

Të dhëna bazike të lëndës	
<b>Universiteti:</b>	<b>Universiteti i Shkencave të Aplikuara në Ferizaj</b>
<b>Njësia akademike:</b>	<b>Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës</b>
<b>Programi:</b>	<b>Informatikë e Aplikuar</b>
<b>Titulli i lëndës:</b>	<b>Programimi i Orientuar në Objekte</b>
<b>Niveli:</b>	<b>Bachelor</b>
<b>Statusi lëndës:</b>	<b>Obligative</b>
<b>Viti i studimeve:</b>	<b>I, Semestri II</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>Kabineti 203</b>
<b>Mësimdhënësi i lëndës:</b>	
<b>Detajet kontaktuese:</b>	<a href="#">_____</a>
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	<i>Kjo lëndë do t'i njoftojë dhe mundëson studentëve të aplikojnë teknikat e programimit të orientuar në objekte në projektet softuerike. Gjithashtu, kjo lëndë ju mundëson studenteve të aftësohen dhe të aplikojnë me sukses të konceptet dhe teknikat të programimit me objekte.</i>
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	<i>Qëllimi i lëndës është t'i pajisë studentët me njohuritë moderne në të "menduarit dhe programimin e orientuar në objekte" dhe në objekte te sistemeve komplekse softuerike. Përpos kësaj studentet në këtë lëndë do të mësojnë të programojnë me objekte me gjuhën programuese C#.</i>
<b>Rezultatet e pritura të mësimnxënies:</b>	<i>Pas përfundimit me suksese të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje që:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Të kuptoj konceptet kryesore të programimit të orientuar në objekte.</li> <li>• Të jetë në gjendje të shkruaj kod me klase dhe të përdorë objektet.</li> <li>• Të realizoj trashëgimi dhe polimorfizëm ne kod.</li> <li>• Të jetë në gjendje me i trajtu gabimet.</li> <li>• Dizajnoj dhe zhvilloj programe me Graphical User Interfaces capabilities</li> <li>• Identifikojnë kompleksitetin e metodologjive për zgjedhjen e problemeve nga fusha e programimit.</li> </ul>
<b>Parakushtet:</b>	<i>Studenti duhet të ketë njohuri në programimin procedural në gjuhën C# dhe të njohë mjedisin e zhvillimit të Microsoft Visual Studio.net. Për të paraqitur provimin në Programimin me Orientim në Objekte (POO), studenti duhet të ketë përfunduar provimin në lëndën e Programimit.</i>
<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 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
<b>Totali</b>			<b>125</b>
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	<i>Ligjërata dhe ushtrime të kombinuara me raste te studimit dhe diskutime në klasë si dhe bashkëpunimi aktiv ne ekip i studenteve</i>		
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<p><i>Studenti mund të zgjedhë për t’u vlerësuar njërën nga dy format e vlerësimit, dhënë më poshtë:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Forma 1: Vlerësimi me kollokviume dhe projekt</i></li> <li><i>2. Forma 2: Vlerësimi me provimin përfundimtar.</i></li> </ol> <p><b>Forma 1:</b>  <i>Në formën e parë të vlerësimit” Vlerësimi me kollokviume dhe projekt “studenti vlerësohet në katër aktivitete që realizohen gjatë ligjëratave:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Kollokvium 1 (30%), vlerësim individual</i></li> <li><i>2. Kollokvium 2(30%), vlerësim individual</i></li> <li><i>3. Aktiviteti në klasë(10%), vlerësim individual</i></li> <li><i>4. Projekti (30%), vlerësim grupor.</i></li> </ol> <p><i>Sqarim shtese:</i>  <i>Nëse studenti në secilin aktivitet të mësipërm arrin pikët maksimale, atëherë ai do të vlerësohet me 100 pikë.</i></p> <p><i>Studentët të cilët e kalojnë provimin sipas formës 1 të vlerësimit, lirohen nga obligimi për t’iu nënshtruar provimit final. Vetëm nëse studenti nuk është i kënaqur me vlerësimin e arritur sipas formës 1, atëherë ai mund t’i nënshtrohet provimit final për të përfutuar vlerësim më të lartë.</i></p> <p><b>Forma 2:</b></p>		

*Në formën e dytë të vlerësimit” Vlerësimi me provimin përfundimtar”, studenti do t’i nënshtrohet provimit i cili mbahet pas përfundimit të ligjëratave të lëndës, dhe organizohet në afatet e provimeve, të përcaktuar nga senati i Universitetit. Përmes provimit final studenti maksimalisht mund të arrijë 70% të pikëve nga totali prej 100 pikë. Pjesa tjetër e pikëve prej 30% duhet të plotësohet nga puna grupore në Projekt, aktivitetet i realizuar gjate ligjëratave.*

*Në Kollokvium1, Kollokvium 2 dhe Provim përfundimtar vlerësimi i studenteve do të bëhet përmes një formulari vlerësimi, i cili duhet të plotësohet në mënyrë individuale nga studenti. Formulari i vlerësimit do të përmbajë pyetje objektive dhe subjektive përmes të cilave do të vlerësohen rezultatet e të nxëniet të studentit:*

- Pyetjet objektive do të jenë të llojit: (1) Pyetje me zgjedhje të shumëfishta, (2) E Sakte/ Jo e Sakte, (3) Plotësim dhe (4) Kompozim/ Përputhje; pyetje që do të shfrytëzohen për të vlerësuar aftësitë e studentit për të rikujtuar dhe njohur konceptet dhe materialin e lëndës.*
- Pyetjet subjektive do të jenë të llojit Ese/detyre me shkrim që do të shfrytëzohen për të vlerësuar të kuptuarit dhe aftësitë e studentit për të zbatuar njohuritë e fituara në analizë, sintezë dhe vlerësim të problemit, nga përgjigjet e hartuara nga studenti ndaj pyetjes së parashtruar.*

*Aktiviteti në klasë-nënkupton angazhimin e studentit në trajtim të çështjeve të diskutuara në klase, gjate ligjëratave.*

*Projekti (30%), vlerësim grupor: është aktivitetet në të cilin studentet zbatojnë në një projekt konkret njohuritë e fituara. Realizohet në grup prej 2 ose 3 studenteve të cilët kanë për obligim ta realizojnë aktivitetin, dokumentojnë edhe prezantojnë para profesorit të lëndës.*

*Për formën e realizimit dhe dokumentimit të aktivitetit të gjithë anëtarët e grupit do të vlerësohen me pikë të njëjtë(20%), kurse vlerësimi i aftësive prezantuese të aktivitetit është individual dhe përfshinë 10%.*

*Vlerësimi:*

*90-100 pikë – vlerësohet me notë 10(dhjetë)*

*80-89 pikë – vlerësohet me notë 9(nëntë)*

*70-79 pikë – vlerësohet me notë 8(tetë)*

*60-69 pikë – vlerësohet me notë 7(shtatë)*

*50-59 pikë – vlerësohet me notë 6(Gjashtë)*

	<i>0-49 pikë – Studenti ri-përsëritë në provim.</i>
<b>Raporti i teorisë dhe praktikës:</b>	<i>70% teori me ushtrime dhe 30% punë laboratorike.</i>
<b>Literatura</b>	
<b>Literatura bazë:</b>	<i>1. Clark, D., &amp; Sanders, J., Beginning C# object- oriented programming, 2011</i>
<b>Literatura shtesë:</b>	<i>2. Jack Purdum, Beginning Object-Oriented Programming With C#, 2013 3. Robert Harle, "Object Oriented Programming", IA NST CS and CST Lent 2009/10 4. Materiali i propozuar për lexim dhe ushtrime nga Profesori i lëndës.</i>
<b>Plani i dizajnuar i mësimit</b>	
<b>Java</b>	<b>Ligjërata që do të zhvillohet</b>
<b>Java e parë:</b>	<i>Hyrje në Programimin e Orientuar në Objekte</i>
<b>Java e dytë:</b>	<i>Klasat themelore, statike dhe parciale</i>
<b>Java e tretë:</b>	<i>Objektet, konstruktorët dhe destrukturorët</i>
<b>Java e katërt:</b>	<i>Fshehja dhe dukshmëria e klasave</i>
<b>Java e pestë:</b>	<i>Tipet referuese dhe tipet me vlerë</i>
<b>Java e gjashtë:</b>	<i>Qasja e të dhënave, atributet, vetit dhe metodat</i>
<b>Java e shtatë:</b>	<i>Vlerësimi i parë</i>
<b>Java e tetë:</b>	<i>Trashëgimia dhe polimorfizmi i klasave</i>
<b>Java e nëntë:</b>	<i>Stringjet. Klasa String.</i>
<b>Java e dhjetë:</b>	<i>Klasat abstrakte dhe ndërfaqet (interfaces)</i>
<b>Java e njëmbëdhjetë:</b>	<i>Paketat (Packages) dhe koleksioni i klasave</i>
<b>Java e dymbëdhjetë:</b>	<i>Përjashtimet dhe trajtimi i gabimeve</i>
<b>Java e trembëdhjetë:</b>	<i>Bazat e Graphical User Interface.</i>
<b>Java e katërbëdhjetë:</b>	<i>Testimi i programeve të orientuara në objekte</i>
<b>Java e pesëmbëdhjetë:</b>	<i>Vlerësimi i dytë</i>
<b>Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes</b>	
<p><i>Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.</i></p> <p><i>Studentët janë të obliguar të përcjellin me rregull ligjëratat dhe ushtrimet.</i></p> <p><i>Studentët duhet të vijnë me kohë në mësim dhe nuk lejohet dalja nga ora pa arsye</i></p> <p><i>Studentët nuk mund të futen në ligjërata dhe ushtrime pas fillimit të ushtrimeve dhe ligjëratave.</i></p> <p><i>Studentët janë të lirë të bëjnë pyetje dhe të marrin pjesë në çdo aktivitet.</i></p> <p><i>Studentët duhet të mbajnë qetësinë dhe të angazhohen aktivisht në dialog në ligjërata.</i></p> <p><i>Gjatë kohës së mësimit dhe provimeve studentët duhet t'i shkyçin telefonat celularë.</i></p> <p><i>Nuk lejohet KOPJIMI dhe cilado formë tjetër e mashtrimit gjatë provimeve</i></p>	