



## 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>Programimi i orientuar në objekte</b>
<b>Niveli i studimeve:</b>	<b>Bachelor</b>
<b>Statusi i lëndës:</b>	<b>Obligative</b>
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>2</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>Prof. Asoc. Dr. Ercan Canhasi Ass. Arta Misini, Ph. D. c.</b>
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<b>ercan.canhasi@uni-prizren.com arta.misini@uni-prizren.com</b>
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	Ky kurs prezanton konceptet e avancuara të programimit. Temat përfshijnë trajtimin e përjashtimeve, fajllat hyrës – dalës, klasat dhe objektet, trashëgimia dhe kompozimi, polimorfizmi, interfejsat dhe klasat abstrakte.
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	Kjo është lënda e dytë e programimit në shkencat kompjuterike. Kjo është lëndë mbi konceptet e avancuara të programimit në kompjuter për studentët që kanë përvojë programimi. Qëllimi është që studentët të mësojnë të shkruajnë programe në gjuhën programuese Java, gjithnjë duke vënë theksin në principet e programimit.
<b>Rezultatet e pritura:</b>	Pas përfundimit të kësaj lëndë studenti do: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Të kuptojnë natyrën e “object oriented” programimit.</li> <li>- Të kuptojnë strukturat e avancuara të gjuhëve programuese.</li> <li>- Të mësojnë të shfrytëzojnë konceptet e avancuara të programimit.</li> <li>- Të njoftohen me kompleksitetin e</li> </ul>

	metodologjive për zgjidhjen e problemeve nga fusha e programimit të orientuar në objekte.		
<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 vetanë 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) studentit 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:</li> <li>- 5% + 5%.</li> <li>- Testi i parë: 45%</li> <li>- Testi i dytë: 45%</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. P.Deitel and H.Deitel. (2012). Java: How to Program (9th edition). Prentice Hall.
<b>Literatura shtesë:</b>	1. Bruce Heckel. Thinking in Java (5th edition). 2. Ivor Horton. Beginning Java 2, JDK (5th edition).
<b>Plani mësimor</b>	
<b>Java</b>	<b>Ligjëratat/njësia mësimore</b>
<i>Java e parë:</i>	• Retro shikimi ne zhv.Soft I
<i>Java e dytë:</i>	• Menaxhimi i gabimit dhe debug
<i>Java e tretë:</i>	• Fajllat, rrjedhja hyrje / dalje
<i>Java e katërt:</i>	• Fajllat, rrjedhja hyrje / dalje
<i>Java e pestë:</i>	• Klasat, objektet dhe metodat
<i>Java e gjashtë:</i>	• Klasat, objektet dhe metodat
<i>Java e shtatë:</i>	• Klasat, objektet dhe metodat
<i>Java e tetë:</i>	• Testi i parë
<i>Java e nëntë:</i>	• Trashëgimia
<i>Java e dhjetë:</i>	• Kompozimi
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	• Polimorfizmi
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	• Polimorfizmi
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	• Ndërfaqet
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	• Klasat abstrakte
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	• Testi i dytë

## Ushtrimet

<b>Plani mësimor</b>	
<b>Java</b>	<b>Ushtrimet</b>
<i>Java e parë:</i>	• Hyrje
<i>Java e dytë:</i>	• Trajtimi i përjashtimeve
<i>Java e tretë:</i>	• Fajllat, rrjedhja hyrje / dalje
<i>Java e katërt:</i>	• Fajllat, rrjedhja hyrje / dalje
<i>Java e pestë:</i>	• Klasat, Objektet dhe metodat
<i>Java e gjashtë:</i>	• Klasat, Objektet dhe metodat
<i>Java e shtatë:</i>	• Klasat, Objektet dhe metodat
<i>Java e tetë:</i>	• Ushtrime për testin e parë
<i>Java e nëntë:</i>	• Trashëgimia
<i>Java e dhjetë:</i>	• Kompozimi
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	• Polimorfizmi
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	• Polimorfizmi
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	Ndërfaqet

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (rast studimi: Databases)</li> </ul>
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasat abstrakte</li> <li>• (rast studimi: Card Players)</li> </ul>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime për testin e dytë</li> </ul>

<b>Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes</b>
<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 studentët!</li> <li>• Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjëratat dhe ushtrime!</li> <li>• Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojnë në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës!</li> <li>• Ardhja e studentëve me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme!</li> </ul>