

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

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

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Limbaje formale și tehnici de compilare						
2.2 Titularul activităților de curs	lect. dr. Lupsa Dana						
2.3 Titularul activităților de seminar	lect. dr. Lupsa Dana						
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	5	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	Obligatorie

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	5	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	2sem + 2 lab
3.4 Total ore din planul de învățământ	84	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	56
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					40
Tutoriat					10
Examinări					16
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual			116		
3.8 Total ore pe semestru			200		
3.9 Numărul de credite			8		

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> structuri de date și algoritmi
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> abilități de programare (nivel mediu)

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none">• sala dotata cu videoproiector
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none">• laborator dotat cu calculatoare; mediu de dezvoltare pt. limbaje de programare de nivel inalt

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C 4.1 Definirea conceptelor și principiilor de bază ale informaticii, precum și a teoriilor și modelelor matematice</p> <p>C 4.2 Interpretarea de modele matematice și informatice (formale)</p> <p>C 4.3 Identificarea modelelor și metodelor adecvate pentru rezolvarea unor probleme reale</p>
Competențe transversale	<p>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</p> <p>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</p>

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none">• cunoasterea, intelegerea si folosirea conceptelor informatice teoretice de baza folosite in proiectarea compilatoarelor• imbunatatirea abilitatilor de programare
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none">• cunostinte despre back-end-ul unui compilator• imbunatatirea abilitatilor de programare: intelegerea modului in care lucreaza compilatorul, depanarea programelor, o mai buna intelegere a modelului de raportare a erorilor de compilare oferite de compilator (depanarea si corectarea erorilor compilatoarelor)• intelegerea conceptelor limbajelor formale si dezvoltarea

	abilitatilor de a modela diverse fenomene folosind limbaje formale ; abilitatea de a aplica tehnici specific compilatoarelor pentru diferite probleme din viata reala
--	---

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Compilator. Introducere.	Expunere, descriere, explicatie, exemplificare	
2. Analiza lexicala. Limbaje. Introducere	Expunere, descriere, explicatie, exemplificare	
3. Gramatica. Clasificarea Chomsky. Automate finite. (part 1)	Expunere, descriere, explicatie, exemplificare	
4. Limbaje regulate. Generatoare de analizoare lexicale	Expunere, descriere, explicatie, exemplificare	
5. Proprietati de inchidere ale limbajelor regulate.	Expunere, explicatie, exemplificare, studiu de caz	
6. Gramatici independente de context	Expunere, explicatie, exemplificare, studiu de caz	
7. Generatoare de analizoare sintactice. Automate Push Down	Expunere, explicatie, exemplificare, studiu de caz	
8. Gramatici de atribute	Expunere, descriere, explicatie, exemplificare	
9,10,11. Analiza sintactica	Expunere, descriere, explicatie, exemplificare	
13. Cod intermediar . Modele de calcul	Expunere, descriere, explicatie, exemplificare, demonstrare	
14. Aplicativitatea mecanismelor formale studiate in proiectarea compilatoarelor	Expunere: descrierea, exemplificarea	
Bibliografie		
1. A.V. AHO, D.J. ULLMAN - Principles of computer design, Addison-Wesley, 1978. 2. A.V. AHO, D.J. ULLMAN - The theory of parsing, translation and compiling, Prentice-Hall, Engl. Cliffs., N.J., 1972, 1973. 3. D. GRIES - Compiler construction for digital computers., John Wiley, New York, 1971. 4. MOTOGNA, S. – Metode de proiectare a compilatoarelor, Ed. Alabastra, 2006 5. SIPSER, M., Introduction to the theory of computation, PWS Pulb. Co., 1997. 6. L.D. SERBANATI - Limbaje de programare si compilatoare, Ed. Academiei RSR, 1987. 7. http://www.cs.ubbcluj.ro/~dana/2013-2014/LFTC/ResurseCurs/		
8.2 Seminar	Metode de predare	Observații
1. Specificarea unui limbaj de programare. Notatia BNF	Explicatia, dialogul, studiu de caz	
2. Automate finite: limbaj generat de un automat finit, automat finit corespunzator unui limbaj	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
3. Automate finite: structuri de date pt. automate finite	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
4. Proprietati ale limbajelor regulate. Demonstratii si aplicatii.	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
5. Gramatici, limbaje generate de o gramatica, gramatica corespunzatoare unui limbaj	Dialogul, studiul de caz, exemplificarea, demonstratia	
6. Analiza sintactica LR(0), SRL	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
7. Analiza sintactica LR(1)	Dialogul, dezbaterea, studiul	

	de caz, exemplificarea,	
8. Analiza sintactica LALR(k)	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
9. Gramatici independente de context. APD	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
10. Analiza sintactica LL(1)	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
11. Analizorul descendent cu reveniri	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
12, 13: Proprietati ale limbajelor independente de context. Demonstratii si aplicatii.	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
14. Exerciții recapitulative: gramatici de tip 1, 2 si 3 (ierahia Chomsky)	Dialogul, dezbaterea, studiul de caz, exemplificarea	
Bibliografie		
1. A.V. AHO, D.J. ULLMAN - Principles of computer design, Addison-Wesley, 1978.		
2. A.V. AHO, D.J. ULLMAN - The theory of parsing, translation and compiling, Prentice-Hall, Engl. Cliffs., N.J., 1972, 1973.		
3. MOTOGNA, S. – Metode de proiectare a compilatoarelor, Ed. Albastra, 2006		
4. G. MOLDOVAN, V. CIOBAN, M. LUPEA - Limbaje formale si automate. Culegere de probleme, Univ. Babes-Bolyai, Cluj-Napoca, 1996		
5. http://www.cs.ubbcluj.ro/~dana/2013-2014/LFTC/Seminar/		
8.3 Laborator	Metode de predare	Observații
1. Tema 1: Specificarea uni mini-limbaj de programare si implementarea unui analizor lexical 1.1 specificarea mini-limbajului de programare	Explicatia, dialogul, studiu de caz	
2. Tema 1: Specificarea uni mini-limbaj de programare si implementarea unui analizor lexical 1.2 implemetarea functiilor principale ale analizorului	Explicatia, dialogul, studiu de caz	
3. Tema 1: Specificarea uni mini-limbaj de programare si implementarea unui analizor lexical 1.3 organizarea tabelii de simboluri	Explicatia, dialogul, studiu de caz	
4. Tema 1: Specificarea uni mini-limbaj de programare si implementarea unui analizor lexical 1.4 programul principal, testare + predare	Discutarea datelor de test, evaluare	
5. Tema 2: Automate finite 2.1 verificarea acceptarii unei secvente <ul style="list-style-type: none"> • numai pentru AF deterministe • verificati ca AF este determinist 	Explicatia, dialogul, studiu de caz	
6. Tema 2: Automate finite: 2.2 Rescrieti/adaptati programul de analiza lexicala (tema 1) astfel incat sa foloseasca automate finite pentru a determina secventele corespunzatoare atomilor lexicali	Discutarea datelor de test, evaluare	
7. Tema 3: Implementarea unui analizor sintactic 3.1 alegerea structurilor de date si arhitectura aplicatiei 3.2 implementarea functiilor principale ale analizorului	Explicatia, dialogul, studiu de caz	
8. Tema 3: Implementarea unui analizor sintactic 3.3 programul principal si integrarea modulelor	Explicatia, dialogul, studiu de caz	
9. Tema 3: Implementarea unui analizor sintactic 3.4 testare si corectarea posibilelor erori	Explicatia, dialogul, studiu de caz	
10. Tema 3: Implementarea unui analizor sintactic 3.5 predarea	Discutarea datelor de test, evaluare	
11. Tema 4: Implementarea unui analizor lexical folosind un generator de analizor lexical <ul style="list-style-type: none"> • utilizare lex/flex 	Explicatia, dialogul, studiu de caz, discutarea datelor de test, evaluare	
12. Tema 5: Implementarea unui analizor sintactic folosind un generator de analizor sintactic <ul style="list-style-type: none"> • utilizare yacc/bison 	Explicatia, dialogul, studiu de caz, discutarea datelor de test, evaluare	
13. Tema 6: Implementarea unui mini-compilator functional 6.1 specificare si implementare <ul style="list-style-type: none"> • utilizare lex/flex + yacc/bison • re folosire rezolvarea problemelor de la temele 3 si 4 • generarea unui program asm echivalent semantic si 	Explicatia, dialogul, studiu de caz, discutarea datelor de test	

testarea acestuia		
14. Tema6: Implementarea unui mini-compilator functional 6.2 compilarea si testarea programului asm generat testare si corectarea posibilelor erori	Discutarea datelor de test, evaluare	
Bibliografie 1. A.V. AHO, D.J. ULLMAN - Principles of computer design, Addison-Wesley, 1978. 2. A.V. AHO, D.J. ULLMAN - The theory of parsing, translation and compiling, Prentice-Hall, Engl. Cliffs., N.J., 1972, 1973. 3. D. GRIES - Compiler construction for digital computers,, John Wiley, New York, 1971. 4. MOTOGNA, S. – Metode de proiectare a compilatoarelor, Ed. Albastra, 2006 5. L.D. SERBANATI - Limbaje de programare si compilatoare, Ed. Academiei RSR, 1987. 6. http://www.cs.ubbcluj.ro/~dana/2013-2014/LFTC/Lab2h/		

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

<ul style="list-style-type: none"> • Tematica cursului respecta recomandarile de continut IEEE si ACM pentru studiile din domeniul informatica • Cursul exista in programul de studiu al universitatilor importante din Romania si din alte tari • Tematica cursului este considerata de companiile soft ca fiind importanta cel putin pentru programatorii de nivel mediu

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	- cunoasterea princiilor de baza ale domeniului - aplicarea conceptelor studiate la curs - rezolvarea de probleme	Examen scris	70%
10.5 Seminar			
10.6 Laborator	- sa fie capabili sa implementeze conceptele si algoritmi cursului - implementarea unui translator (vazut ca o parte a unui mini-compilator)	Verificare continua a activitatii in timpul orelor de laborator - verificarea documentatiei - verificarea programelor	30%
10.7 Standard minim de performanță			
Prezenta: minim 75% la activitatile de seminar si minim 90% la activitatile de laborator			
Notare:			
<ul style="list-style-type: none"> • Cel putin nota 5 la examenul scris; • si cel putin nota 5 pentru nota pt. laborator. De aici rezulta si cel putin nota 5 pentru media calculata.			

Data completării

.....

Semnătura titularului de curs

Lect. Dr. LUPSA Dana

Semnătura titularului de seminar

Lect. Dr. LUPSA Dana

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

.....