

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnica Timișoara
1.2 Facultatea ¹ / Departamentul ²	Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale/Calculatoare și Tehnologia Informației
1.3 Domeniul de studii (denumire/cod ³)	Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale / 20/20/100/10
1.4 Ciclul de studii	Licență
1.5 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Tehnologii și Sisteme de Telecomunicații/ 20/20/100/10/L232.25.01.F6

2. Date despre disciplină

2.1a Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁴	Limbaje de Programare 1 / DF						
2.1b Denumirea disciplinei în limba engleză	Programming Languages 1						
2.2 Titularul activităților de curs	Zimbru Cristian						
2.3 Titularul activităților aplicative asistate ⁵	Albu Adriana						
2.4 Anul de studii ⁶	1	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei ⁷	DOb

3. Timpul total estimat (al activităților didactice)

3.1 Total ore din planul de învățământ	100, din care:	3.2 AI	28	3.3 TC	0	3.4 AT	0	3.5 AA	28
3.6 Distribuția fondului de timp pentru activități de pregătire individuală asociate disciplinei	ore								
3.6.1 Studiul individual după resurse	2								
3.6.2 Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	4								
3.6.3 Pregătire seminarii/laboratoare, activități asistate	14								
3.6.4 Elaborare de teme de casă, referate, de portofolii, eseuri și altele	21								
3.6.5 Autoevaluare, Examinări	2								
3.6.6 Alte activități	1								
Total ore activități de pregătire individuală din planul de învățământ	(44) 3,14								
3.7 Total ore pe semestru	100								
3.8 Număr de credite	4								

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• Nu este cazul
4.2 de rezultatele învățării	• Cunoștințe de matematică de nivel Bacalaureat, Competențe digitale de bază

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• conform cu materialul de curs, notițe, informații, video, links, etc din Campus Virtual al UPT
5.2 de desfășurare a activităților practice	• in laborator și online prin Campus Virtual al UPT

6. Rezultatele învățării la formarea cărora contribuie disciplina

Cunoștințe	- C1.Studentul/absolventul identifică și descrie concepte, principii și metode de bază din matematică, fizică, grafică asistată de calculator, bazele electrotehnicii, limbaje de programare. - C2.Studentul/absolventul explică și interpretează rezultate teoretice și experimentale din matematică, fizică, analiza și sinteza circuitelor, programarea calculatoarelor, și grafica asistată de calculator. - C5.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. - C12. Studentul/absolventul identifică capacitatea sistemelor TIC.
------------	--

Abilități	• A1. Studentul/absolventul operează cu concepte, principii și metode de bază din matematică, fizică, grafică asistată de calculator, bazele electrotehnicii, limbaje de programare. • A17. Studentul/absolventul specifică cerințe, elaborează programe în limbaje de programare de uz general (C, etc.) și /sau obiect-orientate (C++, Java, etc.), execută, depanează și interpretează rezultatele programelor. • A19. Studentul/absolventul elaborează și rezolvă exerciții practice, lucrări de laborator și probleme aplicative, demonstrând capacitatea de integrare a noțiunilor teoretice.
Responsabilitate și autonomie	• RA1. Studentul/absolventul aplică valorile eticii și deontologiei profesiei de inginer. • RA2. Studentul/absolventul practică raționamentul logic, evaluarea și autoevaluare în luarea deciziilor. • RA3. Studentul/absolventul comunică eficient despre activitățile de inginerie cu o gamă largă de public. • RA6. Studentul/absolventul lucrează eficient ca membru în echipă sau lider al acesteia. • RA10. Studentul/absolventul manifestă capacitatea de autoorganizare și de gestionare a timpului de studiu, respectând cerințele și termenele activităților academice

7. Obiectivele disciplinei (asociate rezultatelor învățării de la punctul 6)

- Însușirea conceptelor și metodelor de bază privitoare la limbaje și tehnici de programare
- Dobândirea noțiunilor de bază din programare, cu exemplificare în limbajul C
- Dobândirea unei imagini de ansamblu asupra domeniului calculatoarelor și al programării
- Proiectarea și implementarea unor programe C de complexitate mică și medie
- Obținerea unor deprinderi de testare și depanarea a programelor
- Însușirea unui stil de programare corect

8. Conținuturi

8.1 Activități de autoinstruire (AI)	Număr de ore	Metode de predare
1 Introducere în programarea calculatoarelor 1.1 Programarea sistemelor de calcul 1.2 Scheme logice 1.3 Limbaje de programare 1.4 Scurt istoric al limbajului C	3	Prelegere susținută de prezentări PPT, conversații, explicații, exemplificări
2 Tipuri de date predefinite. Constante, variabile și expresii 2.1 Funcții C 2.2 Tipuri de date în C 2.3 Operatori și expresii în C 2.4 Conversii de tipuri 2.5 Constante numerice 2.6 Variabile	3	
3 Controlul fluxului de execuție. Instrucțiuni 3.1 Structura unui program C 3.2 Secvențierea 3.3 Operații simple de citire/scriere 3.4 Operatori relaționali 3.5 Operatori logici 3.6 Operatorul condițional 3.7 Instrucțiuni condiționale 3.8 Instrucțiuni de ciclare	3	
4 Apeluri de funcții. Recursivitate 4.1 Apeluri de funcții 4.2 Recursivitate 4.3 Recursivitate vs. iterație	3	
5 Tablouri 5.1 Variabile locale vs Variabile globale 5.2 Domenii de vizibilitate pentru variabile 5.3 Tablouri unidimensionale 5.4 Tablouri multidimensionale	3	
6 Pointeri. Șiruri de caractere 6.1 Tipul pointer 6.2 Tipul char 6.3 Șiruri de caractere 6.4 Funcții cu șiruri de caractere	3	

7 Pointeri (continuare) 7.1 Tablouri si pointeri 7.2 Aritmetica pointerilor 7.3 Alocarea dinamica a memoriei 7.4 Pointeri la funcții	3	
8 Tipuri definite de utilizator 8.1 Tipul enumerare 8.2 Tipul structura 8.3 Tipul uniune 8.4 Funcții de intrare/ieșire	3	
9 Fișiere 9.1 Fișiere text 9.2 Fișiere binare 9.3 Parametri pe linie de comandă 9.4 Funcții cu număr variabil de parametri	3	
10 Reprezentare internă. Operații pe biți 10.1 Reprezentare internă 10.2 Operatori pe biți 10.3 Preprocesorul C	1	
Bibliografie 1. Kernighan, B. W. & Ritchie, D. "The C programming language - Second edition", 1988 Prentice Hall Software Series 2. Minea, M., Limbaje de programare, materiale de curs http://staff.cs.upt.ro/~marius/curs/lp/index.html 3. Holotescu, C., Limbaje de programare, materiale de curs http://labs.cs.upt.ro/~oose/pmwiki.php/LP/Lectures 4. Năstac, I., Programarea calculatoarelor in limbajul C – Elemente fundamentale, Editura Printech, 2006 5. Năstac, I., Programarea Calculatoarelor, materiale de curs https://www.euroqual.pub.ro/cursuri/programarea-calculatoarelor/ 6. Zimbru C. - Limbaje de programare, Notițe de curs în tehnică ID, (format electronic) Campus Virtual UPT		
8.2 Activități aplicative asistate	Număr de ore	Metode de predare
8.2.1 AT activități de tutorat		
Bibliografie		
8.2.2 TC teme de control	Număr de ore	Metode de predare
Bibliografie		
8.2.3 AA activități aplicative asistate	Număr de ore	Metode de predare
Familiarizare cu mediul de programare. Un prim program C de tip	2	Expunerea temelor cu ajutorul unor materiale auxiliare, exemple, discuții, întrebări,
Tipuri fundamentale. Operatori matematici si de atribuire	2	
Funcții. Operații simple de citire/scriere	2	
Instrucțiuni de decizie. Funcții recursive	2	

Instrucțiuni de ciclare. Tablouri (vectori, matrice).	4	rezolvarea unor aplicații în limbajul C
Tipul de date caracter. Șiruri de caractere Activitate de evaluare - Scrierea unor programe în C care presupun lucrul cu operatori, instrucții și funcții	4	
Pointeri	4	
Tipuri de date definite de utilizator. Structuri Activitate de evaluare - Rezolvarea unor probleme care presupun lucrul cu siruri de caractere și tablouri unidimensionale	4	
Operații cu fișiere	4	
Bibliografie 1. Minea, M., Limbaje de programare, materiale de curs http://staff.cs.upt.ro/~marius/curs/lp/index.html 2. Holotescu, C., Limbaje de programare, materiale de curs http://labs.cs.upt.ro/~oose/pmwiki.php/LP/Lectures 3. Materialele de laborator de Programarea calculatoarelor (OpenCourseWare) 4. Zimbru C., Limbaje de Programare – activități practice – http://cv.upt.ro , 2024		

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare ¹⁵	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Activități de autoinstruire (AI)	Înțelegerea conceptelor prezentate la curs și rezolvarea unor aplicații propuse la fiecare capitol de curs	Verificarea cunoștințelor se efectuează prin examen scris distribuit în trei părți cu subiecte la fiecare parte: Se dau atât subiecte de teorie, prin întrebări de tip grilă, cât și probleme de tipul celor propuse la curs și la laborator în mediul de programare Visual Studio Code, limbajul de programare C. Partea teoretică este evaluată sub forma unui test grilă pe Campus Virtual cu notarea răspunsurilor scrise pe formular, iar partea aplicativă este evaluată prin implementarea programelor C compilate pe calculator	50%
9.5 Activități aplicative	TC:		
	AT:		
	AA: Implementarea de programe și teste grilă	Studentii sunt evaluați în timpul laboratoarelor prin teste de tip grilă și prin notarea programelor dezvoltate exclusiv în timpul laboratorului. Se pot primi teme de lucru, care vor fi notate cu punctaje suplimentare	50%
9.6 Standard minim de performanță (se prezintă cunoștințele minim necesare pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lor ¹⁷)			
• Scrierea de cod în limbajul C, program compilabil • Proiectarea, testarea și executarea unui program de complexitate medie: 3-4 funcții, transmiterea de parametri la funcții • Stăpânirea lucrului cu structuri de date: tablouri liniare, șiruri de caractere, operații cu fișiere • Operații de bază în C			

Data completării

05.10.2025

Titular de curs

Titular activități aplicative
(semnătura)

Director de departament DeL
(semnătura)

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁸

07.10.2025

Decan
(semnătura)