

Të dhëna bazike të lëndës			
Universiteti:	Universiteti i Shkencave të Aplikuara në Ferizaj		
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës		
Programi:	Informatikë e Aplikuara		
Titulli i lëndës:	Programim		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	I, Semestri I		
Numri i orëve në javë:	3		
Vlera në kredi – ECTS:	5		
Koha / lokacioni:			
Mësimdhënësi i lëndës:			
Detajet kontaktuese:			
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 të ofrojë një kuptim të thellë dhe njohuri të nevojshme për të kuptuar dhe aplikuar bazat e programimit dhe algoritmave në mjedisin e gjuhës programuese C#. Kjo lëndë synon të përgatisë studentët për të qenë të aftë për të analizuar, zgjidhur dhe zhvilluar programe kompjuterike duke përdorur teknikat e programimit dhe algoritmet në një mënyrë efektive dhe efikase.</i>		
Rezultatet e pritura të mësimnxënies:	<p><i>Pas përfundimit të këtij kursi (lënde) studenti do të jetë në gjendje që:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Si të analizojnë dhe zgjidhin problemin</i> • <i>Si të përdorin gjuhën programuese C#, për të zgjidhur problemin</i> • <i>Si të lexojnë dhe “debug” programin në C#</i> • <i>Sintaksën e gjuhës programuese C#</i> • <i>Të harton algoritme dhe programe në gjuhën programuese C# për kërkesat e lëndëve tjera gjatë studimit dhe më tutje</i> 		
Parakushtet:	<i>Preferohet që studenti të ketë njohuri bazike të kompjuterikës dhe logjikës së programimit</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>Ligjërata dhe ushtrime të kombinuara me raste te studimit dhe diskutime në klasë</i>
Metodat e vlerësimit:	<p><i>Studenti mund të zgjedhë të vlerësohet një nga dy format e vlerësimit, të dhëna më poshtë:</i></p> <p><i>1. Forma 1: Vlerësim me kolokviume dhe projekt</i></p> <p><i>2. Forma 2: Vlerësimi me provimin përfundimtar.</i></p> <p>Forma 1:</p> <p><i>Në formën e parë të vlerësimit “Vlerësimi me kolokviume dhe projekt” studentin vlerësohet në katër aktivitete që realizohen gjatë ligjëratave:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Kolokviumi 1 (35%), vlerësim individual</i> <i>2. Kolokviumi 2 (35%), vlerësim individual</i> <i>3. Veprimtaria në klasë (10%), vlerësim individual</i> <i>4. Projekti (20%), vlerësim në grup.</i> <p><i>Nëse studentin nuk është i kënaqur me vlerësimin e arritur sipas formës 1, atëherë ai mund t'i nënshtrohet vlerësimit sipas formës 2 për të marrë një vlerësim më të lartë.</i></p> <p>Forma 2:</p> <p><i>Nëpërmjet provimit përfundimtar studentin mund të arrijë maksimumi 70% të pikëve nga gjithsej 100 pikë.</i></p> <p><i>Pjesa tjetër e pikëve prej 20% duhet të plotësohet me punë në grup në Projekt, aktivitet që kryhet gjatë ligjëratave.</i></p> <p><i>Në Kolokviumin 1, Kolokviumin 2 dhe provimin përfundimtar, vlerësimi i studentëve do të bëhet përmes një formulari vlerësimi, i cili duhet të plotësohet individualisht nga studentin. Formulari i vlerësimit do të përmbajë 5 detyra përmes të cilave do të vlerësohen rezultatet e të nxëniet të studentit.</i></p> <p><i>Aktiviteti në klasë nënkupton angazhimin e studentit në</i></p>

	<p><i>trajtimin e çështjeve të diskutuara në klasë, gjatë ligjëratave.</i></p> <p><i>Projekti (20%), vlerësim në grup: është një aktivitet në të cilin nxënësit zbatojnë njohuritë e marra në një projekt konkret. Realizohet në grupe me nga 3 ose 4 studentë të cilët janë të detyruar të kryejnë veprimtarinë, ta dokumentojnë dhe t'ia paraqesin pedagogut të lëndës.</i></p> <p><i>Vlerësimi:</i></p> <p><i>91-100 pikë – nota 10 (dhjetë)</i></p> <p><i>81-90 pikë – nota 9 (nëntë)</i></p> <p><i>71-80 pikë – nota 8 (tetë)</i></p> <p><i>61-70 pikë – nota 7 (shtatë)</i></p> <p><i>51-60 pikë – nota 6 (gjashtë)</i></p> <p><i>0-50 pikë – Studenti përsërit provimin</i></p>
Raporti i teorisë dhe praktikës:	<i>70% teori dhe ushtrime me 30% pune laboratorike.</i>
Literatura	
Literatura bazë:	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Fundamentals of Computer Programming with C#: The Bulgarian C# Book, Nakov Svetlin, and Veselin Kolev 2013.</i> <i>2. Dika A.: Bazat e programimit në C++; Prishtinë; 2005; ISBN: 9951-00-039-8</i>
Literatura shtesë:	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Troelsen, A., & Japikse, P. (2017). Pro C# 7: With. NET and. NET Core. Apress.</i> <i>2. Libra online:</i> <i>3. https://introprogramming.info/english-intro-csharp-book/</i>
Plani i dizajnuar i mësimit	
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. Identifikatorët, 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</i>

	<i>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 të 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	
<i>Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.</i>	