

UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA  
FACULTATEA MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ  
DEPARTAMENTUL INFORMATICĂ

## **CURRICULUM**

la disciplina

### **„HTML, CSS, JAVASCRIPT”**

Specialitatea: Informatica, Informatică Aplicată,  
Management Informațional

**Ciclul I, Licență**

**AUTOR:**

**Pleșca N., lector univ., magistru**

**CHIȘINĂU  
2016**

**APROBAT**

**la ședința Departamentului**

**din „ \_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2016**

**Șef Departament \_\_\_\_\_**

**Conf. un. Vs. Arnaut**

## I. PRELIMINARII

Cursul fundamental "HTML, CSS, JavaScript" este planificat pentru studenții anului I, specialitatea Informatică, Management informațional și Informatică Aplicată și are drept scop pregătirea studenților interesați în utilizarea rețelei de arie extinsă Internet, pentru proiectarea, machetarea, crearea, publicarea, promovarea site-urilor Web utilizând HTML, CSS și JavaScript.

Realizarea lucrărilor practice ale cursului presupune utilizarea Internetului ca mediu pentru comunicare, execuție și plasare a paginilor Web prin utilizarea limbajului HTML, CSS și JavaScript. Pe durata întregului curs fiecare student va lucra la crearea unui site Web complex la o tematică stabilită împreună cu profesorul, și-l va prezenta drept proiect final, ce va cuprinde liste, tabele, formulare, blocuri HTML, stiluri CSS, scripturi JavaScript.

Cursul asigură cadrul teoretic necesar și ilustrarea practică de creare a paginilor și site-urilor Web și anume etapele de realizare, găzduire și asigurare a funcționării paginilor Web, interacțiunea și legătura dintre HTML, CSS, JavaScript.

**Precondiții:** Pentru a însuși cu succes materialele acestei discipline este necesară cunoașterea noțiunilor de bază în lucrul cu calculatorul, abilități de lucru cu sistemul de operare Windows și cu un editor de texte simplu, precum Notepad sau un alt editor specializat de exemplu Adobe DreamWeaver.

## II. ADMINISTRAREA DISCIPLINEI

Codul disciplinei din planul de studii	Denumirea disciplinei	Responsabil de disciplină	Semestrul	Total ore					Evaluarea	Nr. de credite
				Total	inclusiv					
					C	S	L	LI		
F020012	HTML, CSS, JavaScript	Natalia Pleșca	II	150	30	0	45	75	Examen	5

**Legendă:**

- C – curs;
- S – seminar;
- L – laborator;
- LI – lucru individual.

a) Tematica și repartizarea orientativă a orelor la curs/prelegeri și laborator:

Nr. d/o	Unități de conținut	Ore		
		Curs	Laborator	Lucrul individual
1.	<b>Apariția și dezvoltarea rețelei Internet.</b> Serviciile de bază din Internet. Browsere Web. Accesul la World Wide Web și la celelalte servicii Internet. URL, adrese și cataloage. Protocoale TCP/IP. Protocolul HTTP.	2	1	2
2.	<b>Inițiere în limbajul HTML.</b> Istoria dezvoltării HTML. Hiper-texte și referințe. Blocuri de text. Structura documentului. Formatarea caracterelor, alineatelor (culori, fonturi, margini). Efecte speciale.	2	3	8
3.	<b>Liste în HTML.</b> Organizarea textului cu ajutorul listelor ordonate, neordonate și de definiție. Liste mixte.	2	4	6
4.	<b>Tabele în HTML.</b> Tabele: titlu, dimensionarea tabelelor, chenarului și celulelor, culori de fond, distanța dintre elementele unui tabel, dintre tabel și alte elemente, tabele încorporate, etc.	2	4	6
5.	<b>Formulare în HTML.</b> Formulare: atribute esențiale, câmpuri de editare date, butoane, etc.	2	6	8
6.	<b>Proiectarea unui site în HTML.</b> Organizarea referințelor interne și externe. Operarea cu imagini.	2	1	4
7.	<b>Cadre în HTML.</b> Cadre orizontale, verticale, mixte. Cadre plutitoare – iframe.	1	0	2
8.	<b>Foi de stil în cascadă – CSS.</b> Sintaxa CSS. Selectorii. Tipuri de selectorii. Modalități de utilizare CSS cu HTML.	2	7	8
9.	<b>Foi de stil în cascadă – CSS.</b> Pseudo-elemente. Pseudo-clase. Proprietăți și valori în CSS.	2	6	8
10.	<b>Machetare site prin DIV-uri și CSS.</b> Exemple.	2	2	6
11.	<b>Elemente noi de stil în CSS3. Animație.</b> Exemple	2	1	3
12.	<b>Inițiere în JavaScript.</b> Descriere generală. Sintaxă. Includerea unui script în un HTML. Tipuri de date. Structuri de control. Funcții.	4	6	8
13.	<b>Evenimente controlate cu JavaScript.</b> OnClick, onChange, onMouseOver, onLoad etc. Exemple	2	2	2
14.	<b>Expresii regulate în JavaScript.</b> Validarea datelor din formulare pe partea client	2	1	2
15.	<b>Promovare site.</b> Marketing prin email; ziar electronic; schimb de bannere; inel web; promovare offline.	1	1	2
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>45</b>	<b>75</b>

### III. COMPETENȚE

#### Generale

- Cunoaște rolul limbajelor de marcare la definirea conținurilor paginilor web;
- Cunoaște rolul utilizării foilor de stiluri la crearea paginilor web;
- Dispune de cunoștințele necesare pentru a propune etichete corecte ale limbajului HTML și proprietăți ale stilurilor CSS, astfel încât pagina web să satisfacă cerințelor formulate;
- Utilizează browsere Internet, motoare de căutare și gestionează cutia poștală creată;

- Aplică posibilitățile limbajului de marcare HTML, ale foilor de stiluri CSS și ale scripturilor Java pentru a genera site-uri funcționale;
- Aplică JavaScript pentru dinamizarea paginilor Web.

#### **Specifice**

- Cunoaște editoare de texte sau specializate care pot fi utilizate pentru construirea paginilor web;
- Analizează pagină web construită și expune presupuneri referitor la componentele utilizate pentru definirea paginii;
- Transmite și primește informații la și de la distanță;
- Plasează și întreține un site pe Internet;
- Conduce cu procesul (sau se implică în procesul) de construire a site-urilor web utilizând HTML, CSS și JavaScript;
- Utilizează editoare de texte, editoare specializate, CMS-uri pentru definirea conținuturilor și design-ului pagilor site-ului.

## **IV. OBIECTIVE GENERALE**

La sfârșitul studierii acestei discipline studenții trebuie să:

#### **Cunoaștere și înțelegere:**

- Definească noțiunea de "site web";
- Cunoască diferența dintre un limbaj de marcare și un limbaj de programare;
- Înțeleagă cum poate fi folosit un editor de texte simplu sau un editor specializat la definirea unui document web;
- Știe cum poate fi utilizat limbajul de marcare HTML pentru definirea structurii pagilor web;
- Știe cum poate fi utilizat CSS-ul pentru stilizarea paginilor web și cum poate fi utilizat JavaScript-ul pentru adăgarea efectelor dinamice paginilor web;
- Cunoască ce este un script client-side.

#### **Aplicare:**

- Construiască un document web corect;
- Utilizeze corect elementele HTML pentru definirea conținuturilor web;
- Realizeze definirea corectă a stilurilor CSS pentru elementele HTML utilizate;
- Scrie scripturi realizabile pe partea client în JavaScript;
- Interpreteze cu ajutorul unui program de tip client codurile HTML.

#### **Integrare:**

- Dezvolte site-uri web statice cu unele elemente dinamice (DHTML);
- Integreze un document web din coduri HTML, CSS și JavaScript;
- Porteze un site web pe un server care gazduiește site-uri și oferă servicii hosting.

## V. OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI CONȚINUTURI

Obiectivele de referință	Conținuturi
<b>1. Apariția și dezvoltarea rețelei Internet</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească noțiunea de Internet și Web;</li> <li>- Să definească domeniile în care este folosit Internetul; Protocoale TCP/IP, HTTP.</li> <li>- Să cunoască cele mai importante servicii Internet.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Serviciile de bază din Internet.</li> <li>2. Browsere Web.</li> <li>3. Accesul la World Wide Web și la celelalte servicii Internet.</li> <li>4. URL, adrese și cataloage.</li> <li>5. Protocoale TCP/IP. Protocolul HTTP.</li> </ol>
<b>2. Inițiere în limbajul HTML</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească componentele și posibilitățile limbajului HTML, hipertexte;</li> <li>- Să definească și să determine componentele creării, publicării și promovării unui document HTML;</li> <li>- Să aplice corect componentele HTML pentru crearea, publicarea și promovarea unui document HTML;</li> <li>- Să integreze etichetele HTML în conținutul documentului HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Istoria dezvoltării HTML.</li> <li>2. Hiper-texte și referințe.</li> <li>3. Structura documentului HTML.</li> <li>4. Blocuri de text.</li> <li>5. Formatarea caracterelor, alineatelor (culori, fonturi, margini).</li> <li>6. Efecte speciale.</li> </ol>
<b>3. Liste în HTML</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească și să determine elementele principale pentru crearea listelor în HTML;</li> <li>- Să utilizeze corect eticheta HTML pentru inserarea listelor într-un document HTML;</li> <li>- Să implementeze corect o listă (de oricare tip) într-un document HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Liste ordonate, neordonate și de definiție.</li> <li>2. Componentele listelor, după tip.</li> <li>3. Liste mixte.</li> </ol>
<b>4. Tabele în HTML</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească și să determine elementele principale pentru crearea tabelor în HTML;</li> <li>- Să utilizeze corect etichetele HTML pentru definirea tabelor și elementelor acestora;</li> <li>- Să implementeze corect unul sau mai multe tabele într-un document HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tabele și elemente ale tabelor.</li> <li>2. Tabele încorporate.</li> </ol>
<b>5. Formulare în HTML</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească și să determine elementele principale pentru crearea formularelor în HTML;</li> <li>- Să utilizeze corect etichetele și atributele pentru definirea formularelor HTML;</li> <li>- Să implementeze formulare în documentele HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formulare HTML.</li> <li>2. Atribute esențiale. Controale.</li> <li>3. Câmpuri de editare date.</li> <li>4. Butoane. Tipuri de butoane.</li> <li>5. Chenare etc.</li> </ol>
<b>6. Proiectarea unui site în HTML</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească și să determine elementele principale HTML pentru crearea referințelor în interiorul unui</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organizarea referințelor interne și externe într-un document HTML.</li> </ol>

<p>document HTML și referințe externe;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Să cunoască etichetele și atributele necesare inserării imaginilor într-un document HTML;</li> <li>- Să utilizeze corect etichetele și atributele pentru crearea referințelor într-un document HTML;</li> <li>- Să utilizeze etichetele pentru inserarea și gestiunea imaginilor într-un document HTML;</li> <li>- Să implementeze și să modifice (la necesitate) referințele/imaginile în documentele HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Operarea cu imagini într-un document HTML.</li> </ol>
<b>7. Cadre în HTML</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să cunoască și să recunoască frame-urile în documente existente în Internet;</li> <li>- Să cunoască că începând cu versiunea HTML4, cadrele nu se recomandă pentru construirea paginilor web.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cadre orizontale, verticale, mixte.</li> <li>2. Cadre plutitoare – iframe.</li> </ol>
<b>8. Foi de stil în cascadă – CSS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească componentele și să cunoască posibilitățile foilor de stil în cascadă CSS;</li> <li>- Să utilizeze corect proprietățile pentru selectorii de stiluri;</li> <li>- Să integreze stiluri CSS în cod HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sintaxa CSS.</li> <li>2. Selectorii. Tipuri de selectorii.</li> <li>3. Modalități de utilizare CSS cu HTML</li> </ol>
<b>9. Foi de stil în cascadă – CSS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să cunoască ce sunt pseudo-elementele și pseudo-clasele în CSS;</li> <li>- Să utilizeze pseudo-elementele și pseudo-clasele la formatarea paginilor web cu stiluri;</li> <li>- Să integreze stiluri CSS, cu folosirea pseudo-elementelor în cod HTML.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pseudo-elemente. Pseudo-clase.</li> <li>2. Proprietăți și valori în CSS.</li> </ol>
<b>10. Machetare site prin DIV-uri și CSS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească etapele de proiectare și machetare a unui site Web;</li> <li>- Să utilizeze tag-ul DIV și SPAN, și elementele acestora, la machetarea paginilor web;</li> <li>- Să integreze eticheta DIV, împreună cu stilurile CSS, în documentele HTML și CSS;</li> <li>- Să optimizeze paginile Web.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tag-ul DIV și SPAN</li> <li>2. Utilizarea tag-urilor DIV și SPAN la machetare pagini web</li> </ol>
<b>11. Elemente noi de stil în CSS3. Animație</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să cunoască noile proprietăți CSS apărute în versiunea 3;</li> <li>- Să utilizeze proprietățile CSS3 pentru definirea animațiilor și efectelor grafice;</li> <li>- Să implementeze cu succes noile proprietăți CSS în fișierele cu stiluri.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proprietăți care asigură transparența elementelor HTML</li> <li>2. Metode CSS</li> <li>3. Proprietăți pentru definirea animației în CSS3</li> </ol>
<b>12. Inițiere în JavaScript</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Să definească componentele și posibilitățile limbajului JavaScript;</li> <li>- Să creeze și utilizeze funcții JavaScript în documente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descriere generală. Sintaxă.</li> <li>- Includerea unui script într-un document HTML.</li> </ul>

HTML; - Să integreze cod JavaScript în cod HTML; - Să genereze cod care să dinamizeze paginile Web utilizând JavaScript.	- Tipuri de date. Structuri de control. - Instrucțiuni repetative în JS. - Funcții în JS.
<b>13. Evenimente controlate cu JavaScript.</b> OnClick, onChange, onMouseOver, onLoad etc.	
- Să cunoască noțiunea de eveniment; - Să știe cum poate fi controlat în eveniment cu ajutorul JS; - Să scrie scripturi care pot fi implementate pentru a controla evenimente.	1. Evenimente în JS. 2. OnClick, onChange, onMouseOver, onLoad etc. 3. Exemple definire scripturi pentru control evenimente
<b>14. Promovare site</b>	
- Să definească și să determine componentele creării, publicării și promovării unui site Web; - Să utilizeze tehnicile cunoscute pentru publicarea și promovarea unui site; - Să promoveze un site în rețeaua Internet.	1. Marketing prin email. 2. Ziar electronic. 3. Schimb de bannere. 4. Inel web. 5. Promovare off-line.
<b>15. Căutarea în Internet</b>	
- Să cunoască instrumentele principale utilizate în căutarea informațiilor; - Să se definească noțiunile de motor de căutare, căutare, browser, mașină de căutare. - Să știe cum se gestionează un browser Internet; - Să acceseze și navigheze prin paginile Web care conțin informație de largă circulație cu ajutorul instrumentelor de căutare și al hiper-legăturilor inserate în documente	1. Căutarea avansată în WWW. 2. Directoare Web. 3. Motoare de căutare yahoo, google, etc.

## VI. LUCRUL INDIVIDUAL

Produsul final pentru lucrul individual va fi un „studiu de caz”. Studentul va prezenta raportul pentru studiul de caz (Editat conform cerințelor de mai jos) și un site elaborat conform studiului, pe care-l va prezenta profesorului la orele de laborator.

**Studiul de caz** - presupune confruntarea studentului cu o situație din viața reală („caz”) cu scopul de a observa, înțelege, interpreta sau chiar soluționa.

Un caz reflectă o situație tipică, reprezentativă și semnificativă pentru anumite stări de lucruri. Cerințe solicitate de la un studiu de caz: autenticitate; implică o situație-problemă, care cere un diagnostic sau o decizie; complet și relevant în raport cu obiectivele fixate; stimulativ pentru studenți.



PRODUSUL PRECONIZAT: <b>STUDIU DE CAZ</b>			
<i>Structura produsului</i>	<i>Strategii de realizare</i>		<i>Termen de realizare</i>
1. Foaie de titlu (conform <i>Anexei 1</i> ) 2. Descrierea cazului și sarcinile formulate (conform <i>Anexei 2</i> ) 3. Metodologia aplicată, care cuprinde: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. baza informațională (cadrul legislativ și normativ – standarde, reglementări tehnice; surse metodologice, monografice, lucrări științifice, indicațiile metodice, documentația internă a organizației studiate etc.)</li> <li>b. metodele de cercetare utilizate (etapele și artefactele recomandate de standardele în domeniu)</li> </ul> 4. Soluționarea cazului conform sarcinilor formulate în anexa 2 5. Anexe (la necesitate codurile HTML, CSS și JavaScript).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alegerea domeniului (domeniul sau organizația se recomandă a fi ales(ă) conform anexei 3);</li> <li>2. Colectarea informațiilor specifice domeniului ales. Documentarea;</li> <li>3. Analiza și prelucrarea informațiilor acumulate referitor la domeniu;</li> <li>4. Găsirea și specificarea soluțiilor (numărul paginilor site-ului, proiectarea legăturilor dintre pagini, design-ul paginilor);</li> <li>5. Analiza, planificarea, proiectarea și prezentarea soluției, folosind limbajele și tehnologiile indicate în cerințe;</li> <li>6. Perfectarea produsului (raportul pentru lucrul individual și site-ul) conform cerințelor tehnice înaintate și prezentarea produsului. Pentru realizarea site-ului static să se utilizeze HTML și CSS.</li> <li>7. Testarea site-ului la diferite rezoluții/ecrane, navigabilitate etc.</li> </ol> <p><i>Cerințele tehnice: pe foi A4, fontul Times New Roman 12, intervalul dintre rânduri - 1,5; în mapă.</i></p>		În decursul semestrului, dar cel puțin cu 2 săptămâni până la încheierea semestrului
<b>EVALUAREA STUDIULUI DE CAZ</b>			
Criterii de evaluare a studiului de caz	Descriptori de performanță		
	10-9	8-7	6-5
<b>1. Structura produsului</b>	Respectă integral părțile componente ale proiectului	Respectă toate părțile componente, dar una din ele nu corespunde cerințelor formulate sau sunt unele abateri ne semnificative	Una din părțile componente ale studiului lipsește sau produsul a fost elaborat cu abateri de la cerințe

<b>2. Relevanța metodologiei aplicate în cercetare</b>	Este relevantă. Corespunde cazului cercetat și a condus la soluționarea completă a cazului (90-100%)	Este adecvată scopului, dar a condus la soluționarea parțială a cazului (în proporție de 70-80%)	Este fără aspecte concrete
<b>3. Gradul de realizare a investigației</b>	Foarte bine Cu respectarea integrală (în proporție de 100-90%) a algoritmului de soluționare a cazului	Bine Cu respectarea algoritmului de soluționare a cazului (în proporție de 80-70%), conține unele devieri neesențiale	Parțial Nu au fost realizate circa 50% din sarcinile formulate pentru soluționarea cazului
<b>4. Gradul de argumentare a soluțiilor</b>	Foarte bună Soluții argumentate, bazate pe un studiu profund al cazului	Bună Soluții concrete, dar care necesită mici concretizări	Parțială Soluții parțial argumentate, unele generale fără argumentări
<b>5. Evaluarea modului de rezolvare a cazului</b>	Demonstrează cunoașterea profundă a cazului	Conține unele erori conceptuale în rezolvarea cazului	Nu a reușit să formuleze soluții clare și coerente privind modul de soluționare a cazului
<b>6. Perfectarea produsului</b>	Conform cerințelor formulate	Cu abateri neesențiale de la cerințele formulate	Cu abateri substanțiale de la cerințele formulate

**UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA**

(font 16, Bold, centered)

**FACULTATEA „MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ”** (font 14, Bold, centered)

**DEPARTAMENTUL “INFORMATICĂ”**

**NUMELE DE FAMILIE, PRENUMELE AUTORULUI** (font 14, Bold, centered)

**Lucrul individual** (font 16, Bold, centered)

**la disciplina „LIMBAJE DE MARCARE”**

**STUDIU DE CAZ** (font 18, Bold, centered)

---

(Tema studiului de caz)

Conducător științific: \_\_\_\_\_ Numele, prenumele, gradul științific  
(semnătura)

Autorul: \_\_\_\_\_  
(semnătura)

Chișinău - 20\_\_

### **Studiu de caz**

De analizat activitatea unei entități economice, sociale, de învățământ etc. și de elaborat un site de prezentare pentru această organizație conform specificului de activitate, în baza tematicilor propuse în Anexa 3.

#### **Se cere:**

1. De descris activitatea entității economice/sociale/de învățământ.
2. De stabilit scopul realizării site-ului.
3. De alcătuit conținutul site-ului și de evidențiat potențialii utilizatori ai site-ului.
4. De proiectat arhitectura site-ului: numărul paginilor, legăturile dintre pagini (să se stabilească atributele paginilor site-ului: design, culori, tipul navigării, logo-ul/emblema, dimensiunea optimă a fontului etc.).
5. De codificat site-ul folosind HTML, CSS și JavaScript (să se descrie tag-urile, stilurile, scripturile utilizate. Să se explice necesitatea utilizării acestora. Să se anexeze codurile).

### Tipuri de site-uri propuse pentru elaborare

1. Site pentru a promova un serviciu
2. Site de prezentare pentru o organizație producătoare
3. Site de prezentare pentru o organizație care prestează servicii
4. Site pentru a vinde produse
5. Site pentru a vinde spațiu publicitar
6. Site pentru a informa clienții despre o companie sau campanie
7. Site pentru a îmbunătăți/schimba imaginea unei companii
8. Site pentru a obține feedback de la clienți (guest-book-uri)
9. Site pentru informarea angajaților
10. Site pentru a furniza informații complementare altor surse media
11. Site pentru a crește audiența (la o facultate, liceu, cursuri etc.)
12. Site pentru a învăța dezvoltarea paginilor Web
13. Site cu anunțuri on-line (lista succintă a anunțurilor și detaliată la accesarea linkurilor)
14. Site de tip magazin on-line
15. Site pentru prezentarea produselor
16. etc.



*schimb.js*, separând tag-urile HTML, de stiluri și de scripturi, în fișiere diferite, astfel încât rezultatul care se va produce să fie același (10p.)

```
left: 50px;}
p{text-align:center; color:brown;}
</style>
</head>
<body>
<p>Dă click pe buton pentru a vedea rezultatul</p>
<p id="sch">Dragi copii!</p>
<button onclick="schimb()">Click</button>
</body>
</html>
```

4.3. Modificați stilul și scriptul, astfel încât expresia „Stimat auditoriu!”, care va apărea ca rezultat a tastării butonului, să fie scrisă cu roșu. (10p.)

(scrieți răspunsurile pe partea din spate a acestei foi)

Numar de puncte	40-50	51-60	61-75	76-85	86-95	96-100
Nota	5	6	7	8	9	10

Examinator:

lector. Univ. N. Pleșca

## VII. REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

### Bibliografie obligatorie:

1. Dan Păunescu, *Proiectarea paginilor web*, Editura Spirit Romanesc, Craiova – 2001, 94p.
2. Томас А. Пауэлл, *Полное руководство по HTML*, изд. Попурри, Минск, 2001
3. Ренат Зубаиров, *Создание динамических форм с помощью JavaScript*, КомпьютерПресс 8'2003
4. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А., *Специальная информатика*, изд. АСТпресс, 1998

### Bibliografie facultativă:

1. Gilbert Held, *Comunicații de date*, ed. Teora, 1999
2. Joe Habracken, *FrontPage 2002 pentru începători*, – București, Teora 2000.
3. *HTML 4.0 Specification*, W3C Recommendation, December 18<sup>th</sup>, <http://www.w3c.org/TR/REC-html40>, 1997
4. Oliver D., *Teach Yourself HTML 3.2. in 24 Hours*, Sarns.net Publishing, <http://www.mep.com>
5. Curs, *Introducere in Java*, <http://thor.info.uaic.ro/~acf/java/curs/1/introducere.html>
6. *Programare pe platforma Java*, <http://thor.info.uaic.ro/~acf/java/index.html>
7. Irène Charon, *Apprendre Java - Cours et exercices*, Éditions Hermès, parution janvier 2006

### Referințe în Internet:

1. [www.iatp.md](http://www.iatp.md)
2. [www.compdoc.ru](http://www.compdoc.ru)
3. <http://htmlbook.ru>
4. <http://www.w3schools.com>
5. [http://html-ro.appspot.com/html401/html401\\_cuprins.html#minitoc](http://html-ro.appspot.com/html401/html401_cuprins.html#minitoc) Tutorial HTML