



SYLLABUSI I LËNDËS “ZHVILLIMI I LOJËRAVE”

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike		
Titulli i lëndës:	Zhvillimi i lojërave		
Programi:	Dizajnimi i Softuerëve		
Niveli:	Baçelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	3		
Numri i orëve në javë:	2+2 (ligjërata dhe ushtrime)		
Vlera në kredi – ECTS:	6 ECTS		
Koha / lokacioni:	Të publikuara në web site të universitetit!		
Mësimdhënësi i lëndës:	Fesal Baxhaku, Ph. D. c.		
Të dhënat kontaktuese:	fbaxhaku@gmail.com		
Përshkrimi i lëndës:	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 familiarizohen 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.		
Qëllimi i lëndës:	Përmes kësaj lënde mundësohet që studentët të njohin konceptet kryesore të zhvillimit të lojërave dhe zhvillimin e tyre përmes gjuhës programuese Java. Të paraqet konceptet e zhvillimit të lojërave. Ofroj konceptet e avancuara të OOP dhe abstraksionit dhe API që ofron Java. Të ofroj dizajn arkitektural në zhvillim të lojërave. Të ofroj shkathtësi në analize dhe zgjidhje të problemeve.		
Rezultatet e të nxënës:	Pas përfundimit të kësaj lënde studenti do jetë në gjendje: <ul style="list-style-type: none">• Të konceptet bazike të ndërtimit të lojërave .• Të kuptojnë konceptet e avancuara të OOP, abstraksionit dhe multithreading.• Të zhvilloj shkathtësi analitike për probleme të caktuara.		
Ngarkesa e studentit (duhet të korrespondojë me rezultatet e të nxënës të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	2	2
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	5	5
Ushtrime në terren	1	1	1
Kollokfiume, seminare	2	2	4



Detyra të shtëpisë	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
Totali			150 orë (6 ECTS)
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga asistenti në laborator.		
Metodologjia e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> • Vijueshmëria në ligjërata dhe ushtrime: 5% + 5%. • Projekti I: 15% • Projekti II: 15% • Kollokviumi 1: 30%. • Kollokviumi 2: 30%. • Ose provimi përfundimtar: 100%. 		
Literatura			
Literatura primare:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Killer Game in Programming in Java, Andrew Davidson, 2005. 2. Learning Java with Games, Chong-wei Xu, Springer, 2018. 		
Literatura shtesë:			

Plani i dizajnuar i mësimit:		
Java	Ligjërata	Ushtrime
<i>Java e parë:</i>	Prezantimi i syllabusit (rreth ligjëratave). Hyrje ne Zhvillimin e Lojerave.	Konfigurimi i veglave (tools, IDE) te nevojshme per Ushtrimet Laboratorike
<i>Java e dytë:</i>	Multithreading ne Java.	Ushtrime nga Multithreading
<i>Java e tretë:</i>	Dritaret Grafike dhe Panelet ne Java	Ushtrime nga Dritaret Grafike
<i>Java e katërt:</i>	Case Study: Bouncing the Ball	Ushtrime nga Loja Bouncing Ball
<i>Java e pestë:</i>	Arkitektura e Lojes: Slide Puzzle.	Ushtrime laboratorike nga loja Slide Puzzle
<i>Java e gjashtë:</i>	Animimi ne Lojera: Ora analoge dhe Digjitale	Ora Digjitale dhe Analoge
<i>Java e shtatë:</i>	Animimi I Sprites: “Throbing the ball”	Ushtrime nga Throbing the Ball
<i>Java e tetë:</i>	Kollokviumi 1.	Elaborimi dhe parashtrimi I kerkesave per projektin I.
<i>Java e nëntë:</i>	Rekursioni dhe Scrolling.	Ushtrime nga Rekursioni
<i>Java e dhjetë:</i>	Abstraksioni dhe Klasat e Brendshme	Ushtrime nga Klasat e Brendshme.
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	Panelet e Lojerave	Ushtrime nga ndertimi i Paneleve te Lojerave
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	Rast Studimi: Loja Black Jack	Elaborimi Projektit II dhe Kerkesat
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	...Black Jack: Lojtaret dhe	Ushtrime nga loja Black Jack



	Rregullat e lojes	
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	... Black Jack: Tabelat e te vertetes	Vazhdim i ushtrimeve nga Black Jack
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	Kollokviumi 2.	Prezentimi i projekteve
Politikat akademike dhe kodi i sjelljes		
<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, buletinet nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit).• Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, njësitë prodhuese-përpunuese, etj.• Gjatë çdo seancë 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 participojnë në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës!• Ardhja e studentëve me kohë në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme!		