



## 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>Zhvillimi i lojërave</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.</b>
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<b>fbaxhaku@gmail.com</b>
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	<p>Lënda ofron koncepte baze rreth koncepteve të programimit në Java përmes zhvillimit të lojërave. Gjithashtu, qëllimi është të kuptohet se si ndërtohet arkitektura për zhvillimin e lojës përmes gjuhës programuese Java. Për më tepër studentet do të familjarizohen me koncepte të reja të OOPs dhe abstraksionit. Për më tepër do të ofrohet tek studentet shkathtësi të reja për studentet në analizimin dhe zgjidhjen e problemeve. Meqenëse secila lojë përfshin edhe imazhe dhe zerim, atëherë do të ofrohet zgjidhje e problemeve të ngarkimit dhe përdorimit të imazheve në lojëra.</p>
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	<p>Përmes kësaj lënde mundësohet që studentët të njohin konceptet kryesore të zhvillimit të lojërave dhe zhvillimin e tyre përmes gjuhës programuese Java.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Të paraqet konceptet e zhvillimit të lojërave.</li> <li>- Ofroj konceptet e avancuara të OOP dhe abstraksionit dhe API që ofron Java.</li> <li>- Te ofroj dizajn arkitektural në zhvillim të lojërave.</li> <li>- Te ofroj shkathtësi në analize dhe zgjidhje të problemeve</li> </ul>

<b>Rezultatet e pritura:</b>	Pas përfundimit të kësaj lënde studenti do jetë në gjendje të: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Të konceptet bazike te ndertimit te lojerave .</li> <li>- Të kuptojnë konceptet e avancuara te OOP, abstraksionit dhe multithreading.</li> <li>- Të zhvilloj shkathtesi analitike per probleme te caktuara.</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	4	4
Ushtrime në terren	2	2	4
Kollokviume	2	2	4
Detyra laboratorike	3	10	30
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	5	6	30
Përgatitja përfundimtare për provim	2	3	6
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	5	2	10
Projektet, prezantimet, etj.	2	15	30
<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: 5% + 5%.</li> <li>- Projekti I: 15%</li> <li>- Projekti II: 15%</li> <li>- Kollokviumi 1: 30%.</li> <li>- Kollokviumi 2: 30%.</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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Killer Game in Programming in Java, Andrew Davidson, 2005.</li> <li>2. Learning Java with Games, Chong-wei Xu, Springer, 2018.</li> </ol>	
<b>Literatura shtesë:</b>	1.	
<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 Zhvillimin e Lojerave.</li> </ul>	
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multithreading ne Java.</li> </ul>	
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dritaret Grafike dhe Panelet ne Java</li> </ul>	
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Case Study: Bouncing the Ball</li> </ul>	
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arkitektura e Lojes: Slide Puzzle.</li> </ul>	
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animimi ne Lojera: Ora analoge dhe Digjitale</li> </ul>	
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animimi I Sprites: “Throbing the ball”</li> </ul>	
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kollokviumi 1.</li> </ul>	
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekursionin dhe Scrolling.</li> </ul>	
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstraksioni dhe Klasat e Brendshme</li> </ul>	
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panelet e Lojerave</li> </ul>	
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rast Studimi: Loja Black Jack</li> </ul>	
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ...Black Jack: Lojtaret dhe Rregullat e lojes</li> </ul>	
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ... Black Jack: Tabelat e te vertetes</li> </ul>	
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kollokviumi 2.</li> </ul>	

## Ushtrimet

<b>Plani mësimor</b>	
<b>Java</b>	<b>Ushtrimet</b>
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfigurimi i veglave (tools, IDE) te nevojshme per Ushtrimet Laboratorike</li> </ul>
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Multithreading</li> </ul>
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Dritaret Grafike</li> </ul>
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Loja Bouncing Ball</li> </ul>
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime laboratorike nga loja Slide Puzzle</li> </ul>
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ora Digjitale dhe Analoge</li> </ul>

<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Throbing the Ball</li> </ul>
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborimi dhe parashtrimi I kerkesave per projektin I.</li> </ul>
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Rekursioni</li> </ul>
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga Klasat e Brendshme.</li> </ul>
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga ndertimi i Paneleve te Lojerave</li> </ul>
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborimi Projektit II dhe Kerkesat</li> </ul>
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ushtrime nga loja Black Jack</li> </ul>
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vazhdim i ushtrimeve nga Black Jack</li> </ul>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentimi i projekteve</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 studentë!</li> <li>• Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjërata dhe ushtrime!</li> <li>• Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojn në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës!</li> <li>• Ardhja e studentëve me kohë në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme!</li> </ul>