

FIȘA DISCIPLINEI

Structuri de date și algoritmi

Anul universitar 2025-2026

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	Informatică
1.5. Ciclul de studii	Licență
1.6. Programul de studii / Calificarea	Informatică
1.7. Forma de învățământ	Cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Structuri de date și algoritmi			Codul disciplinei	MLR5022		
2.2. Titularul activităților de curs	Prof. dr. CZIBULA Gabriela						
2.3. Titularul activităților de seminar	Prof. dr. CZIBULA Gabriela						
2.4. Anul de studiu	1	2.5. Semestrul	2	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	Obligativu

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/proiect	1 sem + 1 lab
3.4. Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5. curs	28	3.6 seminar/laborator/proiect	28
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					16
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					23
Tutoriat (consiliere profesională)					5
Examinări					5
Alte activități					
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)				69	
3.8. Total ore pe semestru				125	
3.9. Numărul de credite				5	

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Fundamentele programării
4.2. de competențe	Abilități medii de programare

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sală de curs cu videoproietor
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	

6.1. Competențele specifice acumulate¹

Competențe profesionale/ esențiale	<ul style="list-style-type: none">• utilizarea bazelor teoretice ale informaticii și a modelelor formale• utilizarea instrumentelor informatice în context interdisciplinar• programarea în limbaje de nivel înalt
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none">• 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• 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

6.2. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Studentul cunoaște: <ul style="list-style-type: none">• metodele, algoritmi, paradigme și tehnicile folosite în diferite ramuri ale informaticii.• utilizarea calculatoarelor, dezvoltarea programelor și aplicațiilor software, procesarea informațiilor.
Aptitudini	Studentul este capabil să: <ul style="list-style-type: none">• prezinte și să explice metodele, algoritmi, paradigme și tehnicile folosite în diferite ramuri ale informaticii.• folosească paradigme de programare (procedural, orientat obiect, funcțional) pentru realizarea de aplicații software adecvate specificului domeniului aplicației dezvoltate.• înțeleagă și să comunice eficient informațiile.
Responsabilități și autonomie	Studentul are capacitatea de a lucra independent pentru: <ul style="list-style-type: none">• a dezvolta, proiecta și crea noi aplicații, sisteme sau produse folosind bunele practici din domeniu.• conceperea programelor de calculator și analiza sistemelor software.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none">• Studiarea structurilor de date cu care se pot implementa tipurile abstracte de date (tabloul, lista înlănțuită, arborele binar, tabela de dispersie, ansamblul).
--	--

¹ Se poate opta pentru competențe sau pentru rezultatele învățării, respectiv pentru ambele. În cazul în care se alege o singură variantă, se va șterge tabelul aferent celeilalte opțiuni, iar opțiunea păstrată va fi numerotată cu 6.

7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Studiarea conceptului de tip abstract de date și a celor mai frecvent utilizate tipuri abstracte de date folosite în dezvoltarea aplicațiilor. • Studiarea structurilor de date cu care se pot implementa aceste tipuri abstracte de date • 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, liste înlanțuite, stive, cozi, tabele de dispersie, arbori. • Formarea deprinderilor de a compara costul alocării statice și celei dinamice în cazul diverselor structuri de date. • Formarea priceperilor și capacităților de a alege structura de date adecvată pentru implementarea unui tip abstract de date. • Formarea abilităților în proiectarea și implementarea algoritmilor care prelucrează aceste structuri de date.
----------------------------------	---

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Introducere. Structuri de date. Structuri statice, semistatice și dinamice. - Abstractizarea și încapsularea datelor - Multimi dinamice - Complexități	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
2. Tipuri de date: domeniu, operații și reprezentarea datelor - Tipuri abstracte de date: domeniu și operații - Cerințe, interfata, implementare (implementari) - Proiectarea tipurilor abstracte de date	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
3. Tabloul - Descriere, proprietăți - Siruri dinamice: operații specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
4. TAD Colectie - Concepte legate de colecție - Aplicații ale colecțiilor - Tipul abstract de date colecție: specificare și proiectare - Reprezentări ale colecțiilor folosind tablouri, liste înlanțuite, tabele de dispersie, arbori binari TAD Multime - Concepte legate de multimi - Aplicații ale multimilor - Tipul abstract de date multime: specificare și proiectare - Reprezentări ale multimilor folosind tablouri sau vectori booleeni (de biți), liste înlanțuite, tabele de dispersie, arbori binari	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
5. TAD Dictionar - Concepte legate de dictionare - Aplicații ale dictionarelor - Tipul abstract de date dictionar: specificare și proiectare - Reprezentări ale dictionarelor folosind tablouri booleene, liste înlanțuite sau arbori binari, tabele de dispersie - Dictionare ordonate	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	

6. TAD Lista - Concepte legate de liste - Aplicatii ale listelor - Tipul abstract de date lista: specificare si proiectare - Reprezentari ale listelor folosind tablouri si liste înlantuite - Liste sortate	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
7. Lista înlantuita - Descriere, proprietati - Liste simplu, dublu înlantuite si liste circulare alocate dinamic - Reprezentarea înlantuirilor pe tablouri - Operatii specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
8. TAD Stiva si Coadă - Concepte legate de stiva - Aplicatii ale stivelor - Tipul abstract de date stiva: specificare si proiectare - Reprezentari ale stivelor folosind tablouri si liste înlantuite TAD Coadă - Concepte legate de coada - Aplicatii ale cozilor - Tipul abstract de date coada: specificare si proiectare - Reprezentari ale cozilor folosind tablouri si liste înlantuite	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
9. TAD Coadă cu prioritati - Concepte legate de coada cu prioritati - Aplicatii cu cozi cu prioritati - Tipul abstract de date coada cu prioritati: specificare si proiectare - Reprezentari ale cozilor cu prioritati folosind liste înlantuite si tablouri	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
10. Tabela de dispersie (hash-table) - Tabele cu adresare directa - Descriere, proprietati - Tabele de dispersie închise si deschise	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
11. Tabela de dispersie - Rezolvare coliziuni prin liste independente, liste întrepătrunse si adresare deschisa - Operatii specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
12. TAD Arbore - Concepte legate de arbori - Aplicatii cu arbori - Tipul abstract de date arbore: specificare si proiectare - Reprezentari înlantuite ale arborilor - Tipul abstract de date arbore Arborele binar - Descriere, proprietati - Arbori binari si arbori binari de cautare - Operatii: cautare, inserare/stergere element, traversare	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
13. Ansamblul (heap) - Structura de date heap - Heap-ul binar	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația 	

- Reprezentari ale cozilor cu prioritati folosind heap-uri - HeapSort	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrația didactică 	
14. Arbori binari de cautare echilibrati - Arbori AVL - Rotatii pentru reechilibrare	<ul style="list-style-type: none"> • Expunerea interactivă • Explicația • Conversația • Demonstrația didactică 	
Bibliografie		
<ol style="list-style-type: none"> 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. 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 		
8.2 Seminar	Metode de predare	Observații
		Seminarul este structurat sub forma a 2 ore din 2 în 2 săptămâni.
Sem1: TAD Colecție cu element generic. Reprezentări și implementări posibile.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
Sem 2: Complexități.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
Sem 3: TAD MultiDicționar ordonat. Implementare folosind liste simplu înlanțuite.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
Sem 4: Bucket sort, lexicografic sort, radix sort. Probleme diverse	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
Sem 5: Tabele de dispersie. Rezolvare coliziuni prin liste întrepătrunse	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
Sem 6: Arbori	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
Sem 7: Probleme recapitulative	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea • Exercițiul 	
Bibliografie		
<ol style="list-style-type: none"> 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. Donald E. Knuth, The Art of Computer Programming, Second edition, University of Stanford, 1998
4. HOROWITZ, E.: Fundamentals of Data Structures in C++. Computer Science Press, 1995.
5. MOUNT, DAVID M.: Data Structures. University of Maryland, 1993.
6. SIMONAS SALTENIS, Algorithms and Data Structures, 2002.
7. STANDISH, T.A.: Data Structures, Algorithms & Software Principles in C, Addison-Wesley, 1995
8. FRENTIU M., POP H.F., SERBAN G., Programming Fundamentals, Ed.Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 2006, 234 pagini

8.3 Laborator	Metode de predare	Observații
		<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorul este structurat sub forma a 2 ore din 2 în 2 săptămâni. • Temele de laborator se predau în laboratorul următor primirii temei. • Fiecare laborator va fi centrat catre o structură de date. Studenții vor primi câte un container de date pe care să îl implementeze cu acea structura de date
Lab 1: Aspecte administrative. Alocarea temelor pentru laboratorul 2.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicația • Conversația • Modelarea 	
Lab 2: Vector dinamic	<ul style="list-style-type: none"> • Lucrare de laborator • Explicația • Conversația • Modelarea 	
Lab 3: Lista înlănțuită cu alocare dinamică	<ul style="list-style-type: none"> • Lucrare de laborator • Explicația • Conversația • Modelarea 	
Lab 4: Lista înlănțuită cu reprezentarea înlănțuirilor pe tablou	<ul style="list-style-type: none"> • Lucrare de laborator • Explicația • Conversația • Modelarea 	
Lab 5: Tabela de dispersie	<ul style="list-style-type: none"> • Lucrare de laborator • Explicația • Conversația • Modelarea 	
Lab 6: Arbori binari de căutare	<ul style="list-style-type: none"> • Lucrare de laborator • Explicația • Conversația • Modelarea 	
Lab 7: Predare problema de la Lab 6	<ul style="list-style-type: none"> • Lucrare de laborator • Explicația • Conversația 	

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. Donald E. Knuth, The Art of Computer Programming, Second edition, University of Stanford, 1998
4. HOROWITZ, E.: Fundamentals of Data Structures in C++. Computer Science Press, 1995.
5. MOUNT, DAVID M.: Data Structures. University of Maryland, 1993.
6. SIMONAS SALTENIS, Algorithms and Data Structures, 2002.
7. STANDISH, T.A.: Data Structures, Algorithms & Software Principles in C, Addison-Wesley, 1995
8. FRENTIU M., POP H.F., SERBAN G., Programming Fundamentals, Ed.Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 2006, 234 pagini

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

- 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 pentru utilizarea tipurilor abstracte de date în proiectarea aplicațiilor.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<ul style="list-style-type: none">• Corectitudinea și completitudinea cunoștințelor asimilate.• Gradul de asimilare a limbajului de specialitate.	Evaluare scrisă (în sesiune): examen scris	60%
10.5 Laborator	<ul style="list-style-type: none">• Implementarea în C++ a conceptelor și algoritmilor prezentați la curs• Redactarea documentației de laborator• Respectarea termenelor de predare.	Corectitudinea documentației (specificări, algoritmi, complexități) și programe	40%
10.6 Seminar	<ul style="list-style-type: none">• Activitatea din timpul seminariilor	Evaluare a activității la seminarii – se acordă un bonus de max. 0.5p pentru activitatea din timpul seminariilor	
10.7 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none">• Cunoașterea elementelor fundamentale de teorie. Fiecare student trebuie să demonstreze că a atins un nivel acceptabil de cunoaștere și înțelegere a domeniului, că este capabil să exprime cunoștințele într-o formă coerentă, că are capacitatea de a stabili anumite conexiuni și de a utiliza cunoștințele în rezolvarea unor probleme.• Pentru promovare, este OBLIGATORIE prezența la cel puțin 5 seminarii și 6 laboratoare. Studenții care nu au prezență la cel puțin 5 seminarii și 6 laboratoare nu se pot prezenta la examen nici în sesiunea de restanțe.• Pentru promovare sunt necesare următoarele criterii minimale: nota cel puțin 5 la laborator și nota finală cel puțin 5.			

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)²

Nu se aplică.

Data completării:

03.04.2025

Semnătura titularului de curs

Prof. dr. Gabriela CZIBULA

Semnătura titularului de seminar

Prof. dr. Gabriela CZIBULA

Data avizării în departament:

Semnătura directorului de departament

Conf. dr. Adrian STERCA

² Păstrați doar etichetele care, în conformitate cu [Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic](#), se potrivesc disciplinei și ștergeți-le pe celelalte, inclusiv eticheta generală pentru *Dezvoltare durabilă* - dacă nu se aplică. Dacă nicio etichetă nu descrie disciplina, ștergeți-le pe toate și scrieți "*Nu se aplică.*".