



## SYLLABUSI

<b>Të dhëna bazike rreth lëndës</b>	
<b>Universiteti:</b>	<b>Universiteti “Ukshin Hoti” - Prizren</b>
<b>Njësia akademike:</b>	<b>Fakulteti i Shkencave Kompjuterike</b>
<b>Programi i studimit:</b>	<b>Dizajnimi i Softuerëve</b>
<b>Lënda:</b>	<b>Kompjutimi mobil</b>
<b>Niveli i studimeve:</b>	<b>Bachelor</b>
<b>Statusi i lëndës:</b>	<b>Obligative</b>
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>3</b>
<b>Numri i orëve në javë:</b>	<b>2+2</b>
<b>Vlera në kredi - ECTS:</b>	<b>6</b>
<b>Koha / lokacioni:</b>	<b>Do të publikohen në web site të universitetit!</b>
<b>Mësimdhënësit:</b>	<b>Fesal Baxhaku, Ph. D. c. Ass. Betim Maloku, Ph. D. c.</b>
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<b>fbaxhaku@gmail.com betim.maloku@uni-prizren.com</b>
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	Lënda ofron koncepte bazë rreth dizajnit të aplikacioneve mobile bazuar në sistemin operativ Android. Ky kurs ju pajis studentet mbi bazat e programimit të aplikacioneve mobile si dhe ofron njohuri mbi konceptet e avancuara të zhvillimit të aplikacionit Android. Studentet do të përdorni një emulator të softuerit për të zhvilluar, dhe një telefon të vërtetë, për të demonstruar aplikacionin. Në fund studentet do të jenë të aftë për të debuguar dhe testuar si dhe për të marrë metrika të performancës për aplikacionet të cilat do të zhvillojnë.
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	Paisja e studentëve me njohuri mbi mënyrën si të zhvillojnë aplikacione mobile bazuar në sistemin operativ Android. Ky kurs ju pajis studentet mbi bazat e programimit të aplikacioneve mobile si dhe ofron njohuri mbi konceptet e avancuara të zhvillimit të aplikacionit Android. Studentet do të përdorni një emulator të softuerit për të zhvilluar, dhe një telefon të vërtetë, për të demonstruar aplikacionin. Në fund studentet do të jenë të aftë për të debuguar dhe testuar si dhe për të marrë metrika të performancës për

	aplikacionet te cilat do ti zhvillojne.
<b>Rezultatet e pritura:</b>	<p>Pas ndjekjes së kursit studentet do të jene ne gjendje te:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuptojnë parimet bazë të zhvillimit te aplikacioneve mobile dhe tregun aktual te sistemeve operative ne te cilat mund te zhvillohen keto aplikacione</li> <li>- Të njihen me konceptet e arkitekturave te zhvillimit te aplikacioneve mobile</li> <li>- Dizajnimi dhe ndërtimi i një aplikacioni të plotë Android.</li> <li>- Debugimi dhe mirembajtja e aplikacionetve ne Android duke përdorur mjete të ndryshme.</li> <li>- Kuptojne plotësisht ciklin e jetës së një aplikacioni Android dhe komponentëve kryesorë.</li> <li>- Përdorni burime të jashtme, manifest fajllat, adapterët.</li> <li>- Kuptojne dhe përdorin të gjitha teknikat e ruajtjes së vazhdueshme të Android: Preferencat, skedarët, bazat e të dhënave dhe ofruesit e përmbajtjes.</li> <li>- Ndërtimi i aplikacioneve ne lidhje me pozicionimin duke përdorur GPS dhe Google Maps.</li> </ul>

<b>Kontributi/ ngarkesa e studentit (që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të mësimëve nga studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/javë</b>	<b>Gjithsej/orë</b>
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	2	2
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultime	1	5	5
Ushtrime në terren	1	1	1
Kollokviume	2	2	4
Detyra laboratorike	2	2	4
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	10	30
Përgatitja përfundimtare për provim	5	6	30
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	3	6

Projektet, prezantimet, etj.	4	2	8
<b>Totali</b>			<b>150</b>
Vërejtje: 1 ECTS (kredi) = 25 orë angazhim, p. sh., nëse lënda ka 6 ECTS (kredi) studenti duhet të angazhohet 150 orë gjatë semestrit.			
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi i lëndës në laborator!		
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vijueshmëria në ligjërata dhe ushtrime: 5%.</li> <li>- Projekti: 25%</li> <li>- Kollokviumi 1: 35%.</li> <li>- Kollokviumi 2: 35%.</li> <li>- Ose provimi përfundimtar: 100%.</li> </ul>		
<b>Vlerësimi/ Nota përfundimtare:</b>	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>	
	91% - 100%	10	
	81% - 90%	9	
	71% - 80%	8	
	61% - 70%	7	
	51% - 60%	6	
	0% - 50%	5	
<b>Literatura</b>			
<b>Literatura bazë:</b>	1. Bill Phillips, Chris Stewart: Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (2nd edition). 2015		
<b>Literatura shtesë:</b>	1. Ted Hagos: Learn Android Studio 3: Efficient Android App Development, 2018		
<b>Plani mësimor</b>			
<b>Java</b>	<b>Ligjëratat/njësia mësimore</b>		
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi i syllabusit (rreth ligjëratave).</li> <li>• Hyrje ne Kompjutimin Mobil</li> </ul>		
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arkitektura e platformes Android</li> </ul>		
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bazat e zhvillimit te aplikacioneve ne Android</li> </ul>		
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivitetet dhe procesimi i inputit te perdoruesit</li> </ul>		
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Views dhe Viewgroup</li> </ul>		
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intentet dhe Komunikimi ndermjet disa dritareve</li> </ul>		
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kollokviumi 1.</li> </ul>		
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ndertimi i Interfejsit te perdoruesit: Layouts dhe perdorimi i komponenteve te ndryshem per UI</li> </ul>		
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ndertimi i Interfejsit te perdoruesit: Layouts dhe perdorimi i komponenteve te ndryshem per UI (2)</li> </ul>		

<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesimi i Inputit te perdoruesit: Toast, Logs, Njoftimet</li> </ul>
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Java event handlers</li> </ul>
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gjenerimi i menyrave dhe opsioneve.</li> </ul>
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruajtja e te dhenave ne databaze: SQL lite</li> </ul>
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruajtja e te dhenave ne databaze: SQL lite (2)</li> </ul>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kollokviumi 2.</li> </ul>

## Ushtrimet

Plani mësimor	
Java	Ushtrimet
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantimi i syllabusit (rreth ushtrimeve).</li> <li>• Krijimi i mjedisit zhvillimor.</li> </ul>
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizimi i komponentëve të arkitekturës.</li> </ul>
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ndërtimi i aplikacioneve te pare ne android.</li> </ul>
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime- Krijimi i aktiviteteve për përpunimin e inputeve të përdoruesve.</li> </ul>
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Implementimi i Views dhe ViewGroup</li> </ul>
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga kalimi nga aktiviteti ne aktivitetin tjetër si dhe bartja e informatave ne mes te aktiviteteve</li> </ul>
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ndarja e projekteve</li> </ul>
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Layouts dhe renditja e komponenteve</li> </ul>
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Layouts dhe renditja e komponenteve (2)</li> </ul>
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga procesimi i Inputit te perdoruesit</li> </ul>
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Java Event Handlers</li> </ul>
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga gjenerimi i menyve</li> </ul>
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga ruajtja e te dhenave ne databaze duke perdor SQL Lite</li> </ul>
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga ruajtja e te dhenave ne databaze duke perdor SQL Lite (2)</li> </ul>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentimi i projekteve</li> </ul>

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes MS PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve, programeve kompjuterike dhe ushtrimeve numerike.</li> <li>• Po ashtu, nga mësimdhënësit do të sigurohen edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletine nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit).</li> <li>• Gjatë çdo seance do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentë!</li> </ul>

- Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjërata dhe ushtrime!
- Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojn në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës!
- Ardhja e studentëve me kohë në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme!