



BAZA MATERIALĂ A LABORATORULUI DE

Programare Java și Android

aferent disciplinei Inginerie software pentru comunicații

Informații laborator

- Indicativ sală: **A110**
- Categorie laborator: **Informatic**
- Suprafața laboratorului este de aproximativ: **48.00 m²**
- Volumul laboratorului este de aproximativ: **100.00 m³**
- Laboratorul poate deservi până la: **28 studenți**

Resurse

- 14 sisteme procesor Intel i3, 8G RAM, 120 GB SSD, 2015
- 10 tablete Samsung Note 10.1, 2012/2013
- Software: Eclipse, JDK 7, SDK Android

Teme de laborator

- Protecția muncii. Alegerea temei de proiect
- Identificarea tutorialelor utile pentru proiect
- Schițarea interfeței grafice. Identificarea unor template-uri reutilizabile utile
- Prezentarea primei etape a proiectului
- Realizarea componentelor software de comunicație și stocare
- Feedback privind realizarea proiectului
- Prezentarea etapei finale a proiectului

Discipline deservite

- Programare obiect orientată (Electronică aplicată - ELA, Licență, Anul 2, Semestrul 2)
- Dezvoltarea aplicațiilor și serviciilor software inovatoare (Electronică aplicată - ELA, Licență, Anul 3, Semestrul 1)
- Programare obiect orientată (Electronică aplicată - ELAen, Licență, Anul 2, Semestrul 2)
- Dezvoltarea aplicațiilor și serviciilor software inovatoare (Electronică aplicată - ELAen, Licență, Anul 3, Semestrul 1)
- Programare obiect orientată (Tehnologii și Sisteme de Telecomunicații - TST, Licență, Anul 2, Semestrul 2)
- Dezvoltarea aplicațiilor și serviciilor software inovatoare (Tehnologii și Sisteme de Telecomunicații - TST, Licență, Anul 3, Semestrul 1)
- Management și reglementări în comunicații și electronică (Tehnologii și Sisteme de Telecomunicații - TST, Licență, Anul 4, Semestrul 2)
- Programare obiect orientată (Tehnologii și Sisteme de Telecomunicații - TSTen, Licență, Anul 2, Semestrul 2)
- Dezvoltarea aplicațiilor și serviciilor software inovatoare (Tehnologii și Sisteme de Telecomunicații - TSTen, Licență, Anul 3, Semestrul 1)



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



- Management și reglementări în comunicații și electronică (Tehnologii și Sisteme de Telecomunicații - TSTen, Licență, Anul 4, Semestrul 2)
- Programare pe platformă Android (Ingineria Informației - INF, Licență, Anul 2, Semestrul 2)
- Dezvoltarea aplicațiilor și serviciilor software inovatoare (Ingineria Informației - INF, Licență, Anul 3, Semestrul 1)
- Baze de date (Rețele și Software de Telecomunicații - RST, Licență, Anul 2, Semestrul 2)
- Programare obiect-orientată (Rețele și Software de Telecomunicații - RST, Licență, Anul 2, Semestrul 2)
- Dezvoltarea aplicațiilor și serviciilor software inovatoare (Rețele și Software de Telecomunicații - RST, Licență, Anul 3, Semestrul 1)
- Tehnologii de programare în Internet (Rețele și Software de Telecomunicații - RST, Licență, Anul 3, Semestrul 2)
- Inginerie software pentru comunicații (Rețele și Software de Telecomunicații - RST, Licență, Anul 4, Semestrul 1)
- Management și reglementări în comunicații și electronică (Rețele și Software de Telecomunicații - RST, Licență, Anul 4, Semestrul 2)
- Programare obiect orientată (Microelectronică, Optoelectronică și Nanotehnologii - MON, Licență, Anul 2, Semestrul 2)
- Inginerie software pentru telecomunicații (Tehnologii Software Avansate pentru Comunicații - TSAC, Masterat, Anul 1, Semestrul 1)
- Programare în limbajul Java pentru aplicații funcționând în arhitecturi TCP/IP (Tehnologii Software Avansate pentru Comunicații - TSAC, Masterat, Anul 2, Semestrul 1)
- Managementul securității rețelelor și serviciilor (Managementul Serviciilor și Rețelelor - MSR, Masterat, Anul 1, Semestrul 2)
- Inginerie software pentru telecomunicații (Managementul Serviciilor și Rețelelor - MSR, Masterat, Anul 2, Semestrul 1)
- Aplicații software pentru terminalul mobil (Comunicații Mobile - CMOB, Masterat, Anul 2, Semestrul 1)
- Aplicații software pentru terminale mobile (Comunicații Wireless Avansate - AWC, Masterat, Anul 1, Semestrul 1)