

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës Programi: Informatika e Aplikuar
Titulli i lëndës:	Programim
Niveli:	Bachelor
Statusi lëndës:	Obligative
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:	<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:	<i>Qëllimi i lëndës është t'i pajisë studentët me njohuritë moderne në të "menduarit 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: Aftësi programuese dhe Studenti aktiv gjate ligjëratave dhe ushtrimeve.</i>
Rezultatet e pritura të mësimnxënies:	<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	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>Ligjërata dhe ushtrime të kombinuara me raste te studimit dhe diskutime në klasë</i>		
Metodat e vlerësimit:	<i>Provimi përfundimtar: 70% Punë laboratorike: 30%</i>		
Raporti i teorisë dhe praktikës:	<i>70% teori me ushtrime dhe 30% punë laboratorike.</i>		
Literatura			
Literatura bazë:	<ol style="list-style-type: none"> <i>Fundamentals of Computer Programming with C#: The Bulgarian C# Book, Nakov Svetlin, and Veselin Kolev 2013.</i> <i>Dika A.: Bazat e programimit në C++; Prishtinë; 2005; ISBN: 9951-00-039-8</i> 		
Literatura shtesë:	<ol style="list-style-type: none"> <i>Troelsen, A., & Japikse, P. (2017). Pro C# 7: With. NET and. NET Core. Apress.</i> <i>Libra online:</i> <i>https://introprogramming.info/english-intro-csharp-book/</i> 		
Plani i dizajnuar i mësimi			
Java	Ligjërata që do të zhvillohet		
Java e parë:	<i>Hyrje në Gjuhën programuese C# Si të shkruhet, kompilohet dhe ekzekutohet (interpretohet) kodi në C#</i>		
Java e dytë:	<i>Struktura e programit Ndryshoret (variablat) dhe konstantet Tipet e të dhënave</i>		
Java e tretë:	<i>Programimi elementar Shkruarja e një programi të thjeshtë. Leximi i hyrjeve nga Consola. Idetifikatorët, Variablat dhe Konstatntet.</i>		
Java e katërt:	<i>Programimi elementar Tipet e të dhënave dhe konvertimi i tyre.</i>		

Java e pestë:	<i>Programimi elementar Operatorët themelor matematikor, shprehjet e shoqërimit dhe operatorët e krhasimit. Operatorët.</i>
Java e gjashtë:	<i>Deklaratat e kushtëzuara Roli i degëzimeve në programim. Algortitmmet e degëzimeve. Tipi boolean, Kushte: if, if-else, multi-way if-else dhe switch. Gjenerimi i numrave të rsatit. Operatorët logjik, kushti switch.</i>
Java e shtatë:	<i>Unazat Unazat: while, do-while, for. Algoritmet dhe programimi me unaza. Zvogëlimi i gabimeve numerike.</i>
Java e tetë:	<i>Vlerësimi i parë</i>
Java e nëntë:	<i>Metodat (funksionet) Definimi i metodës. Metoda kryesore (main). Metodat e zakonëshme. Thirrja e metodës.</i>
Java e dhjetë:	<i>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.</i>
Java e njëmbëdhjetë:	<i>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.</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>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.</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>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.</i>
Java e katërbëdhjetë:	<i>Vizitë studimore në një kompani</i>
Java e pesëmbëdhjetë:	<i>Vlerësimi i dytë</i>
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes	

Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.