**DEPARTAMENTUL DE INFORMATICĂ, Asistent universitar, poziția 23,**

1. Tablouri unidimensionale și bidimensionale; 2. Pointeri. Alocarea dinamică a memoriei; 3. Funcții și subprogram; 4. Instrucțiuni de control; 5. Colecții de date (liste, tupluri, mulțimi, dicționare); 6. Funcții. Funcții predefinite. Funcții definite de către utilizator; 7. Metoda Backtracking. Implementare și aplicații; 8. Metoda Divide et Impera. Exemple de aplicații; 9. Metoda Greedy. Prezentare și aplicații;