

<b>Të dhëna bazike të lëndës</b>	
<b>Njësia akademike:</b>	<b>Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës</b> <b>Programi: Informatika e Aplikuar</b>
<b>Titulli i lëndës:</b>	<b>Programimi në Ueb</b>
<b>Niveli:</b>	<b>Bachelor</b>
<b>Statusi lëndës:</b>	<b>Obligative</b>
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>III</b>
<b>Numri i orëve në javë:</b>	<b>3</b>
<b>Vlera në kredi – ECTS:</b>	<b>5</b>
<b>Koha / lokacioni:</b>	
<b>Mësimdhënësi i lëndës:</b>	<b>Prof.Ass.Dr.Dhuratë Hyseni</b>
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<a href="mailto:Dhurate.hyseni@ushaf.net">Dhurate.hyseni@ushaf.net</a>
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	<i>Kjo lëndë siguron studentët me bazat e zhvillimit të faqes duke përdorur HTML5 për formimin e strukturës së faqes së internetit, CSS3 për stilin dhe JavaScript për dinamikën. Studentët mësojnë se si të krijojnë siç duhet strukturën e faqeve të tyre për të siguruar që faqja e tyre është e përgjegjshme për pajisje të ndryshme. Për më tepër, ata praktikojnë zgjedhjen e llojeve dhe ngjyrave të përshtatshme të shkrimit, duke krijuar forma dhe elemente të thjeshtë të dinamikës për të animuar faqen e internetit. Në fund të kursit, studentëve u jepet informacion mbi sistemet e menaxhimit të përmbajtjes (TVS). Pastaj studentët krahasojnë disa TVS më të njohura dhe praktikojnë duke punuar me sistemin e menaxhimit të përmbajtjes WordPress. Aktivitetet praktike të kursit zhvillojnë aftësitë praktike të studentëve në kryerjen e detyrave të caktuara dhe zhvillimin e projektit të tyre, gjegjësisht të internetit të tyre.</i>
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	<i>Kjo është një lëndë për studentë me përvojë paraprake të programimit. Qëllimi kryesor i kursit është që studentët të fitojnë përvojë praktike me zhvillimin e Ueb-it "të plotë". Studentët do të eksplorojnë arkitekturën e aplikacioneve të Internetit dhe teknologjitë që përdoren në tre komponentët kryesorë: klienti, serveri dhe dyqani i të dhënave.</i>
<b>Rezultatet e pritura të mësimnxënies:</b>	<i>Pas përfundimit të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje të:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuptoj arkitekturën e aplikacioneve të Internetit dhe teknologjive të Internetit që mbështesin klikimin në një lidhje dhe marrjen e një faqeje Interneti.</li> <li>• Përdorë gjuhët e dhura të programimit për logjikën e aplikimit në shfletues dhe në server.</li> <li>• Përdorë teknologjitë e bazës së të dhënave për të ruajtur të dhëna të vazhdueshme për një aplikim në Internet.</li> <li>• Përdorë mjete për kontrollimin dhe vendosjen e versioneve.</li> </ul>

<b>Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Aktiviteti</b>	<b>Aktiviteti</b>	<b>Aktiviteti</b>
Mësim teorik dhe praktik	3	15	45
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet			
Ushtrime në teren			
Kollokviume, seminare dhe projektet	3	2	6
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanëk 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
<b>Totali</b>			<b>125</b>
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	<p><i>Kursi zgjat 15 javë me 2 orë leksione dhe 2 orë ushtrime javore individuale dhe grupore.</i></p> <p><i>Ushtrimet do të mbahen në formën e punës individuale dhe grupore në të cilën do të diskutohen shembuj konkretë.</i></p> <p><i>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></p>		
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<p><i>Test 1, Test 2, pjesëmarrja dhe aktiviteti.</i></p> <p><i>Provimi përfundimtar: 100%</i></p>		
<b>Raporti i teorisë dhe praktikës:</b>	<p><i>Teoria 70% me ushtrime dhe 30% punë laboratorike.</i></p>		
<b>Literatura</b>			
<b>Literatura bazë:</b>	<p><i>1. "Internet and World Wide Web How To Program", (5th Edition) by Harvey &amp; Paul Deitel &amp; Associates (Author), Harvey Deitel (Author), Abbey Deitel (Author), (2012)</i></p>		
<b>Literatura shtesë:</b>	<p><i>1. Hogan, B.P., Warren, G, Weber, M., Johnson, C. and Godin, A., 2012. Web Development Recipes.</i></p>		
<b>Plani i dizajnuar i mësimi</b>			
<b>Java</b>	<b>Ligjërata që do të zhvillohet</b>		
<b>Java e parë:</b>	<i>Hyrje në World Wide Web, detyrat e para duke përfshirë ngritjen e një web server dhe shkrimin e faqes së parë të internetit.</i>		
<b>Java e dytë:</b>	<i>Modeli i Objektivit të Dokumenteve dhe si faqet e internetit paraqiten si diagramë peme.</i>		
<b>Java e tretë:</b>	<i>Bërja e faqeve më interaktive me JavaScript dhe bibliotekën jQuery.</i>		

<b>Java e katërt:</b>	<i>Transferimi i të dhënave ndërmjet klientit dhe serverit me JSON dhe AJAX.</i>
<b>Java e pestë:</b>	<i>Software si një Shërbim: shkrimi i shërbimeve të internetit të RESTful.</i>
<b>Java e gjashtë:</b>	<i>Konceptet do të ilustrohen me një gjuhë programimi të përshtatshme në server, për shembull: Java Server Faces ose node.js.</i>
<b>Java e shtatë:</b>	<i>Test 1</i>
<b>Java e tetë:</b>	<i>Kontrolli i versionit me git dhe github.</i>
<b>Java e nëntë:</b>	<i>Vendosja e një serveri në një platformë cloud.</i>
<b>Java e dhjetë:</b>	<i>Vendosja e një serveri në një platformë cloud (vazhdim)</i>
<b>Java e njëmbëdhjetë:</b>	<i>Dyqani i të dhënave: duke përdorur një bazë të dhënash për të ruajtur të dhënat e vazhdueshme.</i>
<b>Java e dymbëdhjetë:</b>	<i>Dyqani i të dhënave: NoSQL vs krahasim SQL.</i>
<b>Java e trembëdhjetë:</b>	<i>Një teknologji e përshtatshme e bazës së të dhënave do të zgjidhet për shembuj praktikë.</i>
<b>Java e katërbëdhjetë:</b>	<i>Analizë në internet.</i>
<b>Java e pesëmbëdhjetë:</b>	<i>Test 2</i>
<b>Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes</b>	
<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>	