

Tematica pentru examenul de licență valabilă începând cu sesiunea iunie 2016

Domeniul INFORMATICĂ

Partea 1. Algoritmă și programare (6 teme)

1. Căutari (secvențială și binară), sortări (selecție, bubblesort, quicksort). Metoda backtracking.
2. Concepte OOP în limbaje de programare (Python, C++, Java, C#): Clase și obiecte. Membrii unei clase și specificatorii de acces. Constructori și destructori.
3. Relații între clase. Clase derivate și relația de moștenire. Suprascrierea metodelor. Polimorfism. Legare dinamică. Clase abstracte și interfețe.
4. Diagrame de clase și de interacțiune între obiecte în UML: Pachete, clase și interfețe. Relații între clase și interfețe. Obiecte. Mesaje.
5. Liste. Dicționare. Specificarea operațiilor caracteristice (fără implementări)
6. Identificarea structurilor și tipurilor de date potrivite pentru rezolvarea problemelor (doar dintre cele de la punctul 5.). Folosirea unor biblioteci existente pentru aceste structuri (Python, Java, C++, C#).

Partea 2. Baze de date (3 teme)

1. Baze de date relaționale. Primele trei forme normale ale unei relații.
2. Interogarea bazelor de date cu operatori din algebra relațională.
3. Interogarea bazelor de date relaționale cu SQL (Select).

Partea 3. Sisteme de operare (3 teme)

1. Structura sistemelor de fișiere Unix.
2. Procese Unix: creare, funcțiile fork, exec, exit, wait; comunicare prin pipe și FIFO.
3. Programare shell Unix și comenzi Unix de bază: cat, cp, cut, echo, expr, file, find, grep, less, ls, mkdir, mv, ps, pwd, read, rm, sort, test, wc, who.