

SYLLABUS

Të dhëna bazike të lëndës	
Universiteti/Fakulteti:	Universiteti i Shkencave të Aplikuara në Ferizaj/ Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës
Njësia akademike:	Inxhinieri industriale me informatikë
Titulli i lëndës:	Programimi
Niveli:	Bachelor
Statusi lëndës:	Obligative
Viti i studimeve:	III
Numri i orëve në javë:	4
Vlera në kredi – ECTS:	5
Koha / lokacioni:	E hënë, 13:00-16:00, Salla 203
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof. Ass. Dr. Dhuratë Hyseni
Detajet kontaktuese:	dhurate.hyseni@ushaf.net
Përshkrimi i lëndës	
Përshkrimi i lëndës	<i>Kjo lëndë do t'i njoftojë studentët me bazat e programimit dhe algoritmeve. Ju mundëson studentëve të aplikojnë teknikat e programimit në projektet e reja softuerike. Gjithashtu, kjo lëndë ju mundëson studenteve të aftësohen dhe të aplikojnë me sukses programimin. Përdorimin e pseudo kodeve për zgjidhjen e problemeve të ndryshme dhe kalimi i tyre në programim.</i>
Qëllimet e lëndës:	
Qëllimet e lëndës:	<i>Qëllimi i lëndës është t'i pajisë studentët me njohuritë moderne në të "mëduarit dhe programimin", parakusht ky i nevojshëm për bazat e programimit. Përpos kësaj studentet në këtë lëndë do të mësojnë të programojnë me vargje dhe matrica në gjuhën programuese C#. Njohja e studentëve me algoritmet dhe format e paraqitjes së tyre. Studentët do të fitojnë njohuri në konceptin e programimit kompjuterik, duke shfrytëzuar gjuhën programuese C# si mjet kryesor të zhvillimit. Përdorur algoritmet dhe gjuhën programuese C#. Kërkesat për plotësimin e qëllimit të kësaj lënde janë:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Aftësi programuese • Studenti aktiv gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve.
Rezultatet e pritura të nxënies:	
Rezultatet e pritura të nxënies:	<i>Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Si të analizojnë dhe zgjidhin problemin • Si të përdorin gjuhën programuese C#, për të zgjidhur problemin • Si të lexojnë dhe "debug" programin në C# • Sintaksën e gjuhës programuese C# • Të harton algoritme dhe programe në gjuhën programuese C# për kërkesat e lëndëve tjera gjatë studimit dhe më tutje.

Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithësej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike			
Kontaktet me mesimdhënësin/konsultimet	1	1	1
Ushtrime në teren			
Kollokfiume,seminare			
Detyra të shtëpisë	4	1	4
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	4	15	60
Përgaditja përfundimtare për provim	7	3	21
Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)	4	1	4
Projektet,prezentimet , etj			
Totali			150
Metodologjia e mësimdhënies:			
	<i>Ligjerata dhe ushtrime të kombinuara me raste te studimit dhe diskutime në klasë</i>		
Metodat e vlerësimit:			
	<i>Kolokfiume dhe provim final i vlerësuar me 100% të notës. Provimi përbëhet prej pyetjeve me përgjigje të mundshme, pyetje të hapura, dhe detyra. Vlerësimi i parë: 35% Vlerësimi i dytë: 35% Vijimi i rregullt: 10% Ushtrime: 20% ----- Total: 100% Provimi final: 70%</i>		
Literatura			
Literatura bazë:	-Fundamentals of Computer Programming with C#: The Bulgarian C# Book, Nakov Svetlin, and Veselin Kolev 2013. -Dika A.: Bazat e programimit në C++; Prishtinë; 2005; ISBN: 9951-00-039-8		
Literatura shesë:	-Troelsen, A., & Japikse, P. (2017). Pro C# 7: With. NET and. NET Core. Apress. -Libra online: https://introprogramming.info/english-intro-csharp-book/		

Plani i dizejnuar i mësimit:	
Java	Ligjerata që do të zhvillohet
Java e parë:	Hyrje në Gjuhën programuese C# Si të shkruhet, kompilohet dhe ekzekutohet (interpretohet) kodi në C#
Java e dytë:	Struktura e programit Ndryshoret (variablat) dhe konstantet Tipet e të dhënave
Java e tretë:	Programimi elementar Shkruarja e një programi të thjeshtë. Leximi i hyrjeve nga Consola. Identifikatorët, Variablat dhe Konstatntet.
Java e katërt:	Programimi elementar Tipet e të dhënave dhe konvertimi i tyre.
Java e pestë:	Programimi elementar Operatorët themelor matematikor, shprehjet e shoqërimit dhe operatorët e krhasimit. Operatorët.
Java e gjashtë:	Deklaratat e kushtëzuara Roli i degëzimeve në programim. Algortitmet e degëzimeve. Tipi boolean, Kushte: if, if-else, multi-way if-else dhe switch. Gjenerimi i numrave të rsatit. Operatorët logjik, kushti switch.
Java e shtatë:	Unazat Unazat: while, do-while, for. Algoritmet dhe programimi me unaza. Zvogëlimi i gabimeve numerike.
Java e tetë:	Vlerësimi i parë
Java e nëntë:	Metodat (funksionet) Definimi i metodës. Metoda kryesore (main). Metodat e zakonëshme. Thirrja e metodës.
Java e dhjetë:	Tipet e Metodave (funksioneve) Variablat lokale dhe globale. Parametart e metodave. Tipet e metodave në bazë të vlerave kthyesë. Metodat e mbingarkuara. Zbatimi i metodave te klasa math. Faktorizimi dhe zgjidhja.
Java e njëmbëdhjetë:	Vektorët Përcaktimi i vektorëve. Operacionet aritmetikore. Kthimi i vargut nga metoda. Puna praktike individuale e studentëve në kompjuter duke shkruar programin në gjuhën programuese c# për llogaritjet e ndryshme të operacioneve aritmetikore me vektorë. Zgjidhja e disa shembujve.
Java e dymbëdhjetë:	Vektorët Kërkimi i vargjeve. Numërimi i anëtarëve të caktuar. Gjetja e anëtarëve të caktuar. Radhitja (sortimi) i vargjeve. Puna individuale e studentëve. Puna praktike individuale e studentëve në kompjuter duke shkruar programin në gjuhën programuese c# për llogaritjet e ndryshme me vektorë. Zgjidhja e disa shembujve.
Java e trembëdhjetë:	Fushat numerike shumë dimensionale. Matricat. Matricat elementare. Përcaktimi i matricave. Operacionet aritmetikore. Puna praktike individuale e studentëve në kompjuter duke shkruar programin në gjuhën programuese c# për llogaritjet e ndryshme të operacioneve aritmetikore me matrica. Zgjidhja e disa shembujve.
Java e	Vizitë studimore në një kompani

katërbëdhjetë:	
Java e pesëmbëdhjetë:	<i>Vlerësimi i dytë</i>

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:	
<p><i>Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Studentët janë të obliguar të përcjellin me rregull ligjëratat dhe ushtrimet.</i> <i>• Studentët duhet të vijnë me kohë në mësim dhe nuk lejohet dalja nga ora pa arsye</i> <i>• Studentët nuk mund të futen në ligjëratat dhe ushtrime pas fillimit të ushtrimeve dhe ligjëratave.</i> <i>• Studentët janë të lirë të bëjnë pyetje dhe të marrin pjesë në çdo aktivitet.</i> <i>• Studentët duhet të mbajnë qetësinë dhe të angazhohen aktivisht në dialog në ligjëratat.</i> <i>• Gjatë kohës së mësimit dhe provimeve studentët duhet t'i shkyçin telefonat celularë.</i> <i>• Nuk lejohet KOPJIMI dhe cilado formë tjetër e mashtrimit gjatë provimeve.</i> 	
Notimi	
<ul style="list-style-type: none"> • Mbi 49% kaluese • Deri 49% jo-kaluese 	<ul style="list-style-type: none"> • 50-59 : 6 (gjashtë) • 60-69 : 7 (shtatë) • 70-79 : 8 (tetë) • 80-89 : 9 (nëntë) • 90-100 : 10 (dhjetë)