

## Titulli i lëndës:

Informatat themelore për lëndën			
<b>Njësia akademike:</b>	Fakulteti i Ndërtimtarisë		
<b>Titulli i lëndës:</b>	Programim		
<b>Niveli:</b>	Bachelor		
<b>Statusi i lëndës:</b>	Obligative		
<b>Viti i studimeve:</b>	Viti 1, Semestri 1		
<b>Numri i orëve në javë:</b>	2+2		
<b>Kreditë ECTS:</b>	6		
<b>Koha / Vendi:</b>	Sipas orarit të shpallur		
<b>Mësimdhënësi:</b>	Prof.Ass.Dr. Kadri Sylejmani		
<b>Të dhënat kontaktuese:</b>	kadri.sylejmani@uni-pr.edu		
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	Lënda Programim shpjegon sintaksën e komandave bazike të një gjuhë programuese, si dhe algoritmet e për zgjedhjen e probleme të ndryshme të nivelit shkollorë.		
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	Qëllimi i kësaj lënde është që të pajis studentin me njohuritë bazike në lidhje me teknikat e programimit. Thëks i veçantë i kushtohet gjuhës programuese Java.		
<b>Rezultatet e pritshme të nxënies:</b>	Pas mbarimit të kësaj lënde, studenti duhet: <ul style="list-style-type: none"><li>• Të kuptoj teorinë prapa programimit</li><li>• Të jetë në gjendje të kuptoj dhe përdorë komandat bazë të gjuhës programuese Java</li><li>• Të jetë në gjendje të përpiloj algoritmin/diagramin e rrjedhës për zgjedhjen e problemeve të ndryshme të nivelit shkollor</li><li>• Të njohë teorinë prapa programimit të orientuar në objekte</li></ul>		
<b>Ngarkesa e studentit (duhet të jetë në përputhje me Rezultatet e Nxënies të studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë mësimore</b>	<b>Ditë/Javë</b>	<b>Gjithsej</b>
Ligjëratat	2	15	30
Teori/Punë në laborator/Ushtime	2	15	30
Punë praktike	1	10	10
Përgatitje për test intermediar			
Konsultime me mësimdhënësin	1	10	10
Puna në terren			
Testi, punimi seminarik	1	5	5
Detyrë shtëpie	2	4	8
Mësimi individual (në bibliotekë apo në shtëpi)	2	10	20
Përgatitja për provimin final	10	3	30
Koha e vlerësimit (testi, kuizi, provimi final)	2	1	2
Projektet, prezantimet, etj.	1	5	5
Shto ndonjë aktivitet tjetër që nuk është në tabelë...			
<b>Total</b>			<b>150</b>

<b>Metodat e mësimdhënies:</b>	- Ligjëratë - Diskutime gjatë ligjëratave. - Ushtrime - Punë në grupe.
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	Në vlerësim duhet të caktohet përqindja e pjesëmarrjes së secilit vlerësim parcial ose intermedier në vlerësimin definitiv. Një nga mënyrat e vlerësimit do të ishte si në vazhdim: Vlerësimi i parë: 30% Vlerësimi i dytë 30% Provimi final 40% Total 100%
<b>Literatura primare:</b>	1.Chapman, S.J.: Java for Engineers and Scientists.Printice Hall 2003 2. Algoritmet, Agni Dika
<b>Literatura shtesë:</b>	1. Zukowski, J: Mastering Java 2, J@SE 1.4 Sybex 2002 2. Ueb faqja: www.freejavaguide.com

<b>Hartimi i planit mësimor</b>	
<b>Java</b>	<b>Titulli i ligjëratës</b>
<b>Java 1:</b>	Hyrje në programim
<b>Java 2:</b>	Llojet e të dhënave
<b>Java 3:</b>	Leximi i vlerave hyrëse dhe shtypja e vlerave dalëse
<b>Java 4:</b>	Algoritmet për llogaritje të shumës, prodhimit dhe faktorielit
<b>Java 5:</b>	Strukturat degëzues (If, Switch)
<b>Java 6:</b>	Unazat (While, Do While, For)
<b>Java 7:</b>	Algoritmet për veprim me fusha numerike
<b>Java 8:</b>	Përdorimi i fushave (vektorëve dhe matricave) në programim
<b>Java 9:</b>	Algoritmet për zgjedhjen e problemeve përmes ndarjes në pjesë më të vogla
<b>Java 10:</b>	Ndarja e programit në pjesë (Metodat)
<b>Java 11:</b>	Teknikat e programimit të orientuar në objekte
<b>Java 12:</b>	Klasat
<b>Java 13:</b>	Implementimi i funksioneve të mbingarkuara
<b>Java 14:</b>	Trashëgimia e klasave
<b>Java 15:</b>	Përdorimi i stringjeve (vargut të simboleve)

<b>Politikat akademike dhe Kodi i Sjelljes</b>
- Vijim i rregullt në ligjëratë dhe ushtrime, - Qetësi në mësim, - Shkyçje të telefonave celular në sallë, - Hyrja në sallë me kohë, etj.

**Shënim | Nëse 3 detyra të klasës të një studenti vlerësohen nën 50%, atëherë ai/ajo do ta humb të drejtën që t'i nënshtrohet provimit final. Vlerësimi bëhet nga 0-100 %.**