

# PUBLIK I PRIZRENIT

## FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

### PROGRAMI – TIT

PROGRAMI MËSIMOR - SYLLABUS							
Niveli i studimeve		Bachelor	Programi	TIT	Viti akademik	2018/19	
<b>LËNDA</b>		<b>Kompjutimi mobil</b>					
<b>Viti</b>	<b>II</b>	<b>Statusi i lëndës</b>	obligative	<b>Kodi</b>		<b>ECTS kredi</b>	6
<b>Semestri</b>	IV						
<b>Javët mësimore</b>		<b>Orët mësimore</b>			<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>	
					30	30	
<b>Metodologjia e mësimt</b>		Ligjërata, ushtrime laboratorike, punime laboratorike, detyra individuale					
<b>Konsultime</b>							
<b>Mësimdhënësi</b>		<b>Fesal Baxhaku</b>		<b>e-mail</b>	<a href="mailto:fbaxhaku@gmail.com">fbaxhaku@gmail.com</a>		
				<b>Mob. Tel.</b>	049-254-395		
<b>Asistenti</b>		<b>Fesal Baxhaku</b>		<b>e-mail</b>			
				<b>Tel.</b>			
<b>Qëllimi studimor i lëndës</b>				<b>Përfitimet e studentit</b>			
<p>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. Ne fund studentet do të jënë të aftë për të debuguar dhe testuar si dhe për të marrë metrika të performancës për aplikacionet të cilat do të zhvillojnë.</p>				<p>Pas ndjekjes së kursit studentet do të jënë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuptojnë parimet bazë të zhvillimit të aplikacioneve mobile dhe tregun aktual të sistemeve operative në të cilat mund të zhvillohen këto aplikacione</li> <li>- Të njihen me konceptet e arkitekturave të zhvillimit të aplikacioneve mobile</li> <li>- Dizajnimi dhe ndërtimi i një aplikacioni të plotë Android.</li> <li>- Debugimi dhe mirembajtja e aplikacioneve në Android duke përdorur mjete të ndryshme</li> <li>- Kuptojnë plotësisht ciklin e jetës së një aplikacioni Android dhe komponentëve kryesorë</li> <li>- Përdorni burime të jashtme, manifest fajllat, adapterët</li> </ul>			

	<p>- Kuptojne dhe përdorin të gjitha teknikat e ruajtjes së vazhdueshme të Android: Preferencat, skedarët, bazat e të dhënave dhe ofruesit e përmbajtjes.</p> <p>- Ndërtimi i aplikacioneve në lidhje me pozicionimin duke përdorur GPS dhe Google Maps.</p>		
<b>Metodologjia për realizimin e temave mësimore:</b>			
<b>Kushtet për realizimin e temës mësimore:</b>			
<b>Mënyra e vlerësimit të studentit ( në%)</b>			
Projekte Programimi: 25%	<b>Vlerësimi në %</b>	<b>Nota përfundimtare</b>	
Vijueshmeria: 5%	50 - 59	6	
Provimi periodik: 35%	60 – 69	7	
Provimi final 35%	70 – 79	8	
Total 100%	80 – 89	9	
	90-100	10	
<b>Obligimet e studentit:</b>			
<b>Ngarkesa e studentit për lëndën</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë/javë</b>	<b>Ditë/vit</b>	<b>Gjithsej:</b>
Ligjërata	2	14	28
Ushtrime laboratorike.	2	14	28
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	1	10	10
Punë praktike	-	-	-
Projekte, prezantime..etj.	3	12	36
Koha e studimit vetanak	2	10	20
Përgatitja përfundimtare për provim	3	10	30
Koha e kaluar në vlerësim (teste, provim final)			
<b>Vërejtje: 1 ECTS kredi = 25 orë angazhim, p.sh nëse lënda i ka 6 ECTS kredi student duhet të ketë angazhim gjatë semestrit 150 orë</b>		<b>Ngarkesa totale:</b>	152
<b>Java</b>	<b>Ligjërata</b>	<b>Ushtrime</b>	
1.	<b>Tema</b>	<b>Orët</b>	<b>Tema</b>
			<b>Orët</b>

	Hyrje ne Kompjutimin Mobil	2	- Krijimi i mjedisit zhvillimor.	2
2	Arkitektura e platformes Android	2	- Analizimi i komponentëve të arkitekturës.	2
3.	Bazat e zhvillimit te aplikacioneve ne Android	2	- Ndërtimi i aplikacioneve te pare ne android.	2
4.	Aktivitetet dhe procesimi i inputit te perdoruesit	2	Ushtrime- Krijimi i aktiviteve për përpunimin e inputeve të përdoruesve.	2
5.	Views dhe Viewgroup	2	Ushtrime nga Implementimi i Views dhe ViewGroup	2
6.	Intentet dhe Komunikimi ndermjet disa dritareve	2	Ushtrime nga kalimi nga aktiviteti ne aktivitetin tjetër si dhe bartja e informatave ne mes te aktiviteve	2
7.	Provim periodik	2	Ndarja e projekteve	2
8.	Ndertimi i Interfejsit te perdoruesit: Layouts dhe perdorimi i komponenteve te ndryshem per UI	2	Ushtrime nga Layouts dhe renditja e komponenteve	2
9.	... Ndertimi i Interfejsit te perdoruesit: Layouts dhe perdorimi i komponenteve te ndryshem per UI (2)	2	...Ushtrime nga Layouts dhe renditja e komponenteve (2)	2

	Procesimi i Inputit te perdoruesit: Toast, Logs, Njoftimet	2	Ushtrime nga procesimi i Inputit te perdoruesit	2
<b>10.</b>	Java event handlers	2	Ushtrime nga Java Event Handlers	2
	Gjenerimi i menyrave dhe opsioneve.	2	Ushtrime nga gjenerimi i menyve	2
<b>12.</b>	Ruajtja e te dhenave ne databaze: SQL lite	2	Ushtrime nga ruajtja e te dhenave ne databaze duke perdor SQL Lite	2
<b>13.</b>	Ruajtja e te dhenave ne databaze: SQL lite (2)	2	Ushtrime nga ruajtja e te dhenave ne databaze duke perdor SQL Lite (2)	2
<b>14.</b>	Provim periodik	2	Prezentimi i projekteve	2

#### LITERATURA

##### Literatura bazë:

- 1. Bill Phillips, Chris Stewart: Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (2<sup>nd</sup> edition). 2015**
- 2. Ted Hagos: Learn Android Studio 3: Efficient Android App Development, 2018**

#### VËREJTJE

##### Vërejtje për studentin: