



Kolegji Riinvest

Zyra për planifikim akademik

## Bazat e Programimit KOMP102

Data e aprovimit:	Data
Verzioni:	Verzion
ECTS:	6
Bartësi i lëndës:	Arben Damoni
Email:	arben.damoni@riinvest.net
Telefoni:	038 224 322

### Hyrje:

Kjo eshte lende mbi konceptet e programimit ne kompjuter per studentet qe nuk kane pervojë programimi. Qellimi eshte qe studentet te mesojne te shkruajne programe, si te qarta poashtu edhe efikase ne C#, gjithnje duke vene theksin ne principet e programimit

### Qëllimet

Ky modul eshte i konstruktuar qe ti pajise studentet me njohurite bazike mbi programimin e strukturuar.

### Rezultatet e pritura të lëndës

- Kuptoj natyrën e programimit si një aktivitet human
  - Mësoj dhe praktikoj komponentet themelore të procesit të programimit
  - Kuptoj strukturat themelore kontrolluese të gjuhëve programuese të strukturuar
  - Mësoj dhe aftësohet për të shfrytëzuar mostrat themelore të programimit
  - Kuptoj pricipet e ruajtjes dhe manipulimit të të dhënave
- Njoftohen me kompleksitetin e metodologjive për zgjedhjen e problemeve nga fusha e programimit
- të strukturuar
  - Pregaditet për lëndë të avancuara, si Programimi i Orientuar në Objekte

### Programi

Java	Tema	Aktivitetet
1	Njoftim mbi lenden, Kompjuteret, Web-in dhe C# (kap.1)	Cka eshte kompjuteri, prej cka perbehet, hardueri e softueri, historia e internetit, hyrje ne .NET, korniza punuese .NET, njoftim me gjuhet programese, makinave, assembler, C, C++, VB, Java dhe C#
-	Rrethina Programuese	Nioftim me Visual Studio .NET IDE. Menu Bar. Toolbar. Solution

2	.NET dhe C# (kap.2)	Explorer, Toolbox, Properties, Help.
3	Hyrje ne C# (kap.3)	Aplikacionet ne konzole dhe Windows, komentet, namespace, hapësirat e bardha, keywords, klaset, metodat, metoda Main, GUI
4	Hyrje ne C# (vazhdim) (kap.3)	Detyra 1 Mbledhja e numrave te plote, Aritmetika, Marrja e vendimit me operoret e barazimit dhe relacional
5	Klaset dhe Objektet (kap.4)	Klaset dhe objektet e botes, ato te programereve, karakteristikat dhe variablat, krijimi i klaseve dhe objekteve
6	Klaset dhe Objektet (vazhdim) (kap.4)	Detyra 2 Fshehja e pjesëve te klasës, fusha e shtrirjes brenda bllokut dhe brenda klases,
7	Strukturat Kontrolluese (kap.5)	Algortmet, pseudokodi, strukturat serike, strukturat zgjedhëse if/else, operatori ?:
8	Strukturat Kontrolluese (vazhdim) (kap.6)	Kollokvium 1 Strukturat përsëritëse while, for, përsëritja e kontrolluar me numërim, me rojtarin, strukturat kontrolluese njëra brenda tjetrës
9	Strukturat Kontrolluese (vazhdim II) (kap.6)	Detyra 3 Operoret e ngarkimit, rritjes dhe pakësimi, struktura me shume zgjedhje switch, struktura do/while, operacionet break dhe continue, operoret logjik dhe kushtezues
10	Metodat (kap.7)	Modulet e programit ne C#, definimi i metodave, promovimi i argumenteve,
11	Memoria	Variablat sipas vlerës dhe referencës, dërgimi i argumentve sipas vlerës dhe referencë
12	Memoria Stack dhe Heap – vazhdim	Menaxhimi automatik i memories, rrjedha e memories, optimizimi i programeve
13	Permbledhje e gjithë materialit	Kollokviumi 2, Perseritja e gjithë materialit ne pika te shkurta
14	Mbrojtja e detyres 2 dhe 3	Mbrojtja e detyres 2 dhe 3 gjate javes 9 dhe 12.

### Informata shesë 1:

50% teori dhe 50% praktike.

### Informata shesë 2:

MS Word, MS Power Point, MS Visual Studio.

### Vlerësimi:

Nr.	Lloji Vleresimit	Perqindja	Pershkrimi
1	Detyra	10	Detyra 1: Perfshine kapitujt 1-4. Detyrat jane individuale. Testojne anen teorike dhe praktike. Programimi i thjeshte ne konsolle qe merr te dhena prej shfrytezuesit dhe pas ndonje operacioni e paraqet rezultatin e tyre ne konsolle.
2	Detyra	10	Detyra 2: Perfshine kapitujt 1-6. Detyrat jane individuale. Testojne anen praktike. Programet kane te bejne me karakteristikat / vetite e variablave, metodat qe krijohen per paraqitjen e rezultatit ne konsolle. Ne detyra mund te kete aplikime nga jeta e perditeshme ne programim.
			Detyra 3: Perfshine kapitujt 1-10. Detyrat jane individuale edhe pse kolaborimi mes studentave sygjerohet. Testojne anen praktike dhe

3	Detyra	10	inkuadrojen zgjerimin e njohurise edhe nga materialet shtese. Programet duhet te nxjerren nga konteksti i detyres se parashtruar tekstualisht.
4	Kolokvium	20	Jane 2 kolokviume, te cilat mbahen ne klase dhe e perfshine pytje dhe detyra nga kapitujte 1-5 dhe 6-10 respektivisht.
5	Provimi Final	50	Eshte i obligueshem dhe duhet te mirren se paku 50 pike (nga 100 pike te mundeshme) per te kaluar.

### Kushtet e përsëritjes:

Nëse në tri afatet pas ligjëratave (janar, prill, shtator ose qershor, gusht shtator) studenti nuk arrin ti realizojë pikët e mjaftueshme nga kapitulli i detyrave në syllabus, studenti duhet ta përsëris lëndën.

### Burimet:

- [1] C# 2012 How to Program Harvey Deitel, Paul Deitel and Associates Prentice Hall, 5th edition ISBN-10: 013-337933-7 ISBN-13: 978-0-13-337933-4 [2] Learn to Program with C# John Smiley Osborne/McGraw-Hill - 1st edition ISBN-10: 0072222611 ISBN-13: 978-0072222616 [3] Programmer's Heaven: C# School Faraz Rasheed <http://www.programmersheaven.com/2/CSharpBook>

### Ndërtimi i ECTS-ve

Aktiviteti	Nr i oreve per Aktivitetin	
Ligjerata:	30	
Ushtrime:	30	
L+U:	60	
Seminar/praktike.:	20	
Studim i vazhdushem:	44	
Pregaditja e Provimit:	20	
Pjesemarrja ne teste:	4	
Pjesemarrja ne provimin final:	2	
Me profesorin dhe asistentin:	10	
Total Ore:	160	
ECTS:	6	