



Kolegji Riinvest

Zyra për planifikim akademik

Bazat e Programimit KOMP102

| | |
|-------------------------|---------------------------|
| Bartësi i lëndës: | Arben Damoni |
| Email: | arben.damoni@riinvest.net |
| Telefoni: | 038 224 322 |
| Mësimdhënësit e Lëndës: | Mensur Osmani |
| Mësimdhënësit e Lëndës: | Dren Buza |

Hyrje

Kjo është lende mbi konceptet e programimit në kompjuter për studentet që nuk kanë përvojë programimi. Qëllimi është që studentet të mesojnë të shkruajnë programe, si të qarta poashtu edhe efikase në C#, gjithnjë duke vënë theksin në principet e programimit

Qëllimet

Ky modul është i konstruktuar që të pajisë studentet me njohuritë 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 principet e ruajtjes dhe manipulimit të të dhënave
- Njoftohen me kompleksitetin e metodologjive për zgjedhjen e problemeve nga fusha e programimit të strukturuar
- Përgaditet 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 është kompjuteri, prej cka përbehet, hardueri e softueri, historia e internetit, hyrje në .NET, korniza punuese .NET, njoftim me gjuhët programuese, makinave, assembler, C, C++, VB, Java dhe C# |
| 2 | Rrethina Programuese .NET dhe C# | Njoftim me Visual Studio .NET IDE, Menu Bar, Toolbar, Solution Explorer, Toolbox, Properties, Help. |

| | | |
|----|--|---|
| | (kap.2) | |
| 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 operatoret e barazimit dhe relational |
| 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 Operatoret e ngarkimit, rritjes dhe pakësimi, struktura me shume zgjedhje switch, struktura do/while, operacionet break dhe continue, operatoret 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 shitesë 1:

50% teori dhe 50% praktike.

Informata shitesë 2:

MS Word, MS Power Point, MS Visual Studio.

Vlerësimi:

| Nr. | Lloji | Përqindja | Oblig. | Përshkrimi |
|-----|--------|-----------|--------|--|
| 1 | Detyra | 10 | Po | Detyra 1: Perfshine kapitujt 1-4. Detyrat jane individuale. Testojne anen teorike dhe praktike. Programimi i thjeshte ne konzole qe merr te dhena prej shfrytezuesit dhe pas ndonje operacioni e paraqet rezultatin e tyre ne konzole. |
| 2 | Detyra | 10 | Po | 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 konzole. Ne detyra mund te kete aplikime nga jeta e perditeshme ne programim. |
| 3 | Detyra | 10 | Po | Detyra 3: Perfshine kapitujt 1-10. Detyrat jane individuale edhe pse kolaborimi mes studentave sygjerohet. Testojne anen praktike dhe inkuadrojen zgjerimin e njohurise edhe nga materialet shtese. Programet duhet te nxjerren nga konteksti i detyres se narashtruar tekstualisht |

| | | | | |
|---|---------------|----|----|--|
| 4 | Kolokvium | 20 | | Kolokviumi mbahet ne klase dhe përfshin pyetje dhe detyra nga kapitujt 1-5 dhe 6-10 respektivisht. |
| 5 | Provimi Final | 50 | Po | 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 | |