

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës Programi: Informatika e Aplikuar		
Titulli i lëndës:	Arkitektura e kompjuterëve		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Zgjedhore		
Viti i studimeve:	I		
Numri i orëve në javë:	3		
Vlera në kredi – ECTS:	5		
Koha / lokacioni:			
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof.Ass.Dr.Fakije Zejnullahu		
Detajet kontaktuese:	Fakije.zejnullahu@ushaf.net		
Përshkrimi i lëndës:	<p><i>Kjo lëndë ofron njohuri për nivelin fizik, logjik dhe programor të arkitekturës së kompjuterit. Nxënësit njihen me mikroprocesorët e kompjuterëve, nën-sistemet e kujtesës dhe input-output, teknikat e krijimit të kontrollorëve dhe shoferëve për pajisjet e jashtme. Nxënësve u mësohet se si t'i zgjidhin detyrat e arkitekturës kompjuterike duke aplikuar metoda të ndryshme të analizës, programimit dhe testimit (punë laboratorike, modelim, prototyping etj.).</i></p>		
Qëllimet e lëndës:	<p><i>Qëllimi i lëndës studimore është njohja e studentëve me nivelin fizik, logjik dhe programor të arkitekturës së kompjuterit, mikroprocesorëve të kompjuterëve, nën-sistemeve të kujtesës dhe input-output, krijimit të teknikave të kontrollorëve dhe drajverave për pajisjet e jashtme dhe për të dhënë mësim studentët si të aplikojnë analizën e zgjidhjeve, programimin dhe metodat e testimit të arkitekturës kompjuterike.</i></p>		
Rezultatet e pritura të mësimnxënies:	<p><i>Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje të:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Njeh dhe përdor elementet moderne të arkitekturës së kompjuterit dhe sistemeve të zhvillimit dhe mirëmbajtjes së sistemeve (programeve).</i> • <i>Din si të shpjegoni kompleksitetin e ndryshme të funksionit të harduerit, parimet e funksionimit dhe karakteristikat.</i> • <i>Fitoj aftësitë për të specifikuar hartimin e komponentëve të arkitekturës kompjuterike sipas kërkesave të klientit, zbatojë standardet më të fundit.</i> • <i>Fitoj aftësitë për të krijuar dhe instaluar softuerin e mikroprocesorit.</i> • <i>Studion vetë materiale vizuale dhe ekzaminon mostrat.</i> 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Aktiviteti	Aktiviteti	Aktiviteti

Mësim teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet			
Ushtrime në teren			
Kollokviume, seminare deh projektet	3	2	6
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	7	2	14
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz dhe provim final)			
Projektet dhe prezantimet	3	5	15
Totali			125
Metodologjia e mësimdhënies:	<i>Kursi zgjat 15 javë me 2 orë leksione dhe 2 orë ushtrime javore individuale dhe grupore. Ushtrimet do të mbahen në formën e punës individuale dhe grupore në të cilën do të diskutohen shembuj konkretë. Pjesëmarrja aktive është jashtëzakonisht e rëndësishme, kështu që studentët inkurajohen që të ndjekin rregullisht leksione dhe ushtrime dhe të kontribuojnë në diskutimet që zhvillohen në leksione. Ligjërata, stërvitje, punë individuale, diskutime dhe punë grupore.</i>		
Metodat e vlerësimit:	<i>Test 1, Test 2, pjesëmarrja dhe aktiviteti. Provimi përfundimtar: 100%</i>		
Raporti i teorisë dhe praktikës:	<i>70% teori me ushtrime dhe 30% punë laboratorike.</i>		
Literatura			
Literatura bazë:	<i>1. William Stallings. (2016) Computer Organization and Architecture: Designing for Performance. 10th ed., MacMillan.</i>		
Literatura shtesë:	<i>2. Literaturë e sugjeruar nga mësimdhënësi.</i>		
Plani i dizajnuar i mësimi			
Java	Ligjërata që do të zhvillohet		
Java e parë:	<i>Leksion hyrëse.</i>		
Java e dytë:	<i>Organizimi i burimeve të sistemit kompjuterik.</i>		
Java e tretë:	<i>Arkitektura e procesorit.</i>		
Java e katërt:	<i>Sistemet operative dhe programet e menaxhimit.</i>		
Java e pestë:	<i>Rrjetet e procesorit.</i>		
Java e gjashtë:	<i>Menaxhimi i pajisjes periferike.</i>		
Java e shtatë:	<i>Test 1</i>		
Java e tetë:	<i>Arkitektura e sistemeve kompjuterike të medias.</i>		
Java e nëntë:	<i>Arkitektura e kujtesës kompjuterike.</i>		
Java e dhjetë:	<i>Menaxhimi i assemblers dhe procesorit.</i>		

Java e njëmbëdhjetë:	<i>Arkitektura e autobusit të sistemit.</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>Sistemet e mikroprocesorëve të ngulitur.</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>Programimi i mikrokontrollorit.</i>
Java e katërbëdhjetë:	<i>Arkitektura e pajisjes elektronike të hapur.</i>
Java e pesëmbëdhjetë:	<i>Test 2</i>
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes	
<i>Pjesëmarrja e rregullt e ligjëratave dhe ushtrimeve është e nevojshme, si dhe pjesëmarrja aktive me diskutimin dhe zgjidhjen e detyrave. Telefonat celularë duhen të fiken ose të vendosen në modalitet të heshtur.</i>	