

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Babeș-Bolyai” Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematică și Informatică
1.3 Departamentul	Departamentul de Informatică
1.4 Domeniul de studii	Matematică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Matematică-Informatică Română

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Structuri de date						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. univ. dr. Șerban Camelia						
2.3 Titularul activităților de seminar	Conf. univ. dr. Șerban Camelia						
2.4 Anul de studii	1	2.5 Semestrul	2	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	obligatoriu
2.8 Codul disciplinei	5022						

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 seminar/laborator	1sem +1lab
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	14+14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					30
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					34
Tutoriat					5
Examinări					5
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual	94				
3.8 Total ore pe semestru	150				
3.9 Numărul de credite	6				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentele programării
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Abilități medii de programare

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> Sală de curs cu videoproiector
-------------------------------	--

5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	•
--	---

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • C 4.1 Definierea conceptelor și principiilor de bază ale informaticii, precum și a teoriilor și modelelor matematice • C 4.3 Identificarea modelelor și metodelor adecvate pentru rezolvarea unor probleme reale
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • CT1 Aplicarea regulilor de muncă organizată și eficientă, a unor atitudini responsabile față de domeniul didactic-științific, pentru valorificarea creativă a propriului potențial, cu respectarea principiilor și a normelor de etică profesională • CT3 Utilizarea unor metode și tehnici eficiente de învățare, informare, cercetare și dezvoltare a capacităților de valorificare a cunoștințelor, de adaptare la cerințele unei societăți dinamice și de comunicare în limba română și într-o limbă de circulație internațională

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Formarea priceperilor și capacităților de a alege și implementa structurile de date adecvate unei aplicații. • Formarea abilităților în proiectarea și implementarea algoritmilor care prelucrează aceste structuri de date.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Studierea conceptului de tip abstract de date și a celor mai frecvent utilizate tipuri abstracte de date folosite în dezvoltarea aplicațiilor. • Studierea structurilor de date cu care se pot implementa aceste tipuri abstracte de date (tablouri, liste înlănțuite, arbori binari, tabele de dispersie, etc.). • Formarea deprinderilor de a proiecta și realiza aplicații pornind de la utilizarea tipurilor abstracte de date. • Formarea deprinderilor de a prelucra date stocate în diverse structuri de date: tablouri, articole, string-uri, liste înlănțuite, stive, cozi, tabele de dispersie, arbori. • Formarea deprinderilor de a compara costul alocării statice și celei dinamice în cazul diverselor structuri de date. • Consolidarea deprinderilor de a evalua complexitatea algoritmilor

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Introducere. Structuri de date. Structuri statice, semistatice și dinamice. - Abstractizarea și încapsularea datelor - Complexități	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
2. Tipuri de date: domeniu, operații, reprezentări - Tipuri abstracte de date TAD: Cerințe, Proiectare, Interfață, Implementare/implementări ale TAD Tabloul - Descriere, proprietăți - Șiruri, subșiruri, subsecvențe, matrice - Șiruri dinamice: operații	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	

3. TAD Mulțime - Concepte legate de mulțimi - Aplicații ale mulțimilor - Tipul abstract de date mulțime: specificare și proiectare, implementări	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
4. TAD Dicționar - Concepte legate de dicționar - Aplicații ale dicționarelor - Tipul abstract de date dicționar: specificare și proiectare, implementări	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
5. TAD Listă - Concepte legate de liste - Aplicații ale listelor - Tipul abstract de date listă: specificare și proiectare - Implementări ale listelor - Liste sortate	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
6. Lista înlănțuită - Descriere, proprietati - Liste simplu, dublu înlănțuite și liste circulare alocate dinamic - Reprezentarea înlănțuirilor pe tablouri - Operații: inserare/ștergere element, căutare, traversare	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
7. TAD Stivă - Concepte legate de stivă - Aplicații ale stivelor - Tipul abstract de date stivă: specificare și proiectare - Implementări ale stivelor folosind tablouri și liste înlănțuite	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
8. TAD Coadă - Concepte legate de coadă - Aplicații ale cozilor - Tipul abstract de date coadă: specificare și proiectare - Implementări ale cozilor folosind tablouri și liste înlănțuite	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
9. TAD Coada cu priorități - Concepte legate de coada cu priorități - Aplicații cu cozi cu priorități - Tipul abstract de date coadă cu priorități: specificare și proiectare - Implementări ale cozilor cu priorități folosind liste înlănțuite și tablouri	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
11. TAD Arbore	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrația didactică 	
10. Tabela de dispersie (hash-table)	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
12 Utilizarea TAD-urile definite in rezolvarea unor probleme din viata reala: ex Analiza Social Network	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
13 Evaluare orală proiect	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
14 Evaluare orală proiect	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	

Bibliografie

1. NICULESCU V., CZIBULA G.: Structuri fundamentale de date. O perspective orientate obiect. Editura Casa Cartii de Stiinta, Cluj-Napoca, 2011
2. CORMEN, THOMAS H. - LEISERSON, CHARLES - RIVEST, RONALD R.: Introducere în algoritmi. Cluj-Napoca: Editura Computer Libris Agora, 2000.
3. SIMONAS SALTENIS: Algorithms and Data Structures, 2002.
4. STANDISH, T.A.: Data Structures, Algorithms & Software Principles in C, Addison-Wesley, 1995
5. FRENTIU M., POP H.F., SERBAN G.: Programming Fundamentals, Ed.Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 2006, 234 pagini
6. SEDGEWICK, ROBERT; WAYNE, KEVIN, Algorithms (4th ed.). Addison-Wesley Professional. ISBN 978-0-321-57351-3, 2011.
7. ROBERT SEDGEWICK: Bundle of Algorithms in C++, Parts 1-5: Fundamentals, Data Structures, Sorting, Searching, and Graph Algorithms (3rd Edition), 2002
8. WIRTH, N.: Algorithmen und Datenstrukturen, Pascal Version, 5 Auflage, B.G. Teubner Stuttgart, 1998

8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Clase de complexitate - Căutare secvențială și binară - Interclasare	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	Seminarul este planificat 2 ore din 2 în 2 săptămâni Laboratorul este planificat 2 ore din 2 în 2 săptămâni
2. Colecție, Mulțime - Implementare - Complexitate	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
3. Stivă, Coadă - Implementare - Complexitate Alocare teme proiect	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
5. Analiză proiecte	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația 	
6. Analiză proiecte	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
7. Evaluare proiecte		
Bibliografie 1. NICULESCU V., CZIBULA G., Structuri fundamentale de date. O perspectiva orientata obiect. Editura Casa Cartii de Stiinta, Cluj-Napoca,2011 2. CORMEN, THOMAS H. - LEISERSON, CHARLES - RIVEST, RONALD R.: Introducere în algoritmi. Cluj-Napoca: Editura Computer Libris Agora, 2000. 3. HOROWITZ, E.: Fundamentals of Data Structures in C++. Computer Science Press, 1995. 4. MOUNT, DAVID M.: Data Structures. University of Maryland, 1993. 5. SIMONAS SALTENIS, Algorithms and Data Structures, 2002. 6. STANDISH, T.A.: Data Structures, Algorithms & Software Principles in C, Addison-Wesley, 1995 7. FRENTIU M., POP H.F., SERBAN G., Programming Fundamentals, Ed.Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 2006, 234 pagini 8. HEMANT JAIN, Problem Solving in Data Structures & Algorithms Using C: The Ultimate Guide to Programming Interviews, 2017		

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

<ul style="list-style-type: none"> • Cursul respectă Recomandările IEEE și ACM referitoare la Curricula pentru studiile în domeniul Informaticii • Conținutul disciplinei este în concordanță cu ceea ce se face în alte centre universitare din țară și din străinătate. • Conținutul disciplinei asigură cunoștințele fundamentale necesare dezvoltării de aplicații în orice domeniu software

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Nivelul de însușire a noțiunilor predate Gradul de asimilare a limbajului de specialitate.	Verificare individuală	75%
10.5 Seminar/laborator	Rezolvarea problemelor obligatorii		
	Proiect Realizarea unui proiect – dezvoltarea și documentarea unei	Verificare individuală Corectitudinea documentației (specificări, algoritmi, complexități)	25%

	aplicații care va fi rezolvată folosind 2 TAD-uri și folosirea lor în rezolvarea problemei implementarea acestuia	Corectitudinea implementării	
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> • Studentul trebuie să cunoască elementele fundamentale de teorie, să le prezinte și să le utilizeze într-o formă coerentă • Minim nota 5 la proiect și la activitatea de la seminar 			

Data completării

16.11.2023

Semnătura titularului de curs

Conf univ. dr. Șerban Camelia

Semnătura titularului de seminar

Conf univ. dr. Șerban Camelia

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

Prof. dr. Dioșan Laura