

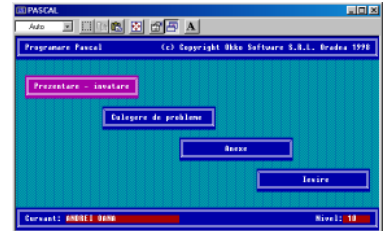
Ghid Pascal

Producator:	OKKO Soft
Versiune:	1.0
Dimensiune kit:	2.2 Mb
Spatiu ocupat:	4.2 Mb
Include dezinstalare:	Nu
Data:	13 februarie 1996
OS:	MS-DOS, Windows
Interfata:	in limba romana

Simplu! Practic! Interactiv! Eficient! Rapid!

Ghid de initiere Pascal se adreseaza in special elevilor (clasa a IX-a) sau studentilor (anul I de studiu) dar poate fi abordat de orice persoana care doreste sa faca "pasul" spre programare. Niklaus Wirth a conceput initial Limbajul Pascal pentru a inlesni insusirea de catre studenti a principiilor "artei" programarii. De fapt nu cred ca exista programator care sa nu fi "practicat" cindva Pascal.

Fiecare lectie poate fi insusita in maxim 12 minute!



Ghid de initiere Pascal1.0 este impartit in trei sectiuni Prezentare invatare, Culegere de probleme si Anexe care contin:

118 lectii

200 exemple

185 de probleme rezolvate

100 de probleme propuse

150 exercitii

Se furnizeaza nota la fiecare exercitiu si media obtinuta in fiecare zi cind a fost utilizat. Media exercitiilor de la sfirsit de capitol va fi afisata la parasirea programului fiind afisat explicit, numele utilizatorului, capitolul si nota corespunzatoare.

Deplasarea de la o sectiune la alta se realizeaza cu ajutorul sagetilor, iar activarea unei sectiuni se realizeaza cu ajutorul tastei Enter.

Pe parcursul capitolelor 1-10 se disting mai multe moduri de prezentare, prezentari pe care un profesor nu poate sa le realizeze la tabla, nu din motive de pregatire ci din motive tehnice. De exemplu pornind afisind pe o coloana **Enuntul problemei** pe o a doua coloana **Limbajul Natural** se vor genera automat si pas cu pas coloanele **Schema logica** si **Pseudocod**. La fiecare apasarea a unei taste se va genera echivalentul din Limbajul natural in Schema logica si in Pseudocod, pasul fiind marcat prin culoarea galbena. Acest lucru se intimpla pina la generarea intregii Scheme logice respectiv Pseudocodul pentru problema respectiva. La fel se va proceda pentru generarea codului sursa Pascal pornind de la schema logica.

Cuprinsul celor trei sectiuni este urmatorul:

I. Prezentare invatare

1. Algoritmi

- 1.1 Etapele rezolvarii unei probleme
- 1.2 Caracteristicile unui algoritm
- 1.3 Obiectele cu care lucreaza algoritmi
- 1.4 Descrierea algoritmilor
- 1.5 Elementele programarii structurate
- 1.6 Structura liniara
- 1.7 Structura de decizie
- 1.8 Structuri repetitive
- 1.9 Indexarea variabilelor

2. Elemente de baza TP

- 2.1 Notiuni generale
- 2.2 Vocabularul limbajului
- 2.3 Unitati lexicale

- 2.4 Conventii de sintaxa
- 2.5 Constante
- 2.6 Tipuri de date
- 2.7 Variabile
- 2.8 Structura unui program
- 2.9 Scrierea datelor
- 2.10 Citirea datelor

3. Programare in TP

- 3.1 Lansarea si parasirea TP
- 3.2 Descrierea mediului de lucru TP
- 3.3 Etapele executiei unui program
- 3.4 Exerciții cu editorul TP
- 3.5 Crearea unui director de lucru

4. Structuri de control

- 4.1 Instructiunea de atribuire
- 4.2 Instructiunea compusa
- 4.3 Instructiunea de decizie if
- 4.4 Instructiunea de decizie multipla case
- 4.5 Instructiunea repetitiva while
- 4.6 Instructiunea repetitiva repeat
- 4.7 Instructiunea repetitiva for
- 4.8 Abateri de la programarea structurata

5. Tipuri structurate

- 5.1 Tipul array
- 5.2 Tipul string
- 5.3 Tipul inregistrare fixa
- 5.4 Tipul inregistrare cu variante
- 5.5 Instructiunea With
- 5.6 Tipul multime

6. Subprograme

- 6.1 Descriere
- 6.2 Vizibilitatea unui identificator
- 6.3 Dezvoltarea ascendenta si descendenta
- 6.4 Proceduri
 - Declarare, apel, parametrii formali/efectivi, transmitere prin valoare/referinta
- 6.5 Functii
 - Declarare, apel
- 6.6 Parametrii formali de tip procedura/functie
- 6.7 Functii si proceduri predefinite
- 6.8 Utilizarea fisierelor incluse

7. Tipul fisier

- 7.1 Introducere. Notiuni generale
- 7.2 Fisiere text
 - Declarare, proceduri si functii, exemple
- 7.3 Fisiere cu tip
 - Declarare, proceduri si functii, exemple
- 7.4 Fisiere fara tip
 - Declarare, proceduri si functii, exemple

8. Unit-uri

- 8.1 Notiuni introductive
- 8.2 Unit-urile standard
- 8.3 Structura unui unit
- 8.4 Unit-urile create de utilizator
- 8.5 Inserarea unui unit in TURBO.TPL

9. Unit-ul Crt

- 9.1 Presentare generala
- 9.2 Moduri text
- 9.3 Stabilirea atributelor textului
- 9.4 Ferestre
- 9.5 Proceduri pentru generarea sunetelor
- 9.6 Codurile extinse generate de tastatura
- 9.7 Utilizarea mouse-ului in modul text

10. Grafica si animatie

- 10.1 Initializarea modului grafic
- 10.2 Alegerea culorilor
- 10.3 Desenarea punctelor si a segmentelor
- 10.4 Desenarea liniilor frunte
- 10.5 Desenarea cercurilor si elipselor
- 10.6 Desenarea figurilor geometrice hasurate
- 10.7 Afisarea textelor
- 10.8 Raportul aspect
- 10.9 Tehnici de animatie
- 10.10 Utilizarea mouse-ului in mod grafic

II. Culegere de probleme

- 1. Structuri de control
- 2. Siruri si matrici
- 3. Siruri de caractere
- 4. Tipul inregistrare
- 5. Proceduri si functii
- 6. Fisiere
- 7. Unit-uri
- 8. Grafica si animatie

III Anexe

- Cuvinte rezervate
- Identificatori predefiniti
- Comenzi de editare
- Taste uzuale
- Diagrame de sintaxa
- Comenzi de compilare
- Mesaje de eroare
- Codurile ASCII
- Codurile tastelor
- Sisteme de numeratie

Ghid FoxPro

Producator:	OKKO Soft
Versiune:	1.0
Dimensiune kit:	0.8 Mb
Spatiu ocupat:	2.2 Mb
Include dezinstalare:	Nu
Data:	13 februarie 1996
OS:	MS-DOS, Windows
Interfata:	in limba romana

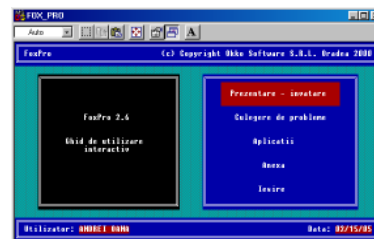
Simplu! Practic! Interactiv! Eficient! Rapid!

Ghid de initiere FoxPro se adreseaza in special elevilor (clasa a XI-XII-a) sau studentilor de la diferite profile dar poate fi abordat de orice persoana care doreste sa faca "pasul" spre lucrul cu baze de date si gestionarea acestora.

Este foarte usor de insusit si ofera multe facilitati in organizarea si prelucrarea unui volum mare de date.

Cei care nu doresc sa si programeze in Foxpro pot sa-si insuseasca notiunile elementare care permit operarea cu baze de date.

Fiecare lectie poate fi insusita in maxim 12 minute!



Ghid de initiere FoxPro este impartit in patru sectiuni **Prezentare-invatare, Culegere de probleme, Aplicatii, Anexa** care contin:

140 lectii, 210 exemple, 49 de probleme rezolvate, 9 aplicatii, 131 exercitii

Se furnizeaza nota la fiecare exercitiu si media obtinuta in fiecare zi cind a fost utilizat. Media exercitiilor de la sfirsit de capitol va fi afisata la parasirea programului fiind afisat explicit, numele utilizatorului, capitolul si nota corespunzatoare.

Deplasarea de la o sectiune la alta se realizeaza cu ajutorul sagetilor, iar activarea unei sectiuni se realizeaza cu ajutorul tastei Enter.

Prezentare-invatare contine capitolele: Notiuni generale, Mediul Foxpro, Baze de date, Operatii cu fisiere, Operatii asupra datelor, Lucrul cu baze de date, Intrari/iesiri, Programare, Ferestre si meniuri. La sfirsitul fiecarui capitol exista "Exercitii-test" care contin 16-25 de exercitii. Dupa ce exercitiile au fost parcurse se furnizeaza nota luata la fiecare exercitiu si media obtinuta.

Culegere de probleme contine 50 de probleme

Aplicatii contine 9 exemple de utilizare si gestiune a bazelor de date in diverse situatii din constructii, depozit marfa, complex hotelier, casa de schimb valutar, gestiune biblioteca, program contabilitate, etc. Anexa contine codurile erorilor de la 1 la 2000.

Cuprinsul sectiunii Prezentare-invatare este urmatorul:

1. Notiuni generale

- 1.1 Informatii, date, structuri de date
- 1.2 Metode si tehnici de organizare a datelor
- 1.3 Organizarea datelor in baze de date
- 1.4 Tipuri de baze de date
- 1.5 Sisteme de gestiune a bazelor de date SGBD
- 1.6 Exemple de organizare a unei baze de date

2. Mediul Foxpro

- 2.1 Lansarea si parasirea FoxPro
- 2.2 Moduri de lucru
- 2.3 Meniurile FoxPro
- 2.4 Utilitare FoxPro

3. Baze de date

- 3.1 Crearea unei baze de date
- 3.2 Modificarea structurii unei baze de date
- 3.3 Afisarea unei baze de date
- 3.4 Indicatorul de inregistrari
- 3.5 Adaugarea unei inregistrari
- 3.6 Modificarea continutului unei baze de date

3.7 Stergerea inregistrarilor

3.8 Cimpuri memo

4. Operatii cu fisiere

4.1 Specificator de fisier

4.2 Tipuri de fisiere

4.3 Schimbarea directorului de lucru

4.4 Schimbarea discului curent

4.5 Indicarea directoarelor de cautare

4.6 Afisarea fisierelor existente

4.7 Copierea unui fisier

4.8 Redenumirea unui fisier

4.9 Stergerea unui fisier

5. Operatii asupra datelor

5.1 Constante

5.2 Variabile

5.3 Operatori

5.4 Stergerea variabilelor

5.5 Salvarea si restabilirea variabilelor

5.6 Afisarea listei variabilelor

5.7 Tipuri de date

6. Lucrul cu baze de date

6.1 Sortarea datelor

6.2 Zone de lucru

6.3 Cautarea rapida si pozitionarea in BD

6.4 Prelucrari statistice asupra BD

6.5 Relatii intre baze de date

6.6 Import/export dintr-o baza de date

6.7 Filtrarea bazelor de date

6.8 Indexarea bazelor de date

6.9 Concatenarea fisierelor

7. Intrari/iesiri

7.1 Gestiunea ecranului

7.2 Gestiunea culorilor

7.3 Elemente de grafica

7.4 Formatul de afisare si citire

7.5 Comenzi de afisare cu format

7.6 Citire/scriere cu format

7.7 Obiecte de control

8. Programare

8.1 Structura Alternativa

1. Comanda IF

2. Comanda DO CASE

8.2 Structuri Repetitive

1. Comanda FOR

2. Comanda DO WHILE

3. Comanda SCAN

4. Blocuri imbricate

8.3 Subprograme: proceduri, functii

8.4 Fisiere de proceduri

8.5 Variabile globale si locale

8.6 Parametrii

9. Ferestre si meniuri

9.1 Ferestre

9.2 Meniuri de tip bara

9.3 Meniuri de tip popup

Ghid C

Producator:	OKKO Soft
Versiune:	1.0
Dimensiune kit:	8.2 Mb
Spatiu ocupat:	40.4 Mb
Include dezininstalare:	Da
Data:	13 februarie 2008
OS:	Windows 95, 98, 2000, XP
Interfata:	in limba romana

Descriere

Simplu! Practic! Interactiv! Eficient! Rapid!

Ghid de programare C se adreseaza atit elevilor de liceu cit si studentilor din primii ani de facultate care nu au mai avut de-a face cu limbajul C, dar poate fi abordat de orice persoana care doreste sa faca "pasul" spre programare. Este un ghid necesar si util care pregateste terenul atit pentru cei care doresc sa aprofundeze limbajul C, urmind fie C++ sau Visual C. **Fiecare lectie poate fi insusita in maxim 10 minute!**



Ghid de programare C contine

- 168 lectii**
- 280 de exemple contextuale**
- 181 de exemple de programme**
- 156 exercitii**
- 168 probleme rezolvate**
- 106 probleme propuse**

organizate in 16 capitole. La sfirsitul capitolelor 1-13 se afla un set de exercitii. Media exercitiilor de la sfirsitul fiecarui capitol va fi afisata la parasirea programului fiind afisat explicit, numele utilizatorului, capitolul si nota corespunzatoare, bineinteles daca au fost parcurse. Exista posibilitatea cautarii unei lectii, executind clic pe butonul Cauta.

Pe parcursul capitolelor 1-13 se pastreaza un mod unitar de prezentare: fiecare subiect este impartit in pasi distincti cu specificatii ajutatoare (afisarea unei ferestre cu textul explicativ) la fiecare pas. La prezentarea fiecarei lectii exista patru optiuni (sub forma de butoane): "Demonstratie", "Continuare", "Iesire", "Teorie".

Daca a fost aleasa optiunea "Demonstratie" se va prezenta automat subiectul ales. La alegerea optiunii "Continuare" programul intelege ca utilizatorul si-a insusit subiectul in cauza si este rugat sa parcurga singur lectia respectiva. Daca utilizatorul parcurge cu succes lectia, la sfirsit este felicitat, altfel este atentionat ca a gresit. Daca este aleasa optiunea "Iesire" programul renunta la prezentarea lectiei curente si revine la ecranul principal. Clic pe butonul "Teorie" va furniza utilizatorului mai multe date despre subiectul in discutie la un moment dat.

Cuprinsul celor 16 capitole este urmatorul:

Capitolul 1: Mediul de rulare Turbo C

- 1.1 Lansarea Turbo C
- 1.2 Parasirea Turbo C
- 1.3 Descrierea mediului de lucru Turbo C
- 1.4 Descrierea meniurilor Turbo C
- 1.5 Lucrul cu fisierele care contin codul sursa
 - 1.5.1 Scrierea si salvarea unui program
 - 1.5.2 Alegerea extensiei implicite
 - 1.5.3 Inchiderea ferestrei unui program
 - 1.5.4 Deschiderea unui program existent
 - 1.5.5 Rularea unui program
- 1.6 Exerciitii cu editorul Turbo C
 - 1.6.1 Deplasarea si pozitionarea
 - 1.6.2 Stergerea cu ajutorul tastei Delete
 - 1.6.3 Stergerea cu ajutorul tastei Backspace

- 1.6.4 Inserarea unui caracter
- 1.6.5 Introducerea unei linii cu Enter
- 1.6.6 Deplasarea între linii cu Backspace
- 1.6.7 Stergerea unei linii
- 1.6.8 Inserarea unei linii
- 1.6.9 Selectarea textului
- 1.6.10 Copierea textului
- 1.6.11 Mutarea textului selectat
- 1.6.12 Stergerea textului selectat
- 1.6.13 Aranjarea ferestrelor
- 1.7 Crearea unui director de lucru
- 1.8 Includerea fișierelor antet
- 1.9 Exerciții

Capitolul 2: Notiuni generale

- 2.1 Istoria limbajului C
- 2.2 Structura unui program C
 - 2.2.1 Convenții de sintaxă
- 2.3 Exemplu de program C
- 2.4 Exerciții

Capitolul 3: Constructii de baza

- 3.1 Multimea caracterelor
- 3.2 Identificatori
- 3.3 Cuvinte cheie
- 3.4 Tipuri de date
- 3.5 Variabile
- 3.6 Domeniul de vizibilitate a variabilelor
- 3.7 Specificatori de clase de stocare
- 3.8 Modelatori de acces
- 3.9 Constante
- 3.10 Tablouri
- 3.11 Tablouri multidimensionale
- 3.12 Șiruri de caractere
- 3.13 Comentarii
- 3.14 Exerciții

Capitolul 4: Intrari/iesiri standard

- 4.1 Citirea și scrierea caracterelor
- 4.2 Funcțiile getch și getche
- 4.3 Funcția putchar
- 4.4 Funcția printf
- 4.5 Funcția scanf
- 4.6 Funcțiile gets și puts
- 4.7 Exerciții

Capitolul 5: Expresii și operatori

- 5.1 Operatori
- 5.2 Operatori aritmetici
- 5.3 Operatori relationali
- 5.4 Operatori logici
- 5.5 Operatori de acțiune pe biți
- 5.6 Operatorul de atribuire
- 5.7 Operatorul sizeof
- 5.8 Operatorul ternar
- 5.9 Operatorul virgulă
- 5.10 Alți operatori
- 5.11 Expresii
- 5.12 Operatorul de conversie
- 5.13 Exerciții

Capitolul 6: Instructiuni

- 6.1 Introducere
- 6.2 Instructiunea Expresie
- 6.3 Instructiuni compuse
- 6.4 Instructiuni de decizie
 - 6.4.1 Instructiunea if-else
 - 6.4.2 Greseli ce pot apare la utilizarea instructiunii if-else
 - 6.4.3 Instructiunea switch
- 6.5 Instructiuni repetitive
 - 6.5.1 Instructiunea while
 - 6.5.2 Instructiunea do-while
 - 6.5.3 Instructiunea for
- 6.6 Instructiuni de salt
 - 6.6.1 Instructiunea break
 - 6.6.2 Instructiunea continue
 - 6.6.3 Instructiunea goto
 - 6.6.4 Instructiunea return
- 6.7 Exercitii

Capitolul 7: Pointeri

- 7.1 Ce este un pointer?
- 7.2 Operatori specifici pointerilor
- 7.3 Operatii de atribuire cu pointeri
- 7.4 Aritmetica pointerilor
- 7.5 Compararea pointerilor
- 7.6 Pointeri si tablouri
- 7.7 Indirectarea multipla
- 7.8 Alocarea dinamica
- 7.9 Greseli frecvente
- 7.10 Exercitii

Capitolul 8: Functii

- 8.1 Introducere
- 8.2 Structura unei functii
- 8.3 Apelul functiilor
- 8.4 Declararea functiilor
- 8.5 Valori returnate de functii
- 8.6 Transmiterea parametrilor prin valoare
- 8.7 Transmiterea parametrilor prin adresa
- 8.8 Transmiterea tablourilor (matricelor) catre functii
- 8.9 Functia main
- 8.10 Pointeri catre functii
- 8.11 Functii cu numar variabil de parametrii
- 8.12 Recursivitatea
- 8.13 Functii pentru siruri de caractere
- 8.14 Functii matematice
- 8.15 Functii predefinite pentru timp si data
- 8.16 Functii orientate pe caractere
- 8.17 Alte functii
- 8.18 Exercitii

Capitolul 9: Preprocesare

- 9.1 Introducere
- 9.2 Directiva define
- 9.3 Directiva undefine
- 9.4 Directiva error
- 9.5 Directiva de compilare conditionata
- 9.6 Operatorul defined
- 9.7 Directiva include
- 9.8 Operatorii # si ##

- 9.9 Nume de macro predefinite
- 9.10 Alte directive
- 9.11 Exercitii

Capitolul 10: Structuri

- 10.1 Structuri
- 10.2 Accesul la membrii structurii
- 10.3 Initializare variabilelor de tip structura
- 10.4 Atribuire intre structuri
- 10.5 Tablouri de structuri
- 10.6 Pointeri catre structuri
- 10.7 Transimterea structurilor catre functii
- 10.8 Structuri imbricate
- 10.9 Campuri de biti
- 10.10 Uniuni
- 10.11 Enumerari
- 10.12 Exercitii

Capitolul 11: Fisiere

- 11.1 Notiunea de stream
- 11.2 Bazele sistemului de fisiere
- 11.3 Notiunea de locatie curenta
- 11.4 Deschiderea unui fisier
- 11.5 Inchiderea unui fisier
- 11.6 Citirea/scrierea de caractere intr-un fisier
- 11.7 Functiile fgets si fputs
- 11.8 Functiile fscanf si fprintf
- 11.9 Functiile fread si fwrite
- 11.10 Accesul aleator in fisiere
- 11.11 Streamuri standard. Redirectionarea streamurilor standard
- 11.12 Exercitii

Capitolul 12: Ecranul in mod text

- 12.1 Important!
- 12.2 Setarea ecranului in modul text
- 12.3 Stabilirea atributelor textului
- 12.4 Definirea unei ferestre
- 12.5 Stergerea continutului unei ferestre
- 12.6 Gestiunea cursorului
- 12.7 Determinarea parametrilor ecranului
- 12.8 Exercitii

Capitolul 13: Grafica

- 13.1 Important!
- 13.2 Initializarea modului grafic
- 13.3 Alegerea culorii
- 13.4 Desenarea punctelor si a segmentelor
- 13.5 Desenarea liniilor frante
- 13.6 Desenarea cercurilor si a elipselor
- 13.7 Desenarea figurilor hasurate
- 13.8 Afisarea textelor
- 13.9 Raportul aspect
- 13.10 Tehnici de animatie

Capitolul 14: Probleme rezolvate

- 14.1 Tablouri - probleme rezolvate
- 14.2 Instructiuni - probleme rezolvate
- 14.3 Pointeri - probleme rezolvate
- 14.4 Functii - probleme rezolvate
- 14.5 Structuri - probleme rezolvate
- 14.6 Fisiere - probleme rezolvate
- 14.7 Grafica - probleme rezolvate

Capitolul 15: Probleme propuse

- 15.1 Instructiuni - probleme propuse
- 15.2 Tablouri si siruri de caractere - probleme propuse
- 15.3 Functii - probleme propuse
- 15.4 Structuri - probleme propuse
- 15.5 Fisiere - probleme propuse
- 15.6 Grafica si animatie - probleme propuse

Capitolul 16: Depanarea programelor

- 16.1 Rularea pas cu pas (inclusiv functii)
- 16.2 Rularea pas cu pas (fara functii)
- 16.3 Executarea pana la cursor
- 16.4 Vizualizarea valorii unei variabile in timpul depanarii
- 16.5 Evaluarea valorii unei variabile sau expresii
- 16.6 Puncte de intrerupere
- 16.7 Vizualizarea valorii unei variabile in fereastra watches
 - 16.7.1 Vizualizare
 - 16.7.2 Stergere

Ghid Java

Producator:	OKKO Soft
Versiune:	1.0
Dimensiune kit:	6.4 Mb
Spatiu ocupat:	71.8 Mb
Include dezinstalare:	da
Data:	13 februarie 2007
OS:	Windows 98/XP/2000
Interfata:	in limba romana

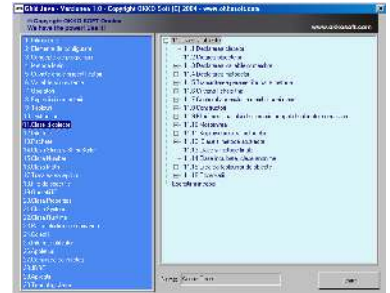
Descriere

Simplu! Practic! Interactiv! Eficient! Rapid!

Programarea in Java se insusete mult mai usor folosind programul interactiv Ghid de initiere Java. La fiecare lectie sunt prezentate si comentate programe simple. La sfirsitul capitolelor utilizatorul isi poate verifica cunostintele.

Penultimul capitol contine 14 aplicatii realizate integral in Java doar pe baza notiunilor prezentate in capitolele anterioare.

Fiecare lectie poate fi insusita in maxim 12 minute!



Ghid de initiere Java 1.0 contine:

177 de lectii

105 programe comentate

246 de exercitii

14 aplicatii

organizate in 30 de capitole

Pe parcursul capitolelor 1-30 putem distinge patru metode de prezentare:

1. Prezentarea unei notiuni. In acest caz se afiseaza o fereastra cu descrierea notiunii respective.
2. Prezentarea unei instructiuni. In partea stinga a ecranului este prezentata partea teoretica a instructiunii, iar in partea dreapta avem unul sau mai multe exemple. Se pot vizualiza toate exemplele simultan, executind clic pe butonul Toate sau pe rind inchizind butonul aferent exemplului dorit. In partea dreapta, atunci cind este prezent, butonul Rulare permite rularea exemplului curent (cel care este ales).
3. Prezentarea unui program. In acest caz in fereastra din stinga este listat codul sursa al programului in cauza, iar in partea dreapta comentarii si observatii pe marginea codului respectiv. Pentru o buna referire la liniile din codul sursa, acestea au fost numerotate. Daca se doreste rularea programului respectiv, se executa clic pe butonul Rulare din coltul din dreapta sus al ferestrei.
4. Prezentare aplicatie. Se prezinta intr-o singura fereastra enuntul aplicatiei, comentariile, observatiile si sursa cu rezolvarea aplicatiei. Se poate de asemenea rula codul sursa executind clic pe butonul Rulare.

Cuprinsul celor 30 capitole este urmatorul:

Capitolul 1. Introducere in Java

Capitolul 2. Elemente de configurare/rulare

2.1 Uneltele necesare pentru crearea/rularea aplicatiilor Java

2.2 Exemple de Compilare/Rulare

2.2.1 Construirea unei aplicatii

2.2.2 Construirea unui applet

2.3 Rezolvarea erorilor comune

Exercitii si intrebari

Capitolul 3. Concepte ale programarii orientate pe obiecte

3.1 Ce este un obiect?

3.2 Ce este o clasa?

3.3 Ce inseamna mostenirea?

3.4 Declararea claselor

3.5 Crearea obiectelor

Exercitii si intrebari

Capitolul 4. Metoda main

Capitolul 5. Cuvintele cheie ale limbajului Java. Identificatori

Capitolul 6. Variabile si constante

6.1 Variabile

6.1.1 Tipuri de date

6.1.2 Domeniul de vizibilitate al variabilelor

Analiza program

6.2 Constante

Analiza program

Exercitii si intrebari

Capitolul 7. Operatori

7.1 Operatori aritmetici

Analiza program

7.2 Operatori relationali si operatori logici

Analiza program

7.3 Operatori de actiune pe biti

Analiza program

7.4 Operatorul de atribuire

Analiza program

7.5 Alti operatori

Analiza program

Exercitii si intrebari

Capitolul 8. Expresii si comentarii

8.1 Expresii

8.2 Comentarii

Exercitii si intrebari

Capitolul 9. Tablouri

9.1 Crearea tablourilor

Analiza program

9.2 Initializarea tablourilor

9.3 Tablouri multidimensionale

Analiza program

Exercitii si intrebari

Capitolul 10. Instructiuni

10.1 Instructiunea if-else

Analiza program

10.2 Instructiunea switch

Analiza program

10.3 Instructiunile while si do-while

Analiza program 1

Analiza program 2

10.4 Instructiunea for

Analiza program

10.5 Instructiuni de salt(break, continue, return)

Analiza program

10.6 Instructiuni de tratare a exceptiilor

Exercitii si intrebari

Capitolul 11. Clase si obiecte

11.1 Declararea claselor

11.2 Crearea obiectelor

11.3 Declararea variabilelor membre

Analiza program

11.4 Declararea metodelor

- Analiza program
 - 11.5 Transmiterea parametrilor catre metode
 - Analiza program
 - 11.6 Cuvantul cheie this
 - Analiza program
 - 11.7 Controlul accesului la membrii unei clase
 - Analiza program
 - 11.8 Constructori
 - Analiza program
 - 11.9 Eliberarea spatiului de memorie ocupat de obiectele neutilizate
 - Analiza program
 - 11.10 Mostenirea
 - Analiza program
 - 11.11 Supraincarcarea metodelor
 - Analiza program
 - 11.12 Clase si metode abstracte
 - Analiza program
 - 11.13 Clase si metode finale
 - 11.14 Clase incuibate, clase anonime
 - 11.15 Crearea tablourilor de obiecte
 - Analiza program
 - 11.16 Observatii
 - Analiza program
- Exercitii si intrebari

Capitolul 12. Interfete

- 12.1 Definirea unei interfete
 - 12.2 Implementarea unei interfete
 - 12.3 Utilizarea interfetelor
 - Analiza program
- Exercitii si intrebari

Capitolul 13. Pachete

- 13.1 Crearea pachetelor
 - 13.2 Utilizarea pachetelor
 - 13.3 Sfaturi pentru aranjarea fisierelor .java si .class pe disc
 - 13.4 Exemplu complet de construire a unui pachet
- Exercitii si intrebari

Capitolul 14. Clasa String si clasa StringBuffer

- 14.1 Clasa String
 - 14.1.1 Constructorii clasei String
 - Analiza program
 - 14.1.2 Metodele clasei String
 - Analiza program
 - 14.1.3 Obiectele String si compilatorul Java
 - Analiza program
 - 14.2 Clasa StringBuffer
 - 14.2.1 Constructorii clasei StringBuffer
 - 14.2.2 Metodele clasei StringBuffer
 - Analiza program
 - 14.3 Metoda toString()
- Exercitii si intrebari

Capitolul 15. Clasa Number si clasele derivate din ea

- Analiza program
- Exercitii si intrebari

Capitolul 16. Clasa Math

- Analiza program

Exercitii si intrebari

Capitolul 17. Tratarea exceptiilor

17.1 Clasificarea exceptiilor

17.2 Tratarea exceptiilor

Analiza program

17.3 Retransmiterea exceptiilor

Analiza program

Exercitii si intrebari

Capitolul 18. Fire de executie

18.1 Modalitati de implementare a firelor de executie

Analiza program

18.2 Ciclul de viata al unui fir de executie

18.3 Prioritatile firelor de executie

Analiza program

18.4 Sincronizarea firelor de executie

18.5 Blocarea sectiunilor critice

18.6 Folosirea metodelor wait si notifyAll

Analiza program

18.7 Blocuri sincronizate

18.8 Gruparea firelor de executie

18.9 Clasa Timer si TimerTask

Analiza program

Exercitii si intrebari

Capitolul 19. Operatii I/O

19.1 Clasificarea streamurilor

19.2 Utilizarea streamurilor de fisiere

Analiza program

19.3 Ce sunt filtrele?

Analiza program

19.4 Filtrele DataInputStream si DataOutputStream

Analiza program

19.5 Serializarea

Analiza program

19.6 Clasa RandomAccessFile

Analiza program

19.7 Alte streamuri

Exercitii si intrebari

Capitolul 20. Clasa Properties

Analiza program

Exercitii

Capitolul 21. Clasa System

21.1 Metodele print, println si write

Analiza program

21.2 Atributele sistemului

Analiza program

21.3 Colectorul de gunoaie

Analiza program

21.4 Metodele exit, arraycopy, currentTimeMillis

Analiza program

Exercitii si intrebari

Capitolul 22. Clasa Runtime

Analiza program

Exercitii

Capitolul 23. Parametrii linie de comanda

Analiza program
Exercitii

Capitolul 24. Colectii

24.1 Interfata Enumeration
24.2 Interfata Iterator
24.3 Clasa ArrayList
24.4 Clasa Vector
24.5 Clasa HashMap

Analiza program
Exercitii

Capitolul 25. Interfete utilizator

25.1 Anatomia aplicatiilor GUI
25.2 Tratarea evenimentelor(ver 1.0)

Analiza program
25.3 Tratarea evenimentelor(ver 1.1). Componente GUI
25.3.1 Tratarea evenimentelor(ver 1.1)
25.3.2 Clasa Frame
Analiza program
25.3.3 Clasa Dialog
Analiza program
25.3.4 Clasa FileDialog
Analiza program
25.3.5 Clasa Button
Analiza program
25.3.6 Clasa Label
Analiza program
25.3.7 Clasa Choice
Analiza program
25.3.8 Clasa Panel
Analiza program
25.3.9 Clasa Checkbox
Analiza program
25.3.10 Clasa List
Analiza program
25.3.11 Clasa Canvas
Analiza program
25.3.12 Meniuri
Analiza program
25.3.13 Clasa Scrollbar
Analiza program
25.3.14 Clasa ScrollPane
Analiza program
25.3.15 Clasele TextField si TextArea
Analiza program
25.3.16 Clase adapter. Clase incuibate
Analiza program
25.3.17 Evenimentele generate de componentele AWT
25.3.18 Interfata ComponentListener
Analiza program
25.3.19 Interfata ContainerListener
Analiza program
25.3.20 Interfata FocusListener
25.3.21 Interfata TextListener
25.4 Clasele layout manager
25.4.1 Clasa BorderLayout
Analiza program
25.4.2 Clasa CardLayout
25.4.3 Clasa FlowLayout
25.4.4 Clasa GridLayout

- Analiza program
- 25.4.5 Clasa GridBagLayout
 - Analiza program
- 25.4.6 Construirea interfetelor utilizator fara layout manageri
- 25.5 Clasa Graphics
 - Analiza program
- Exercitii si intrebari

Capitolul 26. Appleturi

- 26.1 Ciclul de viata al unui Applet
- 26.2 Metodele de baza ale clasei Applet
- 26.3 Restrictiile appleturilor
- 26.4 Appleturile si interfetele utilizator
 - Analiza program
- 26.5 Gasirea si incarcarea fisierelor
 - Analiza program
- 26.6 Appleturile si firele de executie
 - Analiza program
- 26.7 Eticheta <APPLET>
 - Analiza program
- 26.8 Comunicarea intre appleturi
- 26.9 Appleturi sine statatoare
 - Analiza program
- Exercitii si intrebari

Capitolul 27. Comunicarea in retea

- 27.1 Notiunile de baza ale comunicarii in retea
- 27.2 URL-uri
 - 27.2.1 Crearea unui URL
 - Analiza program
 - 27.2.2 Interogarea obiectelor URL
 - Analiza program
 - 27.2.3 Citirea dintr-un URL
 - 27.2.4 Scrierea si citirea dintr-un URLConnection
- 27.3 Socketuri
 - 27.3.1 Ce sunt socketurile? Cum functioneaza socketurile?
 - 27.3.2 Transmiterea datelor prin socketuri
- 27.4 Datagramme
 - 27.4.1 Transmiterea si receptionarea datagramelor
 - 27.4.2 Transmiterea datagramelor catre mai multi clienti
- Exercitii si intrebari

Capitolul 28. JDBC

- 28.1 Unelte necesare
- 28.2 Driveri JDBC
- 28.3 Crearea aplicatiilor de gestiune a bazelor de date
- 28.4 Crearea unei baze de date
- 28.5 JDBC 1.0 API
 - 28.5.1 Crearea tabelor
 - Analiza program
 - 28.5.2 Interogarea tabelor
 - Analiza program
 - 28.5.3 Actualizarea tabelor
 - Analiza program
 - 28.5.4 Interfata PreparedStatement
 - Analiza program
 - 28.5.5 Tranzactii
 - Analiza program
- 28.6 JDBC 2.0 API
 - 28.6.1 Pozitionarea aleatoare a cursorului intr-un ResultSet
 - Analiza program

- 28.6.2 Reactualizarea seturilor de inregistrari
Analiza program
- 28.6.3 Inserarea/stergerea inregistrarilor dintr-un set de inregistrari
Analiza program
- 28.6.4 Reactualizari Batch
Analiza program

Exercitii si intrebari

Capitolul 29. Aplicatii

- 29.1 Aeroport
- 29.2 Posta
- 29.3 Ceas
- 29.4 Ceas2
- 29.5 XO
- 29.6 Calculator
- 29.7 Parser
- 29.8 Chat
- 29.9 ChatBD
- 29.10 ShowAbonati
- 29.11 Chestionar
- 29.12 Edit
- 29.13 Fgr2
- 29.14 Print

Capitolul 30. Tehnologii Java. IDE-uri

- 30.1 Tehnologii Java
- 30.2 IDE-uri

Tehnici de programare

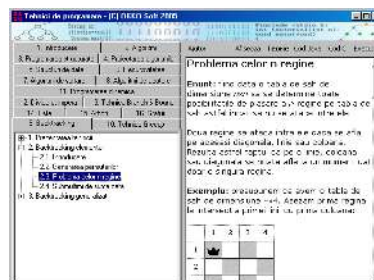
Producator:	OKKO Soft
Versiune:	1.0
Dimensiune kit:	14,4 Mb
Spatiu ocupat:	80 Mb
Include deinstalare:	Da
Data:	13 februarie 2007
OS:	Windows 98/XP/2000
Interfata:	in limba romana

Descriere

Simplu! Practic! Interactiv! Eficient! Rapid!

Tehnici de programare se adreseaza celor care doresc sa-si insuseasca sau sa-si perfectioneze tehnicile de programare. In cadrul fiecarei lectii se va prezenta parte teoretica care descrie un algoritm sau o tehnica de programare, precum si codul sursa al unor programe C si Java care implementeaza algoritmul sau tehnica prezentata in partea teoretica. In cazul in care se vizualizeaza un cod sursa C, se poate executa direct programul aferent codului respectiv pentru a vedea direct rezultatele.

Fiecare lectie poate fi insusita in maxim 5-15 minute!



Tehnici de programare 1.0 contine:

127 lectii

21 programe demonstrative(care prezinta vizual modul de functionare al unui algoritm)

69 cod sursa C

69 cod sursa Java

organizate in 15 capitole

Tehnici de programare este destinat acelor care doresc sa-si perfectioneze cunostintele in domeniul programarii calculatoarelor. Tutorialul va prezinta o serie de tehnici prin intermediul carora va puteti imbunatati sau realiza mai usor programele, respectiv prezinta o serie de algoritmi pentru rezolvarea anumitor probleme de programare.

Pentru parcurgerea tutorialului este nevoie sa cunoasteti cel putin un limbaj de programare (limbaje recomandate: C, C++ sau Java). Programele din cadrul tutorialului au fost implementate in limbajele C si Java, insa majoritatea capitolelor pot fi parcurse si de cei care nu cunosc aceste limbaje de programare.

Cuprinsul celor 16 capitole este urmatorul:

1. Introducere

1.1. Introducere

2. Algoritmi

2.1. Etapele rezolvarii unei probleme

2.2. Definitia si caracteristicile algoritmilor

2.3. Obiectele cu care lucreaza algoritmii

2.3.1. Elemente de logica

2.3.2. Constante

2.3.3. Variabile

2.3.4. Operatori

2.3.5. Expresii

2.4. Descrierea algoritmilor

2.4.1. Descrierea algoritmilor prin scheme logice

2.4.2. Descrierea algoritmilor in pseudocod

2.5. Indexarea variabilelor

2.5.1. Indexarea variabilelor

2.5.2. Exemplul 1

2.5.3. Exemplul 2

2.5.4. Exemplul 3

2.5.5. Exemplul 4

3. Programarea structurata

- 3.1. Elementele programarii structurate
- 3.2. Structura liniara
 - 3.2.1. Structura liniara
 - 3.2.2. Exemplul 1
 - 3.2.3. Exemplul 2
 - 3.2.4. Exemplul 3
 - 3.2.5. Exemplul 4
- 3.3. Structura de decizie
 - 3.3.1. Structura de decizie
 - 3.3.2. Exemplul 1
 - 3.3.3. Exemplul 2
 - 3.3.4. Exemplul 3
 - 3.3.5. Exemplul 4
- 3.4. Structuri repetitive
 - 3.4.1. Structuri repetitive
 - 3.4.2. Exemplul 1
 - 3.4.3. Exemplul 2
 - 3.4.4. Exemplul 3
 - 3.4.5. Exemplul 4
 - 3.4.6. Exemplul 5
 - 3.4.7. Exemplul 6
- 3.5. Subalgoritmi
 - 3.5.1. Subalgoritmi
 - 3.5.2. Descriere subalgoritm
 - 3.5.3. Apelul unui subalgoritm
 - 3.5.4. Apelul recursiv
 - 3.5.5. Vizibilitatea unui identificator
- 3.6. Notiuni generale despre limbajele de programare
 - 3.6.1. Notiuni generale
 - 3.6.2. Vocabularul unui limbaj de programare
 - 3.6.3. Unitati lexicale
 - 3.6.4. Conventii de sintaxa
 - 3.6.4.1. Conventii de sintaxa
 - 3.6.4.2. Descrierea sintaxei cu ajutorul diagramelor de sintaxa
 - 3.6.4.3. Descrierea formalizata
 - 3.6.5. Constante
 - 3.6.6. Tipuri de date
 - 3.6.7. Variabile

4. Proiectarea algoritmilor

- 4.1. Dezvoltarea ascendenta
- 4.2. Dezvoltarea descendenta
- 4.3. Programarea modulara
- 4.4. Programarea structurata

5. Structuri de date

- 5.1. Definitie
- 5.2. Tabloul
- 5.3. Articolul
- 5.4. Multimea
- 5.5. Secventa
- 5.6. Stiva

6. Recursivitatea

- 6.1. Recursivitatea
- 6.2. Exemplu - Calculul factorialului unui numar natural

7. Algoritmi de sortare

- 7.1. Introducere
- 7.2. Sortare prin numarare
 - 7.2.1. Introducere
 - 7.2.2. Sortarea prin numararea comparatiilor
 - 7.2.3. Sortarea prin numararea distributiilor
- 7.3. Sortare prin insertie
 - 7.3.1. Sortarea prin insertie directa
 - 7.3.2. Sortarea prin insertie binara
 - 7.3.3. Sortarea prin micșorarea incrementului(Shellsort)
- 7.4. Sortare prin interschimbare
 - 7.4.1. Sortarea prin metoda bulelor(bubblesort)
 - 7.4.2. Sortarea rapida(Quicksort)
 - 7.4.2.1. Sortarea rapida(Quicksort)
 - 7.4.2.2. Exemplu
 - 7.4.3. Sortarea dupa ranguri prin interschimb
 - 7.4.4. Sortarea prin metoda lui Batcher
- 7.5. Sortare prin selectie
 - 7.5.1. Sortarea prin selectie directa
 - 7.5.2. Sortarea prin selectie arborescenta(Heapsort)
 - 7.5.2.1. Notiuni introductive
 - 7.5.2.2. Algoritmul de sortare al unui heap
 - 7.5.2.2.1. Algoritmul de sortare al unui heap
 - 7.5.2.2.2. Exemplu
 - 7.5.2.3. Algoritmul de transformare al unui tablou oarecare intr-un heap
 - 7.5.2.3.1. Algoritmul de transformare al unui tablou oarecare intr-un heap
 - 7.5.2.3.2. Exemplu
 - 7.5.2.4. Sortarea arborescenta
- 7.6. Sortare prin interclasare
 - 7.6.1. Interclasarea cu trei benzi
 - 7.6.2. Interclasarea cu o singura faza
 - 7.6.3. Interclasarea naturala

8. Algoritmi de cautare

- 8.1. Cautarea liniara
- 8.2. Cautarea liniara utilizand tehnica fanionului
- 8.3. Cautarea binara
- 8.4. Cautarea binara performanta
- 8.5. Cautarea prin interpolare
- 8.6. Cautarea de siruri directa
- 8.7. Cautarea de siruri Boyer-Moore
 - 8.7.1. Cautarea de siruri Boyer-Moore
 - 8.7.2. Exemplu

9. Backtracking

- 9.1. Prezentarea tehnicii
 - 9.1.1. Prezentarea tehnicii
 - 9.1.2. Exemplu
- 9.2. Backtracking elementar
 - 9.2.1. Introducere
 - 9.2.2. Generarea permutarilor
 - 9.2.3. Problema celor n regine
 - 9.2.4. Submultimi de suma data
- 9.3. Backtracking generalizat
 - 9.3.1. Introducere
 - 9.3.2. Problema bilei
 - 9.3.3. Saritura calului
 - 9.3.4. Problema misionarilor si a canibalilor

10. Tehnica Greedy

- 10.1. Prezentarea tehnicii
- 10.2. Problema rucsacului

11. Programarea dinamica

- 11.1. Prezentarea tehnicii
- 11.2. Problema triumphiurilor

12. Divide et impera

- 12.1. Prezentarea tehnicii
- 12.2. Cautarea binara
- 12.3. Sortarea rapida (Quicksort)
- 12.4. Turnurile din Hanoi

13. Tehnica Branch & Bound

- 13.1. Prezentarea tehnicii
- 13.2. Problema patratului

14. Liste

- 14.1. Introducere
- 14.2. Implementarea listelor prin intermediul tablourilor
- 14.3. Implementarea listelor prin intermediul pointerilor
- 14.4. Liste simplu inlantuite
 - 14.4.1. Introducere
 - 14.4.2. Inserarea unui nod la inceputul listei
 - 14.4.3. Inserarea unui nod la sfarsitul listei
 - 14.4.4. Inserarea unui nod inaintea unui nod specificat
 - 14.4.5. Stergerea primului nod din lista
 - 14.4.6. Stergerea ultimului nod din lista
 - 14.4.7. Stergerea unui nod din interiorul listei
 - 14.4.8. Traversarea listelor simplu inlantuite
 - 14.4.9. Exemplu
 - 14.4.10. Tehnica fanionului
- 14.5. Liste dublu inlantuite
 - 14.5.1. Introducere
 - 14.5.2. Inserarea unui nod la inceputul listei
 - 14.5.3. Inserarea unui nod dupa un anumit nod
 - 14.5.4. Inserarea unui nod in fata unui anumit nod
 - 14.5.5. Stergerea unui nod din lista
 - 14.5.6. Traversarea listelor dublu inlantuite
 - 14.5.7. Exemplu
- 14.6. Liste circulare
- 14.7. Stiva
- 14.8. Cozi

15. Arbori

- 15.1. Introducere
- 15.2. Traversarea arborilor
- 15.3. Implementarea arborilor cu ajutorul listelor
- 15.4. Implementarea arborilor prin intermediul pointerilor
- 15.5. Arbori binari
 - 15.5.1. Introducere
 - 15.5.2. Traversarea arborilor binari
 - 15.5.2.1. Introducere
 - 15.5.2.2. Traversarea in preordine
 - 15.5.2.3. Traversarea in inordine
 - 15.5.2.4. Traversarea in postordine
 - 15.5.3. Arbori binari ordonati
 - 15.5.3.1. Introducere
 - 15.5.3.2. Construirea unui arbore binar ordonat
 - 15.5.3.3. Cautarea intr-un arbore binar ordonat
 - 15.5.3.4. Stergerea unui nod dintr-un arbore binar ordonat
 - 15.5.4. Forma poloneza a unei expresii matematice
 - 15.5.5. Evaluarea expresiilor matematice

16. Grafuri

- 16.1. Introducere
- 16.2. Tehnici de implementare ale grafurilor
 - 16.2.1. Implementarea prin intermediul matricelor de adiacenta
 - 16.2.2. Implementarea prin intermediul listelor de adiacenta
 - 16.2.3. Implementarea prin intermediul multilistelor
- 16.3. Tehnici de traversare
 - 16.3.1. Traversarea in adancime
 - 16.3.2. Traversarea in latime (cuprindere)
- 16.4. Grafuri ponderate
- 16.5. Algoritmul lui Prim
- 16.6. Grafuri orientate
- 16.7. Algoritmul lui Dijkstra
- 16.8. Algoritmul lui Floyd
- 16.9. Algoritmul lui Warshall