

Teme de Referate Propuse

*Lect. dr. M. Cosulschi, Asist. drd. M. Gabroeanu**Anul II -Informatica*

1 Regulament

1. Studentii care nu realizeaza un proiect trebuie sa prezinte un referat din lista mai jos, in vederea evaluarii activitatii de la laborator.
2. Tema referatului ales va fi comunicata la laborator cadrului didactic sau prin email la adresa `is@inf.ucv.ro`
3. Data limita de alegere a proiectelor este **10 ianuarie 2008**.
4. Un referat va avea un minim de 5 pagini. Se va urmari: organizarea informatiei, modul de prezentare (prezentare Powerpoint), relevanta, claritatea, stilul.
5. Referate se sustin la laborator dupa o planificare prestabilita.
6. Referatele sunt *individuale*. Tentativele de copiat se pedepsesc cu nota 1 acordata ambilor studenti.

2 Lista de referate propuse

1. Metrici Software.
2. Testarea automata a programelor scrise C++ (<http://cppunit.sourceforge.net>)
3. Privire de ansamblu asupra modului de proiectare al librariilor standard in C++ (MFC sau STL)
4. Refactorizarea codului.
5. Extreme programming.
6. Anti-patterns.
7. Sablonul de proiectare *Model View Controller*.
8. Sablonul de proiectare *Memento*.
9. Sablonul de proiectare *Visitor*.

10. Sablonul de proiectare *Flyweight*
11. Sablonul de proiectare *Proxy*
12. Sablonul de proiectare *Chain of responsibility*
13. Sablonul de proiectare *Command*
14. Sablonul de proiectare *Interpreter*
15. Sablonul de proiectare *Mediator*
16. Sablonul de proiectare *Monitor*
17. Sablonul de proiectare *Read write lock*
18. Sablonul de proiectare *Data Access Object*
19. Sablonul de proiectare *Resource pool*
20. Sablonul de proiectare *Domain Object Factory*
(<http://www.diranieh.com/DataAccessPatterns/Introduction.htm>)
21. Sablonul de proiectare *Selection Factory*
(<http://www.diranieh.com/DataAccessPatterns/SelectionFactory.htm>)
22. Sablonul de proiectare *Cache Collector*
(<http://www.diranieh.com/DataAccessPatterns/Introduction.htm>)
23. Sablonul de proiectare *Cache Replicator*
(<http://www.diranieh.com/DataAccessPatterns/Introduction.htm>)
24. Sablonul de proiectare *Paging iterator*
25. Sablonul de proiectare *Domain Object Assembler*

References

- [1] Gamma, Erich; Richard Helm, Ralph Johnson, and John Vlissides (1995). *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*, 395 pages, Addison-Wesley. ISBN 0-201-63361-2.
- [2] <http://www.antipatterns.com/>
- [3] Clifton Nock, *Data Access Patterns: Database Interactions in Object-Oriented Applications*, Addison-Wesley, 2003.
- [4] <http://www.extremeprogramming.org/>