
-------------------------	---

Competențe transversale	CT1. Aplica cunostinte stiintifice, tehnologice si ingineresti
-------------------------	--

6.b. Rezultatele așteptate ale învățării	
Cunoștințe	Studentul/absolventul descrie, identifică, sumarizează concepte și metode elementare privitoare la arhitectura sistemelor de calcul, microcontrolere, limbaje și tehnici de programare și modul lor de aplicare în probleme concrete.
Aptitudini	Studentul/absolventul evaluează pe baza criteriilor de performanță specifice tipul de sistem de calcul, arhitectura acestuia și modul de utilizare necesare pentru o rezolvare eficientă a unor probleme concrete. Studentul/absolventul specifică cerințe, elaborează programe în limbaje de programare de uz general (C, etc.) și /sau obiect-orientate (C++), execută, depanează și interpretează rezultatele programelor realizate în vederea rezolvării unei probleme concrete. Studentul/absolventul realizează proiecte de complexitate mică/medie care implică utilizarea simultană de componente hardware (microprocesoare sau microcontrolere) și componente software (programele aferente).
Responsabilitate și autonomie	Studentul/absolventul are o comportare onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Cursul este prevăzut a fi predat studenților din anul I, Specializarea: EA în semestrul II. În cadrul cursului sunt abordate tehnici de programare folosind Visual Studio 2019, declarații de variabile simple și tablouri, structuri de date de tip listă, structuri arborescente precum și algoritmi de prelucrare a structurilor de date cum ar fi probleme de căutare în tabele, algoritmi de sortare, optimizarea memoriei prin utilizarea structurilor de tip reuniune, etc.
7.2 Obiectivele specifice	1. Cunoaștere și înțelegere - cunoașterea și înțelegerea noțiunilor de Programare în C++ 2. Explicare și interpretare - explicarea aparatului teoretic utilizat - interpretarea rezultatelor - interpretarea formulelor specifice 3. Instrumental - aplicative - dezvoltarea capacităților de abstractizare - formarea deprinderilor de calcul 4. Atitudinale - dezvoltarea unei atitudini pozitive - cultivarea și promovarea unui mediu științific centrat pe valori - formarea unui comportament pozitiv și responsabil.

8. Conținuturi

8.1 Curs (C)	Metode de predare	Nr. ore/ Observații
1. Programarea structurata.		2
2. Functii.		4
3. Pointeri: variabile, operatii, transmitere.		4
4. Pointeri: legatura cu tablourile, gestiunea memoriei, acesarea prin pointeri.		4

5. Recursivitate.		4
6. Siruri de caractere, functii pentru caractere si pentru siruri de caractere.		4
7. Standardul ANSI si standardul Unicode.		2
8. Prelucrarea fisierelor.		2
9. Trecerea de la programarea structurata la POO.		2
Bibliografie 1. Kris Jamsa, Lars Klander, "Totul despre C si C++. Manual fundamental de programare in C si C++", Teora, 2001 2. Clayton Wanum, "Secrete – Programare in Windows 98", Teora, 1999, 2007 3. M. Curila S. Curila, "Programarea in C și C ++", Editura Universității din Oradea, 2008, 300 pagini, ISBN 978-973-759-554 4. Bjarne Stroustrup , C++ Programming Language, Editura Pearson Education , ianuarie 2013 5. R.-D. Albu, M. Curilă, S. Curilă, "Programarea în C ++ Indrumator de laborator", ediția 2 revizuită pentru CD, Editura Universității din Oradea, 2020, 152 pagini, ISBN 978-606-10-2118-5 6. Nicolai M. Josuttis, "C++17: The Complete Guide", 2019		
8.2 Laborator (L)	Metode de predare	Nr. ore/ Obs.
1. Functii.	Laboratorul este organizat intr-o prima parte dintr-o scurta dezbatere profesor-student asupra algoritmilor. Apoi studentii vor implementa algoritmii, vor nota rezultatele in caietele personale si le vor prezenta cadrului didactic. Activitatea se poate desfasura si on-line.	4
2. Pointeri.		4
3. Recursivitate.		4
4. Siruri de caractere.		4
5. Standardul ANSI si standardul Unicode.		4
6. Prelucrarea fisierelor.		4
7. Trecerea de la Programarea structurata la POO.		4

Bibliografie

1. Kris Jamsa, Lars Klander, "Totul despre C si C++. Manual fundamental de programare in C si C++", Teora, 2001
2. Clayton Wanum, "Secrete – Programare in Windows 98", Teora, 1999, 2007
3. M. Curila S. Curila, "Programarea in C și C ++", Editura Universității din Oradea, 2008, 300 pagini, ISBN 978-973-759-554
4. [Bjarne Stroustrup](#), C++ Programming Language, Editura [Pearson Education](#), ianuarie 2013
5. R.-D. Albu, M. Curilă, S. Curilă, "Programarea în C ++ Indrumator de laborator", ediția 2 revizuită pentru CD, Editura Universității din Oradea, 2020, 152 pagini, ISBN 978-606-10-2118-5
6. Nicolai M. Josuttis, "C++17: The Complete Guide", 2019

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Introducerea în cadrul cursurilor și lucrărilor de laborator a unor subiecte de interes pentru mediu economic de profil din zona industrială a orașului.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs (C)	Pentru obtinerea notei 5 sunt necesare indeplinirea urmatoarelor conditii: - obtinerea cel putin a notei 5 la testul de la laborator; - cunoasterea notiunilor de baza privind Functiile in C++, Pointeri, Prelucrarea Sirurilor de caractere. Pentru obtinerea notelor 6, 7, 8 sau 9 studentii vor prezenta doua subiecte extrase din pachetul pregatit cu subiecte care contin notiuni de curs. In functie de capacitatea de a intelege si a descrie notiunile respective primesc nota corespunzatoare. Pentru obtinerea notei 10 sunt necesare indeplinirea urmatoarelor conditii: - obtinerea notei 10 la testul de la laborator; - cunoasterea tuturor subiectelor prezentate la curs. Activitatea se poate desfasura si on-line.	scris	80%
10.5 Seminar (S)	.		
10.6 Laborator (L)	Testul la laborator va contine prezentarea teoretica a unui algoritm implementat in timpul semestrului si prezentarea rezultatelor. Activitatea se poate desfasura si on-line.	Prezentare orală	20%
10.7 Proiect (P)	-		
10.9 Standard minim de performanță			
Cunoașterea noțiunilor de bază privind toate subiectele predate.			

Titular de curs:

Data completării:

2.09.2025

Prof.univ. dr. Sorin CURILĂ

e-mail scurila@uoradea.ro,

<http://scurila.webhost.uoradea.ro/>

Titular de seminar/laborator

Prof.univ. dr. Sorin CURILĂ

e-mail scurila@uoradea.ro

Data avizării în

Departament:

08.09.2025

Director de Departament,

s.l.dr. Adrian BURCĂ

E-mail: aburca@uoradea.ro

Data aprobării în
Consiliul Facultății

18.09.2025

Decan,

Conf.univ.dr. Eugen-Ioan GERGELY

E-mail: egergely@uoradea.com