



Tematică Examenului de Licenţă – proba scrisă
Sesiunile iunie 2026, februarie 2027
Programul de Studii Informatică

I. ALGORITMI FUNDAMENTALI

1. Analiza complexităţii algoritmilor

- Aspecte generale ale analizei algoritmilor: evaluarea timpului de execuţie, identificarea operaţiilor elementare, determinarea ordinului de creştere şi a termenului dominant.
- Notăţiile asimptotice: Ω , O şi Θ - definiţia şi proprietăţile specifice ale notaţiilor.
- Analiza complexităţii algoritmilor iterativi.
- Analiza complexităţii algoritmilor recursivi: utilizarea Teoremei Master şi a altor metode pentru determinarea complexităţii.
- Tipuri de analiză: determinarea complexităţii în cazul favorabil, nefavorabil şi mediu.

Studentii trebuie să demonstreze capacitatea de a analiza şi deduce complexitatea algoritmilor, inclusiv complexitatea de timp şi spaţiu, pentru secvenţe de cod date, utilizând metode adecvate de evaluare şi justificare.

2. Tehnici de programare- Tehnica Divide et Impera: descompunerea problemei în subprobleme independente, rezolvarea subproblemelor şi combinarea soluţiilor.

- Tehnica Greedy: definirea funcţiei obiectiv şi stabilirea ordinii de selecţie, identificarea candidaţilor şi verificarea fezabilităţii fiecărei alegeri, justificarea corectitudinii soluţiei.



Bibliografie:

1. Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C., Introduction to algorithms (3rd ed.), The MIT Press, 2009, ISBN 9780262046305.
2. Karumanchi Narasimha, Algorithm Design Techniques: Recursion, Backtracking, Greedy, Divide and Conquer, and Dynamic Programming, CareerMonk Publications, 2018, ISBN-108193245253, Str. Iuliu Maniu 50, 500091 – Braşov tel.: (+40) 268.414.016 f-mi@unitbv.ro | mateinfo.unitbv.ro
3. Sastry, C.V., Nayak R., Rajaramesh CH, Data structures and Algorithms, IK International Publishing House, 2018, ISBN-9789385909849
4. Băicoianu, A., Majercsik, L., Algoritmi fundamentali – Ghid practic pentru curs si laborator. O perspectivă C++, Editura Universităţii Transilvania, 2020, ISBN 978-606-19-1347-3.

II. STRUCTURI DE DATE

1. Tabele de dispersie

- Proprietăţi şi mod de funcţionare, acces prin cheie cu funcţii de dispersie.
- Problema coliziunii şi rezolvarea cu liste înlanţuite şi adresare deschisă în varianta dublei repartizări (formulele pentru dispersia cheilor se vor da în enunţurile problemei, se cere doar mecanismul în sine).
- Inserţie în tabele de dispersie, accesul prin cheie (adică căutarea unui element cu o anumită cheie). Exerciţii de inserţie şi acces prin cheie (căutare) pentru ambele variante menţionate mai sus.
- Complexitatea operaţiilor (inserţie, căutare) şi legătura cu factorul de încărcare al tabelului.

2. Arbori binari. Arbori binari de căutare. Arbori roşu-negru (ARN)

- Definiţii: arbore binar, ce este un arbore binar de căutare, arbore binar echilibrat în particular un ARN.
- Parcurgeri arbore binar (preordine, inordine, postordine şi pe niveluri) şi algoritmi.
- Noţiunile de fiu, frate, părinte, frunză, rădăcină, înălţime, adâncime.

- Calcularea înălțimea minimă și/sau maximă pentru un arbore binar cu n noduri. Determinarea numărul maxim / minim de noduri într-un arbore binar cu o înălțime dată.
- Operațiile de bază și complexitatea acestora pe arbori binari de căutare (inserție, căutare, parcurgere).
- Proprietățile unui ARN și complexitatea operațiilor de bază (inserție, căutare, parcurgere). NU se cere cunoașterea algoritmilor de inserție sau ștergere în ARN.

Bibliografie

1. Cormen T.H, Leiserson C.E, Rivest R., Clifford S., Intorduction to Algorithms (fourth Edition), MIT Press, 2022, ISBN 9780262046305
2. Plajer I. C., Popa I, Structuri de date. Curs pentru învățământ la distanță, Editura Universității Trsansilvania, Brașov 2025

III. PROGRAMARE ORIENTATĂ PE OBIECTE (C++)

1. Clase, date și funcții membre, constructori, destructor, constructor de copiere (declarare, utilitate, funcționalitate)
2. Funcții prietene (declarare, utilitate, funcționalitate)
3. Moștenire (fără moștenire multiplă)
4. Funcții virtuale, destructor virtual (declarare, utilitate, funcționalitate)
5. Funcții pur virtuale, clase abstracte (declarare, proprietăți, utilitate, funcționalitate)

Bibliografie

1. Adrian Deaconu, Programarea în Limbajele C/C++ și aplicații , Editura Albastra, 2008, ISBN: 978-973-650-211-8
2. Bruce Eckel, Thinking in C++ , Prentice Hall, 2000, ISBN: 978-0139798092

IV. ALGORITMICA GRAFURILOR

1. Parcurgeri de grafuri
 - Parcurgere în adâncime (parțială, totală)



- Parcurgere în lăţime
 - Componente conexe
 - Componente tare conexe
 - Complexitate în funcţie de structurile de date utilizate
2. Drumuri minime
 - Ecuaţiile Bellman
 - Algoritmul Dijkstra, complexitate în funcţie de structurile de date utilizate
 - Algoritmul Bellman-Ford, complexitate
 - Algoritmul Floyd-Warshall, complexitate

Bibliografie

1. Gabriela Moise, Elena Simona Nicoară, Adrian Deaconu, Grafuri şi fluxuri în reţele. Oabordare teoretică şi aplicaţii practice, Editura MatrixRom, 2020, ISBN: 978-606-25-0592-9
2. Eleonor Ciurea - Algoritmi. Introducere în algoritmica grafurilor , Editura Tehnică, 2001
3. Ravindra Ahuja, Thomas Magnanti, James Orlin, Network Flows: Theory, Algorithms, and Applications, Prentice Hall, 1993, ISBN: 978-0-13-617549-0

V. PROGRAMARE PARALELĂ, CONCURENTĂ ŞI DISTRIBUITĂ

1. Programare paralelă
 - Legile Amdalh şi Gustafsson
 - Comunicare "point to point" şi colectivă MPI
2. Programare GPU
 - Ierarhia computaţională în GPU
 - Tipuri de memorii în GPU

Bibliografie

1. Barry Wilkinson and Michael Allen, Parallel Programming: Techniques and Applications Using Networked Workstations and Parallel Computers, Prentice-Hall, 2005.
2. Ananth Grama, Anshul Gupta, George Karypis, Vipin Kumar, Introduction to ParallelComputing, Addison-Wesley, 2003.



3. Jason Sanders and Edward Kandrot, CUDA by Example: An Introduction to General-Purpose GPU Programming, Addison-Wesley Professional, 2010.
4. Nicholas Wilt, The CUDA Handbook: A Comprehensive Guide to GPU Programming, Addison-Wesley Professional, 2013.
5. Pagina de e-learning a cursului "Programare Paralela, Distribuita si Concurenta", 2024-2025.