



UNIVERSITETI “UKSHIN HOTI” PRIZREN

FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE

PROGRAMI: Dizajn Softueri

Programi Mësimor – SYLLABUS							
<i>Niveli i studimeve</i>	Bachelor	<i>Programi</i>	DS	<i>Viti akademik</i>	2018/2019		
LËNDA	Programimi i orientuar ne objekte						
<i>Viti</i>	II-të	<i>Statusi i lëndës</i>	Obligative	<i>Kodi</i>		<i>ECTS kredi</i>	6
<i>Semestri</i>	I-rë						
<i>Javët mësimore</i>	15		<i>Orët mësimore</i>	60	<i>Ligjërata</i>	<i>Ushtrime</i>	
		2			2		
<i>Metodologjia e mësimiit</i>	Ligjërata, ushtrime, punime seminarike, konsultime, teste.						
<i>Konsultime</i>	Një orë/ javë						
<i>Mësimdhënësi</i>	Prof.Asoc. Ercan Canhasi			<i>E-mail:</i>	ercan.canhasi@uni-prizren.com		
				<i>Tel.:</i>			
<i>Asistentja</i>	Msc. Arta Misini			<i>E-mail:</i>			
				<i>Tel.:</i>			

Qëllimi studimor i lëndës	Përfitimet e studentit
<p>Kjo është lënda e dyte e programimit në shkencë kompjuterike. Kjo është lënda mbi konceptet avancuara të programimit në kompjuter për studentët që kanë përfunduar programimin. Qëllimi është që studentët të mesojnë të shkruajnë programe, si të qarta poashtu edhe efikase në gjuhën programuese Java, gjithnjë duke vënë theksin në principet e programimit.</p>	<p>Pas përfundimit të kësaj lënde studentët do të:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kuptojnë natyrën e “object oriented” programimit • Kuptojnë strukturat të avancuara të gjuhëve programuese • Mesojnë dhe aftesojnë për të shfrytëzuar mostrat të avancuara të programimit • Njohohen me kompleksitetin e metodologjive për zgjedhjen e problemeve nga fusha e programimit të orientuar në objekt

Metodologjia për realizimin e temave mësimore:		
Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, bisedave, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, detyrat prezantohen nga profesori i lëndës dhe asistenti në laborator.		
Kushtet për realizimin e temave mësimore:		
<ul style="list-style-type: none"> • Literatura adekuate, tabela, kompjuteri, projektori dhe mjetet tjera TI për mësim dhe ushtrime. 		
Mënyra e vlerësimit të studentit (në %):	Vlerësimi në %	Nota përfundimtare
Punimi seminarik/laborator	20.00 %	51-60% - nota 6 61-70 7 71-80 8 81-90 9 91-100 10
Testi 1	40.00 %	
Testi 2	40.00 %	
Ose		
Provim	100 %	
Obligimet e studentit:		
Ligjëratat	Ushtrimet	

Studenti duhet të jetë i rregullt në ligjërata dhe sidomos në ushtrime, të shfrytëzoj të gjitha mundësitë për nxënie të dijes, të përdorë literaturën e obliguar dhe më të gjerë, të jetë aktiv dhe të respektoj rregullat mbi shkollimin e lartë të etikës në mirësjellje dhe për bashkëpunim.	Studenti duhet të jetë aktiv në ushtrime dhe të reflektoj gatishmëri dhe dije për iniciativa, ide dhe demonstrim të njohurive të marra në ligjërata.		
Ngarkesa e studentit për lëndën			
Aktivitetet	Orë / Javë	Ditë / Javë	Totali
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime laboratorike.	2	15	30
Kontakte me mësimdhënësin/konsultime	1	5	5
Punë praktike	1	2	2
Projekte, prezantime, etj.	1	2	2
Koha e studimit vetanak	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	5	6	30
Koha e kaluar në vlerësim (teste, provim final)	2	3	6
Vërejtje: 1 ECTS kredi= 25 orë angazhim, p.sh., nëse lënda ka 6 ECTS kredi studentit duhet të ketë angazhim prej 150 orëve gjatë semestrit.		Ngarkesa totale:	150

Java	Ligjërata	Orët	Ushtrime	Orët
	Tema		Tema	
1-2	Tema	4	Tema	4
	<ul style="list-style-type: none"> <i>Retro shikimi në zhv. Soft I</i> Menaxhimi i gabimit dhe debug 		<ul style="list-style-type: none"> Ushtrimet e Menaxhimi i gabimit dhe debug 	
3.	<i>Trajtimi i perjashtimeve (exception handling)</i>	2	<i>Ushtrimet e Trajtimi i perjashtimeve</i>	2
4.	<i>Menaxhimi fajllave, hyrje/daljes dhe rrjedhjes (stream)</i>	2	<i>Ushtrimet e Menaxhimi fajllave, hyrje/daljes dhe rrjedhjes (stream)</i>	2
5-7	Klaset, objektet dhe metodat	6	Ushtrimet e Klaset, objektet dhe metodat	6
8.	Kollokviumi -Konsultime	2	Ushtrimet e Kollokviumit	2

9-10.	Treshegimeria (Inheritance) dhe kompozimi (Composition)	4	Ushtimet e Treshegimeria (Inheritance)	4
11-12.	Nderfaqja (Interface) dhe paketat (Packages)	4	Ushtimet e Nderfaqja (Interface) dhe paketat (Packages)	4
13-14.	Threads dhe Multithreads	4	Ushtimet e Threads dhe Multithreads	4
15.	Kollokviumi -Konsultime	4	Ushtimet e Kollokviumit	2

LITERATURA:

Literatura e propozuar dhe resurset e tjera

- Java how to program 9th Edition – Dietel and Dietel
- Thinking in Java 5th edition (falas) – Bruce Eckel
- Beginning Java 2, JDK 5 Edition - Ivor Horton's

Një ueb-site i mirë i librave dhe materialit për Java, mund të gjendet:

- http://www.freeprogrammingebooks.net/free_ebook_java_free_ebooks_java/index.php

VËREJTJE:

- Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes sistemit PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve dhe programeve kompjuterike dhe Internetit.
- Po ashtu, nga profesori do të sigurohet edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale si dhe zbulimet dhe hulumtimeve të fundit).
- Gjate çdo seance, do të organizohet çasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentët.

Vërejtje për studentin:

- Nga studentet kërkohet që të jenë të rregullt në pjesën e ligjëratave dhe ushtrime.
- Kontributi i studenteve gjatë formës së bashkëbisedimit dhe bashkëpunimit me studentët, do të vlerësohet.
- Ardhja me kohë në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme.