



SYLLABUSI

Të dhëna bazike rreth lëndës	
Universiteti:	Universiteti “Ukshin Hoti” - Prizren
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike
Programi i studimit:	Shkenca Kompjuterike dhe Teknologji Komunikimi
Lënda:	Principet e Avancuara të Gjuhëve të Programimit
Niveli i studimeve:	Master
Statusi i lëndës:	Obligative
Viti i studimeve:	1
Numri i orëve në javë:	2+2
Vlera në kredi - ECTS:	6
Koha / lokacioni:	Do të publikohen në web site të universitetit!
Mësimdhënësit:	Prof. Asoc. Dr. Mentor Hamiti
Detajet kontaktuese:	mentor.hamiti@uni-prizren.com
Përshkrimi i lëndës:	Lënda ofron njohuri rreth prncipeve të avansuara të gjuhëve të ndryshme të programimit. Në këtë kontekst trajtohen: rrethinat e ndryshme zhvilluese (IDE) të gjuhëve, strukturat e kontrollit, programimi sistemor, programimi përmes funksioneve, programimi rekurziv, programimi i orientuar në objekte, librarite, fajllat, trashëgimia dhe polimorfizmi, inkuadrimi i grafikës në programim (GUI), programimi i orientuar në komponente, programimi i orientuar në shërbime, programimi i distribuar dhe sistemet e sistemeve.
Qëllimet e lëndës:	Qëllimi i lëndës është që studentëve t’ju ofron njohuri rreth principeve të avansuara të programimit që janë të pavarura nga gjuha e zgjedhur e programimit; klasikimit dhe kategorizimit të gjuhëve të ndryshme të programimit; vlerësimit të platformave dhe rrethinave të ndryshme; si dhe integritit të gjuhëve të ndryshme në kuadër të sistemeve softuerike.
Rezultatet e pritura:	Pas përfundimit të suksesshëm të lëndës, studentët do të jetë në gjendje të praktikojnë principe dhe teknika

	të avansuara të programimit në zgjidhjen e problemeve reale praktike nga lëmia e shkencave kompjuterike dhe të shkruajnë kode programore të avansuara për shfrytëzim edhe në lami të tjera. Gjithashtu, do të jenë në gjendje që të vlerësojnë specifikat e ndryshme të gjuhëve të programimit, të zgjedhin cila gjuhë në cilën lami është më e përshtatshme për përdorim dhe të inkuadrohen në punë ekipe në kuadër të aplikacioneve më komplekse softuerike.		
Kontributi/ ngarkesa e studentit (që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të mësimëve nga studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej/orë
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultime	1	15	15
Ushtrime në terren			
Kollokviume	2	2	4
Detyra laboratorike	5	5	25
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2	15	30
Përgatitja përfundimtare për provim	2	5	10
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	2	4
Projektet, prezantimet, etj.	2	1	2
Totali			150
Vërejtje: 1 ECTS (kredi) = 25 orë angazhim, p. sh., nëse lënda ka 6 ECTS (kredi) studentit duhet të angazhohet 150 orë gjatë semestrit.			
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi i lëndës në laborator!		
Metodat e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> - Pjesëmarja dhe aktiviteti: 10%. - Detyra dhe ushtrime laboratorike: 30%. - Gjysëmprovimi: 30%. - Provimi final: 30%. 		
Vlerësimi/ Nota përfundimtare:	Vlerësimi në %	Nota përfundimtare	
	91% - 100%	10	

	81% - 90%	9
	71% - 80%	8
	61% - 70%	7
	51% - 60%	6
	0% - 50%	5
Literatura		
Literatura bazë:	<p>Literatura vijuese është orientuese dhe nuk është e obliguar, por mund të zgjedhet sipas preferencave të studentëve:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Programming Languages: Principles and Practices (Advanced Topics), 3rd Edition, Kenneth C. Loudon, Cengage, 2011. 2. Computer Systems, A Programmer's Perspective, Randal E. Bryant, Prentice Hall, 2013. 3. The C++ Programming Language, 4th, Edition, Bjarne Stroustrup, Addison-Wesley, 2013. 4. System Programming, Adam Hoover, Addison-Wesley, 2010. 5. Software Engineering, Ian Sommerville, 10th edition, Addison-Wesley, 2016. 	
Literatura shitesë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Linqe, kode, animacione, video dhe studime rasti që do të distribuohen gjatë orëve të ushtrimeve dhe ligjëratave. 	
Plani mësimor		
Java	Ligjëratat/njësia mësimore	
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hyrje në programim 	
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rrethinat zhvilluese të gjuhëve programuese 	
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Strukturat e kontrollit në gjuhët programuese 	
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi përmes funksioneve 	
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi rekursiv 	
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi: hyrje dhe dalje 	
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi sistemor dhe kompozimi i programeve 	
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Gjysëmprovimi 	
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizimi i kodit dhe distribuimi i programeve 	
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi i Orientuar ne Objekte 	
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi i grafikës kompjuterike 	
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi i orientuar në komponente 	
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programim i orientuar në shërbime 	
<i>Java e katërmëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi i distribuar dhe sistemet e sistemeve 	

<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Provimi Final
------------------------------	---

Ushtrimet

Plani mësimor	
Java	Ushtrimet
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptimi në mjedise punuese - Instalimi i programeve
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Deklarimi dhe manipulimi me tipet të dhënave dhe shprehjet në programim
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Strukturat statike: Vargjet dhe Matricat
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Funksionet standard, makro dhe inline
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Funksionet rekurzive
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Streams, baferë, pipes, fajlla dhe drajverë
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ndërtimi i programit, thirjet sistemore, gcc-kompajleri
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultime rreth gjysëmprovimit
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizimi i kodit, variablat, komentet, funksionet, fajllat, paketimi dhe distribuimi
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Klasat, objektet dhe reprezentimi i UML-diagrameve të klasave
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programimi i grafikës - OpenGL
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Studime rasti dhe prezentime
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Studime rasti dhe prezentime
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Studime rasti dhe prezentime
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultime rreth provimit final

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