

Discipline Fundamentale TEHNOLOGIA INFORMATIEI

1. Limbaje de Programare
2. Structuri de Date si Algoritmi
3. Programare Orientată pe Obiecte
4. Proiectare Software
5. Ingineria Programelor

Tematica (discipline fundamentale):

1. Tipuri de date standard, instrucțiuni, funcții, structuri, biblioteca I/O, lucru cu fișiere, lucru cu șiruri. [1]
2. Tipuri de date abstracte: liste, stive, cozi. Operatori specifici. Reprezentare la nivel de limbaj de programare. [5]
3. Clase. Încapsulare, moștenire, polimorfism, redefinirea operatorilor, tratarea structurată a excepțiilor. [2]
4. Metode generale de rezolvare: backtracking, greedy, programare dinamică, A*. [4], [5]
5. Arhitecturi Client /Server. Design Patterns. Principii în proiectarea obiectuală. [3]

Bibliografie (discipline fundamentale):

1. A. Pitic, "Introducere in ANSI C ++. Vol.I", Editura Universității "Lucian Blaga", Sibiu, 2006
2. M. Breazu., "Programare Orientata pe Obiecte. Principii", Editura Universității "Lucian Blaga" din Sibiu, ISBN 973-651-465-X, Sibiu, 2002
3. D. Sima., "Elemente de inginerie software", ISBN 973-651-586-9, Editura Universității "Lucian Blaga" din Sibiu, 2003
4. D. Knuth., "Tratat de programarea calculatoarelor", Ed. Teora, 1998
5. Note de curs la disciplinele: "Structuri de Date si Algoritmi", "Ingineria Programelor"

Discipline de specialitate TEHNOLOGIA INFORMATIEI

1. Rețele Locale
2. Baze de Date
3. Arhitectura Sistemelor de Calcul
4. Sisteme de Operare
5. Inteligență Artificială

Tematica (discipline de specialitate):

1. Modele arhitecturale pentru rețele. Servicii Internet. E-aplicații. [1]
2. Baze de date relationale (proprietati, reguli de integritate). Sisteme de gestiune a bazelor de date (arhitectura, functionalitati). Proiectarea bazelor de date (etape). [2]
3. Principiile procesării pipeline. Hazarduri (dectecție și control). Memorii cache. Organizarea memoriei (paginare, segmentare, memorie virtuală, protecție). [3]
4. Procese și fire de execuție - descriere, planificare și sincronizare. Memorie virtuală. Gestiunea spațiului pe disc. [4]
5. Arbori de joc. Cautare în arbori de joc. Căutare oarbă și căutare euristica în spațiul stărilor. Învățare pe de rost. [5], [6]

Bibliografie (discipline de specialitate):

1. A. Tanenbaum., "Rețele de calculatoare". Ed. Computer Agora Press, 1997.
2. A. C. Mitea, „Baze de date relaționale și orientate obiect”, Editura Universității “Lucian Blaga” din Sibiu, 2002, (cap. 2 si 3)
3. I.Z. Mihu., “ Arhitectura Sistemelor de Calcul. Concepte avansate de proiectare”. Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 1999, ISBN 973-9404-91-X, cota bibl. ULBS - Dep. 44.930, (cap.3, 4; subcap. 5.1 – 5.5).
4. A. Silbertschatz., P.B. Galvin., G. Gagne, “Operating System Concepts”, Tenth Edition, ISBN 978-1-119-80036-1 (cap. 3-8, 10, 14), Wiley, 2018, cota bibl. ULBS 04/S-55.
5. D. Volovici., “Inteligența artificiala si sisteme expert”. Ed. Univ. din Sibiu, 1997, cota bibl. ULBS - 41.380
6. Stuart Russell, Peter Norvig, „Artificial Intelligence: A Modern Approach”, Third edition, <http://aima.cs.berkeley.edu/>