

**UNIVERSITETI I PRISHTINËS**  
**FAKULTETI I INXHINIERISË ELEKTRIKE DHE**  
**KOMPJUTERIKE**



**PUNIM DIPLOME**

**Tema:**

Zhvillimi i aplikacionit në Android për menaxhimin e  
bashkëudhëtimit në taksi

**Mentori:**

Prof. Dr. Blerim Rexha

**Kandidati:**

Agon Hoxha

## **Abstrakt**

Si rezultat i zhvillimit të teknologjisë mobile dhe kushteve të ndryshme ekonomike të njerëzve, bashkë udhëtimi është bere një metodë e përhapur e transportit. Mirëpo, në vendin tone, është bere metodë e përhapur pa pasur ndonjë platforme të veçantë për këtë çështje. Përdoruesit e kësaj metode të transportit ju është duhur të përdorin platforma që nuk janë menduar fare për këtë qellim, apo të përdorin mënyra ilegale për transport. në shtetet tjera, tashme ekzistojnë platforma të veçanta për këtë qellim, mirëpo në Kosove jo. Ky punim do tentoj që ta ndryshoj këtë, duke krijuar një aplikacion që do të tentoj të jete platforme e veçante për bashkë udhëtim. Platforma e tille duhet të jete në gjendje të mbështes tregun e madh Kosovar në këtë drejtim, të jete lehtë, të lehtësoj planifikimet dhe udhëtimet e përdorueseve, dhe tërë këto në mënyrën me moderne dhe efecientë të mundshme.

## **Abstract**

As a result of the development of mobile technology and varying economic conditions, ridesharing has become a commonly used method of transportation. However, in our country, while it has become a widely used method, this has happened without a special platform designed for this purpose. The users of this method of transportation, have had to use platforms that were never intended for this purpose, or resort to illegal methods of travel. In other countries, there are already various platforms for ridesharing, but not here. With this app, that intends to be changed, by making an app that will try to become the method people will use for ridesharing. Said platform will have to support a considerable number of users, have to be intuitive, simplify planning and travel for users, and all this, needs to be done in the most modern and efficient way.

# Përbajtja

<b>1.</b>	<b>Hyrja .....</b>	<b>1</b>
1.1.	Hyrje .....	1
1.2.	Motivimi .....	1
1.3.	Përshkrimi i problemit .....	2
<b>2.</b>	<b>Sistemi Operativ Android .....</b>	<b>3</b>
2.1.	Hyrje .....	3
2.2.	Komponentët e aplikacionit .....	5
2.2.1.	Aktivitetet .....	6
2.2.2.	Shërbimet .....	6
2.2.3.	Broadcast Receiver .....	6
2.2.4.	Content Providers .....	7
2.3.	Rast studimi: Kotlin vs. Java .....	7
2.3.1.	Hyrje .....	7
2.3.2.	Java .....	7
2.3.3.	Kotlin .....	8
2.3.4.	Studim Krahasues .....	9
<b>3.</b>	<b>Rasti studimi: Menaxhimi i bashkëudhëtimit me taksi.....</b>	<b>15</b>
3.1.	Hyrje .....	15
3.2.	Veglat dhe libraritë e përdorura .....	15
3.2.1.	Android Studio .....	15
3.2.2.	Google Play Services .....	16
3.2.3.	Firebase .....	16
3.2.4.	Libraritë e krijueseve tjerë .....	18
3.3.	Struktura e aplikacionit .....	19
3.4.	Forumi .....	20
3.4.1.	Regjistrimi .....	23
3.4.2.	Profil .....	24
3.5.	Komunikimi .....	26
<b>4.</b>	<b>Diskutime dhe konkluzione .....</b>	<b>29</b>
<b>5.</b>	<b>Shtesat .....</b>	<b>30</b>
5.1.	Lista e shkurtesave .....	30
5.2.	Lista e figurave .....	30
5.3.	Lista e tabelave .....	31
5.4.	Lista e pjesëve të kodit .....	31
<b>6.</b>	<b>Bibliografia .....</b>	<b>32</b>

## 1. Hyrja

### 1.1. Hyrje

Aplikacionet marrin rol me të madhe në jetën tone, gjithnjë e me shume. në vend të komunikimeve të formës relativisht të vjetër, si thirrje dhe mesazhe përmes rrjetës tradicionale që përdorej në telefona, është një tentim i vazhdueshëm që të gjendet mënyra me eficientë për të thjeshtësuar çështje të përditshmërisë. Një drejtim në të cilën kjo ka ndodhur është edhe udhëtimi. Prej navigimit përmes telefonit, deri në drejtim të veturës përmes telefonit mobil. Ky punim nuk është ambicioz sa drejtimi i veturës përmes telefonit mobil, mirëpo tenton të ofroj zgjidhje dhe të thjeshtësoj një çështje që prek shume njerëz tere kohen.



Figura 1. Përdorimi i aplikacioneve për bashkë udhëtim në vend të vozitjes [1]

Udhëtimi i përbashkët është ekonomikisht me i qëndrueshëm, kjo është pa dyshim ndër arsyet që aplikacionet në lidhje me bashkë udhëtim kanë arritur një lloj fame. Shembull i kësaj lloj aplikacioni, është Uber - aplikacion përmes të cilit janë bere mbi 10 miliard udhëtime, apo 14 milion udhëtime çdo dite [2]. Shembull tjetër është edhe Lyft, që gjersa nuk është afér nivelit të njëjtë me Uber, prapë se prapë ka një përdorim të madh, me mbi 1 miliard udhëtime deri me Shtator 2018 [3]. Përdorimi i aplikacioneve për bashkë udhëtim shihet si alternative me shume përparësi dhe pak ane negative, që është arsyaja pse lloj lloj njerëz i përdorin, dhe koncepti është mjaftë i thjeshtë, dhe mund të paraqitet me një figure të vetme, si me larte në figurën 1.

### 1.2. Motivimi

Ne Kosove, këto aplikacione nuk janë në përdorim. Udhëtimi i përbashkët behet përmes transportit urban, apo transportit me vetura që faktikisht është ilegal. Se fundmi, organizimi i bashkë udhëtimit ka kaluar online në Facebook, përmes grupeve si Hitchhiker Kosova - UDHË, ku çdokush mund të beje postim në formë të ofertave, tregojnë se qarë rruge do kalojnë, orën dhe shpesh e qartësojnë edhe çmimin siç është shfaqur në figurën 2.

Gjersa kjo është zgjidhje për këtë problem, mendoj se ekziston një zgjidhje me e mire. Ky paraqet motivimin e punimit - krijimi i një aplikacioni që do zëvendësonte planifikimet e tilla nëpër grupe duke ofruar zgjidhje me të mire.

### 1.3. Përshkrimi i problemit

Përdorimi i platformave të tillë për këtë çështje mund të jetë zgjidhje e përkohshme, por zgjidhja që e kanë menduar shfaq disa probleme:

- Përdor infrastrukture të një platforme që nuk është e menduar fare për këtë çështje.
- Mungon mundësia për shfaqje të sakte të pikënisjes dhe përfundimit.
- Komunikimi mes personave që pajtohen për udhëtim mund të behet vetëm përmes komentimit, apo platformës të Facebook për komunikim – Messenger, që paraqet problem pasi që zakonisht ndalon komunikimin ndërmjet personave nëse nuk janë miq në platforme.

Zgjidhja që do e ofroj në këtë punim, do tentoj që të i zgjedh këto mangësi që i ka metoda që përdoret tani për tani, duke ofruar një sistem që është krijuar për pikërisht këtë qellim, të përfshij harta dhe navigim në vetvete që të e lehtësoj tere procesin, si dhe të ofroj një mënyrë komunikimi mes përdorueseve të aplikacionit.



Figura 2. Organizimi i bashkë udhëtimit ne Facebook [3]

## 2. Sistemi Operativ Android

### 2.1. Hyrje

Android është një sistem operativ për pajisje të ndryshme, me fokus të veçantë në pajisje mobile të formës smartphone, mirëpo edhe në pajisje IoT, TV dhe PC [5][6][7]. Fillimisht e zhvilluar nga Open Handset Alliance, por pastaj kalon në pronësi të Google LLC në Tetor të vitit 2007, e cila e ka vazhduar zhvillimin prej që e ka marr nen pronësi [8]. Android ka qasje open-source rrëth shumicën e çështjeve; në fakt, pas çdo publikimi të versioni të Android, publikohet edhe AOSP (Android Open Source Project) në GitHub ku mund të shihet saktësisht se çka përmban sistemi operativ, me disa përjashtime [9]. Përbërja e sistemit operativ është paraqitur në figurën 3. Pasi që është open source, ka diçka që sistemet operativ konkurrente si iOS vështirë që mund të thuhet se e kanë - një përkrahje nga komuniteti. Ekzistojnë komunitete si xda-developers që merren me krijim të versioneve të modifikuara të Android, duke aplikuar ndryshime në source code të sistemit, kernel dhe si rezultat, shpesh arrihet shfrytëzimi me i mire i resurseve që posedon pajisja se sa që ka mundur të shfrytëzohet përmes versionit të Android që ja u ka vendosur prodhuesi i pajisjes.

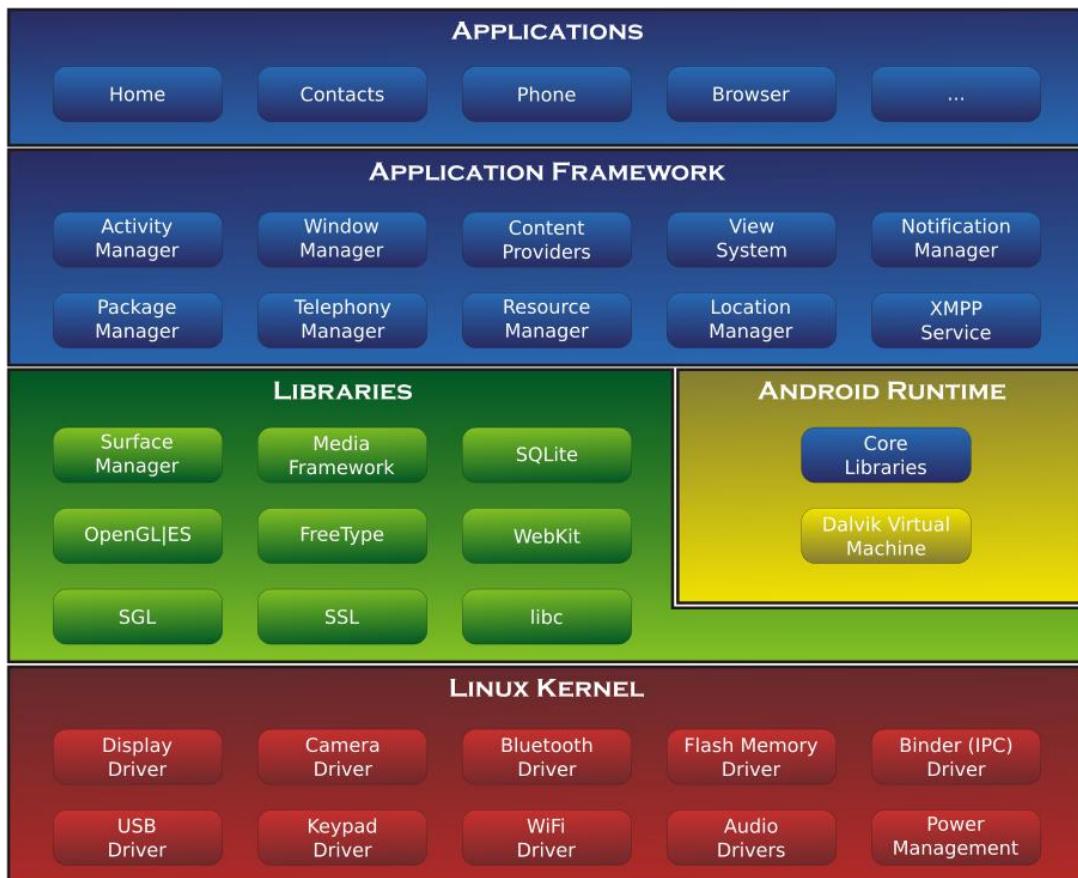


Figura 3. Arkitektura e Android [10]

Kjo lloj veçorie që gjithkush mund të krijoj versionin e vet të sistemit operativ Android ngjan me Linux distributions, kjo ka arsyen: Android në prapavije është Linux, me saktësisht kerneli që përdor është kernel i modifikuar i Linux, dhe ka një qasje të ngjashme në qasjen që përdoruesi ka në sistem operativ. Linux ishte pjese kyçe e Android prej fillimit të zhvillimit, dhe ende është i bazuar në te, dhe zyrtar nga

Google janë cituar duke thënë se në të ardhmen, vetëm se do rritet ndërlidhshmëria mes Android dhe Linux [11].

Me pare, Android përdorte emrin e ëmbëlsirave si emër të versioneve me renditje alfabetike, por që nga versioni i fundit – që në kohe të shkrimit të këtij punimi është Android 10, nuk aplikohet me emërimi i tille. Mirëpo emërimi i tille është vetëm emërim komercial, pasi që në kuptim të zhvillimit, është me drejte të thuhet që versioni i tanishëm është versioni 29, siç është sinqaruar në Tabelën 1.

Emri komercial	Versioni komercial	Niveli API
(Pa emër)	1.0	1
Petit Four	1.1	2
Cupcake	1.5	3
Donut	1.6	4
	2.0	5
Eclair	2.0.1	6
	2.1	7
Froyo	2.2	8
	2.3	9
Gingerbread	2.3.7	10
	3.0	11
Honeycomb	3.1	12
	3.2.6	13
Ice Cream Sandwich	4.0.0	14
	4.0.1	15
	4.1	16
Jelly Bean	4.2	17
	4.3	18
KitKat	4.4	19
	4.4.4	20
Lollipop	5.0	21
	5.1	22
Marshmallow	6.0	23
	7.0	24
Nougat	7.1	25
Oreo	8.0	26
	8.1	27
Pie	9.0	28
10	10.0	29

Tabela 1. Versionet e Android [11]

Një nder mangësitë me të shpeshta që citohet rrëth Android, është shpërndarja e versioneve. Me këtë nënkuqtojmë se sa përqindje të pajisjeve në treg për momentin kanë cilin version. Zakonisht, përqindja e pajisjeve që kanë versionin e fundit është tejet e vogël. Kjo paraqet një sfide për zhvillim të aplikacioneve, pasi që duhet të merret një vendim rrëth cili nivel i API do duhet të përdorur. Nëse përdoret version i vjetër i API, rritet numri i pajisjeve ku mund të instalohet aplikacioni, por do kemi me pak veçori dhe funksione që mund të përdorim; në anën tjetër, nëse përdoret version tejet i ri i API, zvogëlohet numri i pajisjeve ku mund të instalohet aplikacioni, por do kemi qasje në veçori dhe

funksione që mund të na lehtësojnë punën dhe të rrisin performancën e aplikacionit. Përdorimi i versioneve të ndryshme përgjatë viteve dhe publikimeve është paraqitur grafikisht në figurën 4.

Për aplikacionin e krijuar, është përdorur versioni minimal prej API 21, apo njohur me lehtë si ‘Lollipop’. Me këtë jemi siguruar që aplikacioni të mund të instalohet në afersisht 90% të pajisjeve Android në përdorim, dhe njëkohësisht kemi siguruar qasje në disa veçori që na duhen.

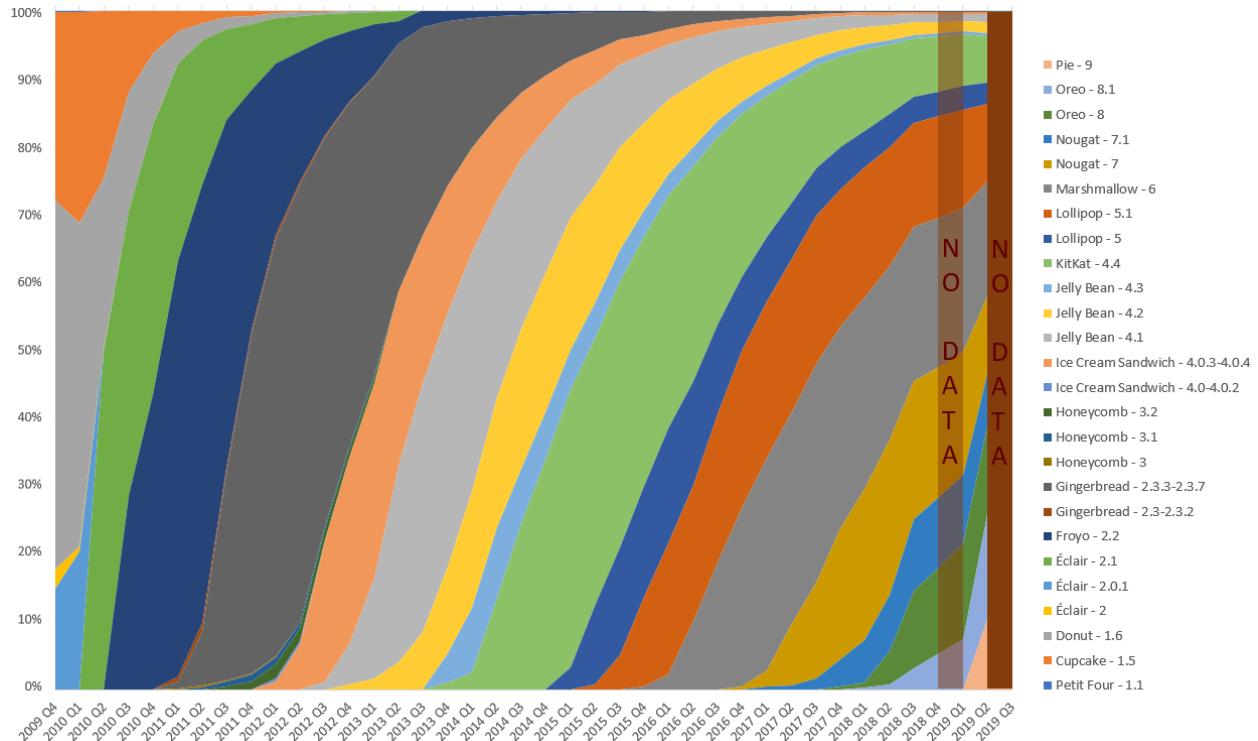


Figura 4. Shpërndarja e versioneve të Android [11]

## 2.2. Komponentët e aplikacionit

Cdo aplikacion në sistemin operativ Android përbehet prej disa komponenteve kryesore: aktiviteteve, sherbimeve, broadcast receivers dhe content providers. në vazhdim do specifikojme qdo njëren në detaje dhe rolin që e kanë.

Activity Lifecycle

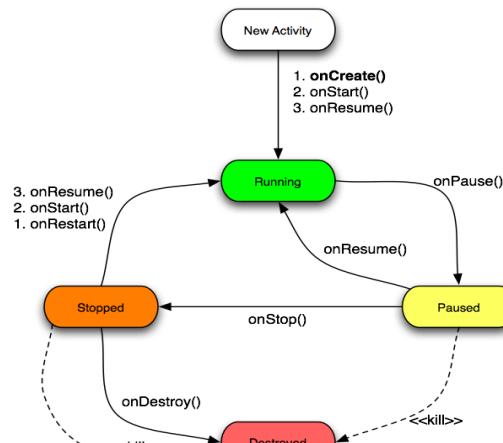


Figura 5. Etapat e jetës së aktivitetit [12]

### 2.2.1. Aktivitetet

Një aktivitet është një njësi e vetme e aplikacionit në të cilën përdoruesi vepron. Një aktivitet kalon nëpër disa etapa, duke filluar me funksionin `onCreate()`, si qështë paraqitur në figurën 5. Prej atu mund të kalon nëpër disa gjendje si Running, Paused, Stopped apo Destroyed. në gjendjen Running ekzekutimi behet normalisht; në gjendjen Paused, siç le të kuptoj emri, është pushuar ekzekutimi, prej nga mund të kthehet në gjendjen Running përmes `onResume()`; në gjendjen Stopped, ekzekutimi është ndalur dhe nuk mund të vazhdoj ekzekutimi, vetëm të filloj prapë nga e para apo të përfundoj.

### 2.2.2. Shërbimet

Shërbimit shfrytëzohen për të kryer operacione që marrin kohe të gjata në prapavije, apo që duhen të ndërmarrën operacione të caktuara vetëm në kushte të caktuara. Rolli i shërbimit është ndërlidhur me broadcast receiver, siç është paraqitur në figurën 6.

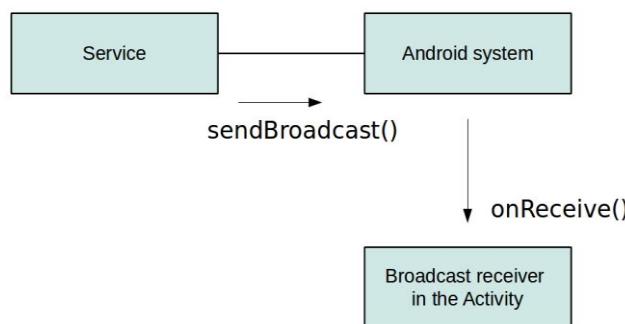


Figura 6. Shfrytëzimi i shërbimit në Android

### 2.2.3. Broadcast Receiver

Broadcast Receiver janë komponentë që lejojnë të përcaktojmë përgjigje për ngjarje në aplikacion apo në tere sistemin. Çdo broadcast receiver i regjistruar menaxhohen nga Android kur të ndodh ngjarja e cekur. Shembull, një aplikacion mund të deklaroj Broadcast Receiver për `ACTION_BOOT_COMPLETED`, dhe të cek një funksion. Sapo të ndezët telefoni, ai funksion i aplikacionit tone do të aktivizohet. Receiver duhet të jete i regjistruar në Manifestin e aplikacionit. Manifesti i aplikacionit ja u shpjegon sistemit operativ, Play Store dhe build tools, të dhënat esenciale mbi aplikacionin tone, si aktivitetet që përmban, lejet (permissions) që i duhen, shërbimet që i ka, ngjarjet në të cilat do reagoj (broadcast receivers), etj. Broadcast receivers mund të ju përgjigjen thirrjeve që vijnë nga sistemi, si shërbimet që janë të sqaruara me larte, apo edhe thirrjeve që bëhen nga vet përbrenda aplikacionit, siç është paraqitur në figurën 7.

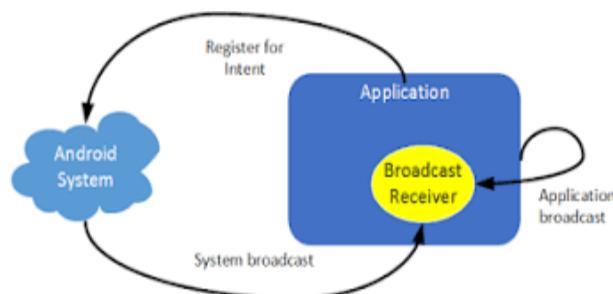


Figura 7. Funksionimi i Broadcast Receiver [13]

## 2.2.4. Content Providers

Content Provider menaxhon qasjen në një depo të dhënavë. Providers zakonisht jepin një UI të vet të cilën mund të e manipulojmë ashtu si na duhet. Content providers zakonisht përdoren për dy raste: kur dëshirojmë që të qasemi në të dhëna që aplikacioni jone përmban, apo të lejojmë që aplikacioni jone të ndaj të dhëna me aplikacione tjera.

## 2.3. *Rast studimi: Kotlin vs. Java*

### 2.3.1. Hyrje

Kur zhvillojmë aplikacione në Android, kemi disa opsione sa i përket gjuhës që dëshirojmë të përdorim:

1. Java
2. Kotlin
3. C#
4. C++
5. Python
6. Corona
7. Gjuhet skriptuese (HTML, CSS, Javascript)

Shumica e aplikacioneve që krijohen, krijohen me Java, por dy vitet e fundit, ka pasur tentime që të kalohet në një gjuhe tjeter – me saktësisht, ka pasur tentime të kalohet sa me shume në gjuhën Kotlin. Sot, afro 16% të aplikacioneve në tere Play Store e përdorin në vend të Java [14]. Java dhe Kotlin kanë përparrësitë dhe mangësitë e veta që do i shtjellojmë tanë.

### 2.3.2. Java

Java është momentalisht gjuha me e përdorur programuese. Kjo është me arsy, pasi që programet e shkruara në Java mund që të teknikisht të funksionojnë në mbi 3 miliard pajisje. Me tej, është pohuar nga Oracle, që aktivisht e zhvillon, që janë mbi 21 miliard cloud-connected JVMs [15]. Fillimisht, krijuar nga Sun MicroSystems, është gjuhe e bazuar në klasa, e orientuar në objekte, dizajnuar të këtë të implementuar sa me pak varësi. Është tentuar që aplikacionet të shkruhen një here dhe të ekzekutohen kudo (koncepti WORA). Version i tanishëm është Java 13, dhe Java 14 e planifikuar për publik në Mars, 2020. Ndërsa Java 12 është ende përkrahur. Dizajni dhe zhvillimi i gjuhës Java është bazuar në disa koncepte:

- Duhet të jete thjeshtë, orientuar në objekte dhe familjare.  
Luan rol të një motori për pajisje të vogla dhe të mëdha kompjuterike, si i tille, ky është prioritet.
- Duhet të jete sigurte dhe pa probleme.

Java është fuqishëm për shkak të përkrahjes. Mund të përdoret në sisteme të ndryshme. Përkrah menaxhim të memories dhe largim të mbeturinave në memorie. që këto të mbresin të vërteta, versionet e reja duhen të jene me të sigurta dhe pa probleme [14].

- Duhet të jete neutral në arkitekturë, dhe e paanshme.

Qe të mbetet neutral, kompluesi krijon files neutral në format të Java code (bytecode), që mund të përdoret në procesorë të ndryshëm me kusht që të ketë Java runtime.

- Duhet të këtë performancë të larte.

Java ka performancë të larte për shkak të JIT. JIT ndihmon në kompilim të kodit ashtu siç është nevoja, dhe nuk vendos objekte në memorie nëse nuk është nevoja.

- Duhet të interpretohet, përkrah multithreading dhe të jetë dinamike.

Interpretuesi i Java mund të ekzekutoj Java bytecodes direkt në makine. Pasi që përkrah multithreading, ajo gjend përdorim në programe ku ka nevojë për performancë të larte. Një multi-threaded program përmban pjese që mund të ekzekutohen njëkohësisht dhe çdo pjese mund të merret me një detyre të caktuar në të njëjtën kohe duke pasur përdorim optimal të resurseve. Gjersa Java është strikt në lidhje me kompilim, në faze të linking, Java është tejet dinamike. Klasat linkohen ashtu siç është nevoja, qofte edhe nëpër rrrjete. në rast të HotJava Browser dhe aplikacione të ngjashme, kodi ekzekutueshëm mund të ekzekutohet nga kudo, që lejon për ndryshime në aplikacion që nuk vërehet nga përdoruesi. Rezultati i kësaj janë web shërbime që janë gjithnjë në zhvillim; mund të mbesin inovativ dhe të reja, të marrin me shume konsumatorë [16]. Vjen në versione të ndryshme, por versioni kryesor mund të përdoret pa pagese, përpos në mjedis komercial. Java përdor javac compiler, që kthen kodin nga Java në Java bytecode. Java bytecode është në relacion me Java files, si assembly code është me C files.

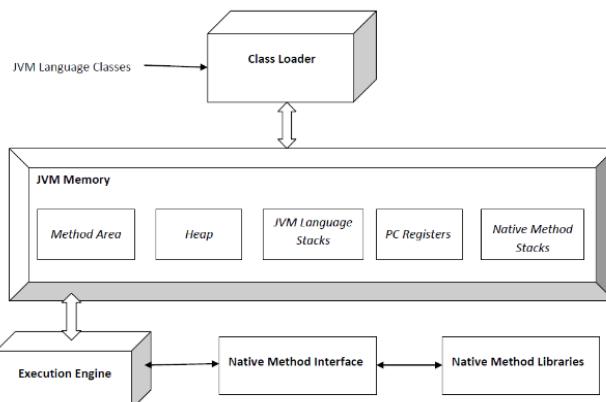


Figura 8. Java Virtual Machine [17]

### 2.3.3. Kotlin

Kotlin është deklaruar si gjuha zyrtare për zhvillim në Android në Maj 2018, por është gjuha e trete e shtuar si ‘e përkrahur’ (e dyta ishte C). Është gjithashtu gjuha e preferuar nga Google për zhvillim [18]. Qëllimi nga fillimi ishte të jetë një alternative për Java – është e dizajnuar që të konkurroj me Java [19]. Është momentalisht e mirëmbajtur dhe zhvilluar nga JetBrains, dhe përkrahet nga Android Studio duke filluar me versionin 3.0. Gjithashtu është prezent në disa tjera IDE të përdorura për zhvillim të aplikacioneve në Android, si Eclipse dhe IntelliJ IDEA. Përdor Java Virtual Machine për ekzekutim, si vet Java, dhe si e tille, duhet të konvertohet në Java bytecode. Menyra e funksionimit të Java Virtual Machine është paraqitur simbolikisht në figurën 8. Ndryshe nga Java, që përdor javac compiler, Kotlin përdor kotlinc compiler, por sidoqoftë rezultati përfundimtar është Java bytecode. Evolucioni i Kotlin filloj në Rusia në 2011. Zhvilluesi i saj, JetBrains kërkonte një zëvendësim për Java për shkak të disa limitimeve që hasnin në Java. Për arsyet e qarta, ata ishin të orientuar nga një gjuhë e bazuar në Java. Prej gjuhëve të ndryshme që përdorin JVM, konsideruan Scala si me të përshtatshëm për nevojat e tyre. Por apo filluan përdorimin e Scala, vërtetuan se ishte e ngadalshme, si dhe kishte mungesë të një IDE të mirë. Për këtë arsy, JetBrains vendosi të krijoj gjuhën e tyre të përshtatshme me JVM [20].

### 2.3.4. Studim Krahasues

#### 2.3.4.1. Zgjerimi

Nëse kërkohet të shtoni disa veçori shtesë në një klasë, në shumicën e gjuhëve programuese, rrjedh një klasë e re. Një funksion shtesë është një funksion anëtar i një klase që përcaktohet jashtë klasës. Funksioni i shtrirjes mund të shtjellohet me shembullin e dhënë më poshtë. Si për shembull, në kemi nevojë për një funksion i tipit String që duhet të kthejë një String të ri me karakterin e parë dhe të fundit të hequr; kjo metodë nuk gjendet në klasën String. Funksioni i shtrirjes i deklaruar jashtë klasës krijon një funksionalitet të klasës së specifikuar që shtrin funksionet e paracaktuara. Kjo behet si në kodin 1.

```
fun String.removeFirstLastChar(): String = this.substring(1, this.length - 1)
fun main(args: Array<String>) {
    val myString= "Përshëndetje"
    println("Karakteri i pare është: ${myString.removeFirstLastChar()}")
}
```

*Kodi 1. Zgjerimi në Kotlin*

Kotlin siguron mundësinë për të zgjeruar një klasë me funksionalitet të ri pa pasur nevojë të trashëgoni nga klasa ose të përdorni ndonjë lloj modeli të projektimit siç është Dekoruesi. Kjo bëhet përmes deklaratave speciale të quajtura zgjatje. Kotlin mbështet funksionet shtesë dhe vetitë e zgjerimit [21]. Zgjidhja e Java për këtë është krijimi i mbështjellësve.

#### 2.3.4.2. Kontrollimi i Përjashtimeve

Java përdorë try ... catch blloqe për të trajtuar përjashtime të kohës së funksionimit. Kryesisht përdor përjashtime të kontrolluara. Një përjashtim i kontrolluar është një lloj përjashtimi që duhet të kapet ose deklarohet në metodën në të cilën hidhet. në kodin 2 është sintaksa që përdoret në Java.

```
try{
    // disa kod
}catch (e: SomeException){
    // handler
}finally{
    // blok opsional
}
```

*Kodi 2. Shembull kodit në Java për try dhe catch*

Mund të ketë zero ose më shumë blloqe catch dhe një ose asnjë bllok finally. Në Java, nëse ndonjë kod brenda një metode hedh një përjashtim të kontrolluar, atëherë metoda duhet të trajtojë përjashtimin ose duhet të specifikojë përjashtimin.

Kotlin nuk ka kontroll të përjashtuar. Të gjitha klasat e përjashtimeve në Kotlin janë pasardhës të klasës Throwable. Në Kotlin, "hedhja" duhet të përdoret për të shkaktuar përjashtime, si në kodin 3.

```
fun fail(message: String): Nothing {
    throw IllegalArgumentException(message)
}
val s = person.name ?: throw IllegalArgumentException("Nuk ka emër")
```

*Kodi 3. Mënyra e krijimit të përjashtimit në Kotlin*

Përjashtimet e kontrolluara mund të thyejnë logjikën ose rrjedhën e kodit. Veçanërisht në kode me shumë metoda kthyese, përdorimi i përjashtimeve të kontrolluara mund të krijoj rrjedhë të humbur të kodit. Dhe në rast të softuerit të madh, përjashtimet e kontrolluara çojnë në më pak produktivitet, dhe në rastin me të mire, rritje minimale të cilësisë së kodit [22].

#### 2.3.4.3. Siguria në Zero (Null Safety)

Një nga pengesat më të zakonshme në shumë gjuhë programimi, përfshirë Java, është që qasja të një anëtar i një referencë të pavlefshme do të rezultojë në një përjashtim të referencës së pavlefshme. Në Java kjo do të ishte ekuivalenti i një NPE për shkurt, gjithashtu i referuar si "gabimi miliardë dollarësh" nga personi me më influencë në zhvillim të Java. Kotlin përdor funksionin e quajtur Null Safety për të trajtuar situatën e treguesit NULL. Përveç nëse kërkohet në mënyrë të qartë, Kotlin nuk hedh një NullPointerException. në kodin 4, synojnë të hedhin një NullPointerException në Java.

```
public static void main(String args[]) {
    String name= null;
    System.out.println(name.length());
}
```

*Kodi 4. Shkaktim i një NullPointerException në Java*

Rezultati: NullPointerException.

Ne kodin 5 është i njëjtë funksion, mirëpo në Kotlin.

```
fun main(args: Array<String>){
    var name: String? = null println(name?.length)
}
```

*Kodi 5. Kodi ekuivalent me Kodi 4, në Kotlin*

Rezultati: null.

Për shkak të kësaj, në Java, një NullPointerException prish rrjedhën e aplikacionit, por nuk prish rrjedhën e aplikacionit në Kotlin - ai thjesht jep rezultatin si "null". Por, siç tregohet në kod, për të lejuar null, duhet të shpallim një ndryshore si të pavlefshme, duke përdorur "?". Për disa raste, ekziston një operator tjeter, '!!', i cili mund të përdoret kur përjashtime të treguesit të ngushtë duhet të raportohen. Kjo do të simulonte një NPE, sa herë që ndryshorja ka null si vlerë e saj dhe përdoret.

#### 2.3.4.4. Kuptueshmëria

Kotlin preferohet për disa arsyе për përdorim në zhvillim, por një nga më të mëdhenjtë është kuptueshmëria e kodit. Shembujt janë të panumërtë ku një sasi e madhe e linjave të kodit në Java mund të bëhet me disa në Kotlin. në kodin 6 është një shembull i tillë - një klasë që përdoret zakonisht në mësimet Java.

```
public class Person{  
    private String name;  
    public Person(String name){  
        this.name=name;  
    }  
    public String getName(){  
        return name;  
    }  
    public void setName(String name){  
        this.name=name;  
    }  
}
```

*Kodi 6. Klasa Personi me getters dhe setters për variablin 'name'*

Ne kodin 7, është i njëjti funksion, mirëpo në Kotlin.

```
data class Person(val name: String)
```

*Kodi 7. Ekuivalenti i Kodit 6, në Kotlin*

Ky është vetëm një shembull shumë i thjeshtë se si disa rreshta të kodit të Java, kanë nevojë vetëm për një linjë kodi në Kotlin. Dallimi në gjatësinë e kodit nuk është zakonisht kaq ekstrem por mund të jetë afër tij.

#### 2.3.4.5. Ngarkim dembel (Lazy Loading)

Ngarkimi dembel përdoret në programet kompjuterike për të shtyrë fillimin e një objekti deri në pikën që duhet. Kështu, tipari i ngarkimit me dembelizëm zvogëlon kohën e ngarkimit. Kotlin na e jep këtë veçori, ndryshe nga Java. Në rast të Java, nuk ka ndonjë karakteristikë të tillë si ngarkimi dembel, kështu që një pjesë e madhe e përbajtjes që nuk kërkohet ngarkohet gjatë fillimit të aplikacionit duke ngarkuar në përgjithësi aplikacionin më të ngadaltë.

#### 2.3.4.6. Performanca

Një nga mënyrat e pakta për të analizuar performancën e një gjuhe programuese ndaj një tjetri, është duke u krahasuar me kriteret. Patrik Schwermer bëri një studim me këtë objektiv të saktë, duke përdorur teste standarde të gjuhës kompjuterike. Do të marrim aspektin e performancës së krahasimit nga puna e tij [23]. Ai drejtoi disa kritere, si Fasta benchmark, Fannkuch-Redux benchmark, N-body benchmark dhe Reverse-complement benchmark. Rezultatet e tyre janë paraqitur në figurën 9.

Deri më tanë, të gjitha pikat që kemi bërë, kanë qenë në favor të Kotlin, sesa të Java. Sidoqoftë, kur bëhet fjalë për performancën, është e qartë që Kotlin mbetet pas Java. Përderisa ndryshimi nuk do të ishte me të vërtetë i dukshëm në aplikimet e botës reale, ai definitivisht ekziston. Arsyjeja pse është atje, Patrik sugjeron është fakti që Java ka qenë gjuha zyrtare e Android shumë më gjatë dhe si e tillë, edhe

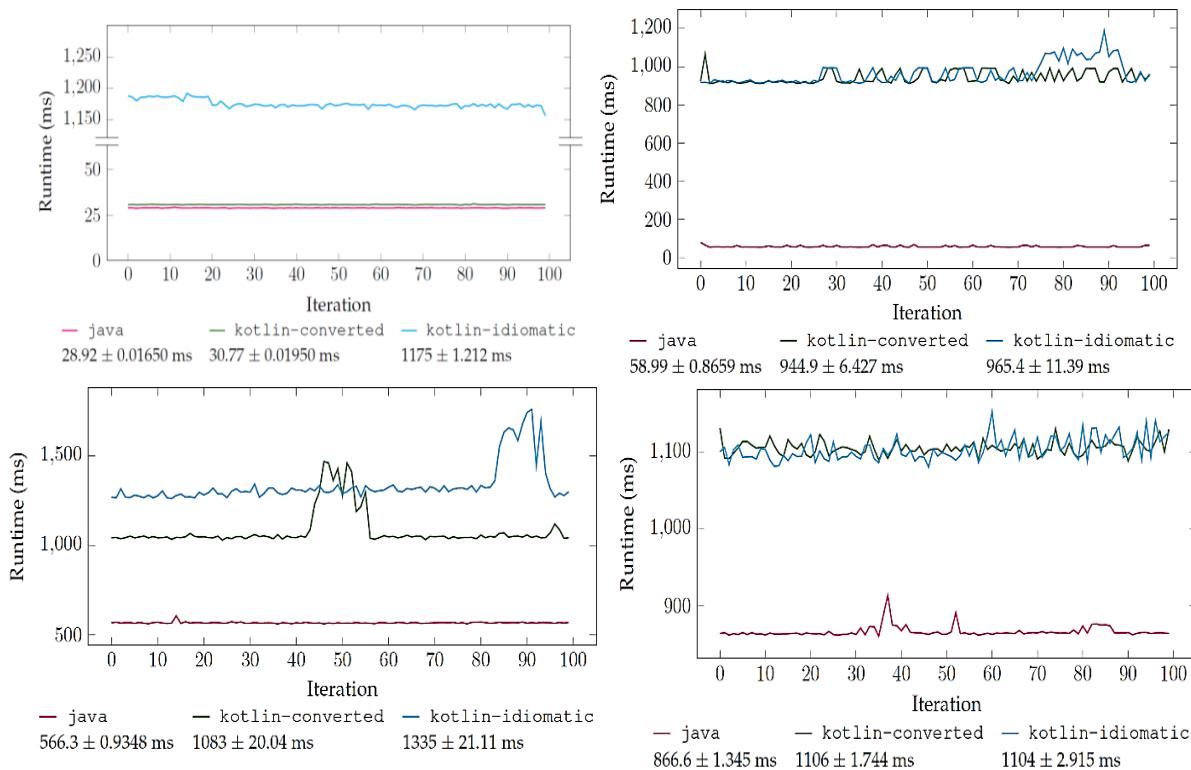


Figura 9. Benchmarks mes Java dhe Kotlin [23]

vetë sistemi operativ është i optimizuar për Java. Në studimin e tij, ai gjithashtu vuri re që grumbullimi i mbeturinave me Kotlin është shumë më pak efikas, gjë që mund të ketë ndikuar në rezultatet. Shtojeni faktin që shumë më tepër kohë është investuar në zhvillimin e vetë Java dhe që Kotlin kodi shndërrohet në Java, përpjekur se të shndërroheni në bytecode, ndryshe nga Java files, të cilat mund të përpilohen drejtpërdrejt në Java bytecode, dhe shpjegimi për rezultatet bëhet më i qartë. Sipas gjasave ka shumë më shumë faktorë që ndikuan në rezultatin. Por pavarësisht, rezultatet janë ende unanime - Kotlin është më i ngadaltë.

#### 2.3.4.7. Komuniteti

Kjo është fusha tjeter ku Java është më supreme se çdo gjuhë tjeter. Siç u tha më herët, ajo është gjuha e programimit më e popullarizuar - për shkak të kësaj, sa herë që mund të hasim një problem, në mund të bëjmë një pyetje dhe gjasat janë tejet të larta të marrim përgjigje të shpejta. Nga ana tjeter, ndërsa komuniteti i Kotlin po rritet me një ritëm të shpejtë, nuk është askund afér asaj të Java - nuk është as realiste që ajo të arrihet ndonjëherë në të njëjtin nivel. Për shkak të kësaj, mund të jetë një vendim i vështirë për fillestarët se cila gjuhë do të fillojë të mësojë - Kotlin ka sintaksë më të thjeshtë dhe ka nevojë për më pak kod, por ka edhe më pak mbështetje të komunitetit.

#### 2.3.4.8. Dallime tjera:

Kotlin ka disa veçori që nuk i ka Java:

- raw types,
- type inference,
- proper function types,
- smart casts,
- primary and secondary constructors,

- range expressions,
- data classes,
- companion objects,
- co-routines,
- etc.

Në anën tjetër, Java ka:

- primitive types,
- static members,
- non-private fields,
- wildcard types,
- checked exceptions,
- etc. [24]

#### 2.3.4.9. Përfundimi i Studimit Krahasues

Analizuam disa nga avantazhet dhe disavantazhet e Java dhe Kotlin, dhe mund lirisht të nxjerrim përfundim se Java është një gjuhë shumë e njobur në mesin e zhvilluesve, mirëpo zhvillimi i aplikacioneve në Android është vetëm një rast ku Java përdoret. Kështu, duke qenë fillestar, njobja e Java është më e dobishme sesa Kotlin pasi që zgjeron spektrin e mundësive.

Së dyti, ekziston një komunitet i madh i programuesve Java, që do të thotë se gjemë përgjigje për çështje kritike të programimit kur jemi ngecur. Kjo është shumë e rëndësishme sepse, si fillestar, përballja me problemet teknike është një skenar i zakonshëm dhe në mund të mos dimë se ku të drejtohem kur kemi ngecje. Kur kërkojmë për problemet Java, gjasat janë tejet të larta që të marrim përgjigje; nuk mund të thuhet e njëjta gjë për Kotlin, e cila është ende një gjuhë programimi e ardhshme. Ka edhe më shumë mësimë, libra dhe kurse, falas dhe me pagesë, të cilat mund të na mësojnë zhvillimin e Android me Java, ndërsa ato janë të pakta për Kotlin.

Duke menduar nga këndvështrim të zhvilluesit, Kotlin do preferohej për arsyet e mëposhtme:

- Gjuha dhe mjedisi janë të "pjekur". Lëshimi i Kotlin ka kaluar nëpër shumë faza para versionit 1.0 ndryshe nga gjuhët e tjera të programimit.
  - E bën zhvillimin e Android shumë më të lehtë. Kotlin e bën programimin më të lehtë dhe aplikacionet Android më të mira. Kotlin është një gjuhë moderne e programimit. Ajo hap dritaren për një numër të madh të mundësive për zhvilluesit e aplikacioneve Android, d.m.th. ai i bën zhvilluesit më produktivë.
  - Kotlin ndihmon në zvogëlimin e gabimeve dhe pasi që përkrah dështim sa më shpejt që të jetë e mundur, kjo lehtëson kërkimin e gabimeve. Për të shmangur gabimet e ekzekutimit dhe për të zvogëluar koston, dhe përpjekjen e nevojshme për rregullimin e gabimeve, përpiluesi Kotlin kryen shumë kontolle.
  - Kodi i Kotlinit është më i sigurt. Gabimet e zakonshme të programimit në dizajn mund të parandalohen lehtësisht duke përdorur Kotlin, duke rezultuar në më pak dështime të sistemit dhe prishje të aplikacioneve. Kjo vërteton se kodi Kotlin është në thelb më i sigurt se Java.
  - Kotlin është shumë më i qarte se çdo gjuhë tjetër e programimit në shumë raste; na lejon të zgjidhim të njëjtat probleme me më pak linja kodesh. Kjo përmirëson mirëmbajtjen dhe lexueshmërinë

e kodit, që do të thotë që inxhinierët mund të shkruajnë, lexojnë dhe ndryshojnë kodin në mënyrë më efektive dhe efikase.

- Kotlin është plotësisht i pajtueshëm me Java. Do kod që është shkruar në Java, funksionon po aq mirë në Kotlin. Zhvilluesit mund të zgjedhin të mbajnë kodin që përdorin në Java, ose t'i lënë IDE-të kryejë përkthim automatik nga Java në Kotlin. Kjo ka për qëllim të ndihmojë në lehtësimin e migrimit. Android Studio jep mundësinë për ta kthyer të gjithë projektin në Kotlin me vetëm disa klikime. Për shkak të kësaj, përdorimi i të dyve (Java dhe Kotlin), në të njëjtën kohë është gjithashtu një mundësi.

- Tashmë është në përdorim nga Amazon Web Services, Pinterest, Coursera, Netflix, Uber, Square, Trello, Basecamp. Gjithashtu përdoret nga Corda - Corda është kompania përgjegjëse për aplikimet bankare, për banka si Goldman Sachs, Wells Fargo, JP Morgan, Deutsche Bank, UBS, HSBC, BNP Paribas (kompani pronare e TEB), Société Générale, etj. Kjo është një testament i mjaftueshëm që në përgjithësi Kotlin pranohet si opzioni më i sigurt midis të dyve.

Sidoqoftë, nëse po flasim për njerëz që sapo fillojnë në botën e programimit, të cilët po përpilen të marrin një vendim midis Java dhe Kotlin, ose zhvilluesve, aplikacionet e të cilëve duhet të jenë sa më shpejtë që mund të jenë, në do të duhet të rekomandojnë Java për shkak të dokumentacion tejet të madhe dhe rezultateve që janë nxjerrë nga standartet përkatëse. Por në çdo rast tjetër, rekomandohet Kotlin. Përfitimet e saj tejkalojnë të metat.

Për arsyet e cekura me larte – lehtësimin që Kotlin jep për zhvilluesin, thjeshtësinë dhe kohen që kursen, është përdorur si gjuha kryesore për aplikacionin. Këtu fjala kyçë është ‘gjuha kryesore’, pasi që në aplikacion përmban edhe kod në gjuhën Java, pasi që është plotësisht e mundshme përdorimi i të dyave në të njëjtën kohë.

### **3. Rasti studimi: Menaxhimi i bashkëudhëtimit me taksi**

#### **3.1. Hyrje**

Ne kuadër të punimit të diplomës, është zhvilluar aplikacioni për menaxhim të bashkë udhëtimit me taksi në sistemin operativ Android. Aplikacioni Eja Shkojmë ofron platforme të veçantë që tenton të i plotësoj nevojat e shfaqura rreth çështjes të bashkë udhëtimit. Aplikacioni përmban tri module: modulin e forumit, modulin e bisedave dhe modulin e udhëtimit. Moduli i forumit është thjeshtë një hapësirë në të cilën mund të krijohen postim në lidhje me udhëtime; moduli i bisedave është një hapësirë ku mundësohet komunikimi mes përdorueseve të aplikacionit përmes tekstit; moduli i udhëtimit është një version i thjeshtësuar i navigimit që ofrojnë aplikacionet si Google Maps.

#### **3.2. Veglat dhe libraritë e përdorura**

##### **3.2.1. Android Studio**

Android Studio është IDE me e përdorur për zhvillim të aplikacioneve në Android, mirëpo jo e vjetmja, pasi që ka edhe IDE tjera si Eclipse, IntelliJ IDEA, Xamarin, etj. Është e krijuar nga JetBrains, në bashkëpunim me Google, e cila edhe e rekomandon. Android Studio përkrah gjuhet Java, Kotlin dhe C++, mirëpo gjithashtu përkrah edhe files që përdoren për aplikacione si XML files, së bashku me pjesën e dizajnit. Ekzistojnë versione për sistemet operative Windows, MacOS, Linux, si dhe Chrome OS, dhe në të njëjtën kohe, ka përshtatje të integruar për Gradle që po thuajse çdo aplikacion në Android e përdor.

Çka e veçonte në fillim Android Studio, ishte integrimi i dizajnit – kishte drag and drop features për krimj të dizajnit, mirëpo gjithashtu lejonte ndryshim të dizajnit përmes ndryshim të files të asociuara XML. Pra përmban editor të kodit jo vetëm për Java, Kotlin & C++, por edhe për XML. Editori i kodit në fakt është nder përparësitë që Android Studio ka kundrejt IDE-ve tjera për zhvillim të aplikacioneve në Android pasi që është optimizuar për te. Editori i kodit ofron edhe veçori të refaktorimit për pastrim dhe riformatim të kodit, veçori kjo që mund të përdoret për të pare me lehtë dhe thjeshtësuar rrjedhjen e kodit.

Gjithashtu, menaxhon instalimin, mirëmbajtjen dhe kontrollimin e sistemeve të simluara përmes Android Emulator. Android Emulator është ekzekutim i sistemit operativ Android, që reagon në të njëjtën mënyrë që do reagonte një telefon real [25].

###### **3.2.1.1. AndroidX**

Përgjatë procesit të zhvillimit të aplikacioneve në Android, disa librari që ishin në përdorim, janë mbetur ende në përdorim deri në një mase. Mirëpo, përgjatë viteve dhe versioneve, janë shfaqur konflikte mes versioneve të librarive që ishin në versionet e vjetra, dhe versionet që ishin në versionet e reja të Android. Për të e zgjidhur këtë, është publikuar AndroidX. AndroidX përpos që harmonizon konfliktet, krijon edhe konsistence për emërime:

- Emërimet në Support Libraries ishin shembull: android.support.v7.widget.RecyclerView, android.support.v7.widget.GridLayoutManager, android.support.v7.widget.LinearLayoutManager, com.android.support.constraint:constraint-layout.

- Emërimet në AndroidX janë: androidx.recyclerview.widget.RecyclerView, androidx.recyclerview.widget.GridLayoutManager, androidx.recyclerview.widget.LinearLayoutManager, androidx.constraintlayout:constraintlayout.

Ne anën tjetër, ishte edhe zgjidhje për problemet mes Support Library v4 dhe Support Library v7, duke krijuar një librari të unifikuar. Mirëpo, nuk është pa të metat e veta – nuk mund të përdoren Support Libraries dhe AndroidX libraritë në të njëjtën kohe, që mund të pengoj me implementim të aplikacioneve, gjë që krijoj problem gjate krijimit të aplikacionit, pasi që shumica e këshillave që janë në internet, janë duke u referencuar në Support Libraries, dhe si tille nuk janë përshtatshme me implementim të AndroidX [26]. Për të e konvertuar projektin në AndroidX, kërkohet refaktorim që simbolikisht paraqitur në figurën 10.

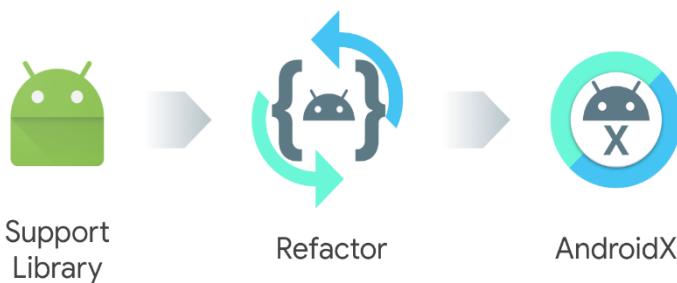


Figura 10. Konvertimi i Librave [26]

### 3.2.2. Google Play Services

Pasi që punimi është në lidhje me udhëtime, nënkupton që do përdoren metoda për përcaktim të lokacioneve, gjetje të lokacionit, shfaqje të lokacionit në harte. Standard për tere këto, janë shërbimet e Google që i ofron në lidhje me lokacione për shkak të përdorimit tejet të larte të tyre [27]. Përdorimi i tyre behet përmes API që Google jep qasje në to. në këtë punim, janë përdorur tri API:

1. Maps SDK for Android
2. Places API
3. Directions API

Për të pasur qasje në to, duhet të registrohen për projekt dhe të gjenerohet një API key, i cili pastaj përdoret në aplikacion për identifikim të aplikacionit kur kërkohen shërbimet e lartë cekura. Për nga ana e aplikacionit, në Gradle duhen të përfshihen që të trija libraritë relevante për këto API.

Libraria e pare, na mundëson të shfrytëzojmë shërbimet e lokacionit që i ka Google, që janë me efecientë se të sistemit. Places API na mundëson gjetjen e lokacioneve prej emrit dhe kthimin e emrit, si Prishtine, në format të kuptueshëm për Maps SDK, që pastaj të vendoset në harte në pikën e duhur. Directions API na mundëson marrjen e shtegut që duhet kaluar prej pikënijses deri në destinacion – këto i marrim në forme të JSON, të cilat pastaj mund t'i manipulojmë për nevojat tona. Maps SDK përdoret në përgjithësi për qasje në harta të Google.

### 3.2.3. Firebase

Firebase është një grumbull shërbimesh që ofrohen për zhvillim të aplikacioneve. Është platforme nen pronësi të Google, dhe e njobur si platforma me e përdorur për implementim të databazës në aplikacione të sistemit operativ Android, duke u përdorur në qindra mijëra aplikacione dhe pothuajse të gjitha aplikacionet e reja [28]. Edhe pse është e menduar veçanërisht për implementim në Android,

ekzistojnë metoda që të përdoret edhe për aplikacione desktop. Nder shërbimet që ofron janë databaza, analizime, raportime për dështime në aplikacion, autentifikim, hapësirë online, shërbime për mesazhe, etj. Nga këto,

### 3.2.3.1. Autentifikim

Aplikacioni i krijuar përdor autentifikim, dhe si furnizues të këtij shërbimi e përdor Firebase. Autentifikimi i lejuar për aplikacion është i zgjedhur vetëm për email dhe fjalëkalim, edhe pse Firebase ka edhe mënyra tjera për autentifikim si përmes numrit të telefonit, Facebook profilit, Google profilit, përdorim anonim, etj.

### 3.2.3.2. Databaza

Databaza e përdorur për këtë aplikacion përdor strukturën e paraqitur në Figurën 14. Çdo gjë që ndodh në aplikacion, ka të beje me databazën – çdo mesazh që dërgohet, çdo miqësi që krijohet, çdo postim, koment, person që regjistrohet, çdo udhëtim që planifikohet. Kjo mund të bie në pyetje çështjen e privatësisë, që në fakt edhe paraqet problem. në kushte komerciale, do duhej që të aplikohej ndonjë enkriptim i mesazheve, postimeve, komenteve, e të gjitha të dhënavë që të mos këtë qasje në to ndokush i paautorizuar, por duke marre parasysh natyrën e aplikacionit, kam vendosur që të mos aplikohet një gjë e tille dhe tere informatat të ruhen në plaintext.

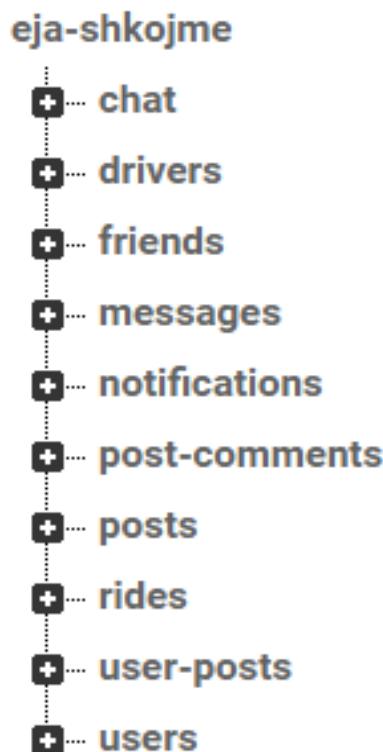


Figura 11. Pamje high-level e databazës për aplikacionin

### 3.2.3.3. Hapësira (Storage)

Firebase ofron mundësi për ruajtje të dhënavë të ndryshme në një kontejner që e quan ‘bucket’. në rast tonin, bucket e Firebase është përdorur që të ruajmë fotot e profilit të përdorueseve në to. Mund të

përdoret për çfarëdo arsyet tjetër, mirëpo nuk kam pare nevojë që të përdoret për ruajtje të ndonjë gjë tjetër.

#### 3.2.3.4. Messaging

Shërbim i radhës të Firebase që është përdorur, është Messaging, apo dërgimi dhe pranimi i mesazheve përmes Firebase. Kjo eliminon nevojën për server të veçantë për komunikime, apo anashkalon mbështetje në shërbime që nuk janë nen kontroll tone direkt.

#### 3.2.3.5. Core

Core është një librari mbështetëse e Firebase. Gjersa ajo nuk është përdorur drejtpërdrejtë, është e nevojshme që disa komponentë tjera të përdorura të Firebase të funksionojnë në rregull.

#### 3.2.3.6. GeoFire

GeoFire është shërbim relativisht i ri i Firebase që ende nuk figuron në faqen e tyre kryesore. Përmes GeoFire, lokacionet në vend që të ruhen sipas koordinatave të tyre, ruhen në databazën tone përmes një identifikuesi të veçantë në forme të një stringu. Shembull: lokacioni ‘Podujeva’, në vend që të ruhet me koordinata 42.9108 N dhe 21.1956 E, ruhet si ‘keSNFTivsnUPIAloR0YL2zjKYi63’. Kjo na mundëson manipulim me të lehtë me lokacione se sa që do mundësohej përmes koordinatave pasi që me nuk kemi me dy variabla të tipeve double, por vetëm një variable string që tregon saktësisht vendin. Pra, na furnizon me eficiencë të njëjtë sikur koordinatat, mirëpo na lehtëson procesin e manipulimit me të dhëna [29].

#### 3.2.4. Libraritë e krijueseve tjerë

Nisur nga parimi që na është mësuar gjate studimeve, ‘nuk keni nevojë të zbuloni rrotën, mjafton të dini si të përdoret’, e kam pare si të arsyeshme që të përdoren librari të krijueseve tjerë që të lehtësohet krijimi dhe funksionalizimi i pote i aplikacionit. Përmes përdorimit të tyre, koha është kursyer dhe pasi që janë librari tejet shume të përdorura dhe të testuara, mund të jemi me të sigurte se sa nëse do i implementonim vete vetitë që i kanë këto librari.

##### 3.2.4.1. Picasso

Një ndër libraritë e para të futura në përdorim është Picasso nga SquareUp. Kjo librari mundëson manipulim me të lehtë të fotografive brenda aplikacionit. Lehtëson punën pasi që mund të përdoret në kombinim me Recycler dhe Adapters, dhe në të njëjtën kohe është në gjendje të marr fotografi nga interneti, të i transformoj fotot në baze të nevojës, të i vendos në cache, dhe tere këtë me shfrytëzim minimal të resurseve të memories. Kjo gjene përdorim në shfaqjen e fotove të profilit të çdo përdoruesi [30].

##### 3.2.4.2. Material Date/Time Picker

Përcaktimi i datës dhe kohës për fillim të nisjes të udhëtimit behet përmes Material Date/Time Picker. Kjo librari na lehtëson këtë pune, dhe në të njëjtën kohe ka një dizajn tërheqës që përdor edhe sistemi operativ Android [31].

##### 3.2.4.3. Image Cropper

Kur përdoruesit ngarkojnë foto për profil, shpesh është nevoja që ato të prehen në mënyrë që të përshtaten me standardin që e kemi aplikuar – duhen të jene katorr në mënyrë që të mos shkaktojnë

probleme. Këtë e arrijmë përmes Image Cropper, që detyron përdoruesin foton e ngarkuar të e prej në formatin tone të parapërcaktuar. Image Cropper ofron edhe formate tjera, jo vetëm katror (1:1), si 16:9, 4:3, formë të lire, etj., mirëpo për nevojat tona, na është nevojitur 1:1, prandaj atë e kemi aplikuar [32].

#### 3.2.4.4. CircleImageView

CircleImageView është ndër arsyet pse Image Cropper e ka formën të përcaktuar si 1:1. Kjo pasi që kur të shfaqen fotot, e kemi përcaktuar që të shfaqen në forme rrëthore, dhe kthimi i një fotoje që nuk përshtatet me formatin 1:1 në forme rrëthore, doli se është problematike. Fotografitë në aplikacion në forum dhe vende tjera, përmes kësaj librarie shfaqen ngjashëm siç shfaqen në aplikacione si Facebook, Instagram, Twitter, etj, pra në forme rrëthore [33].

#### 3.2.4.5. Compressor

Kur përdorues ngarkon një foto, ajo foto është rëndom e shkrepur me kamerë dhe si e tille ka një madhësi jo edhe relativisht të vogël. Po të lejohej përdorimi i fotove të tillë, nëse aplikacioni ngarkohet me shume përdorues, kushdo që qaset në forum, telefoni i tyre do duhej të shkarkonte të gjitha fotot e përdorueseve në kualitetin ashtu siç i kanë ngarkuar. Këtë duhet anashkaluar, siç e anashkalojnë edhe aplikacionet tjera, përmes kompresimit të fotos. Fotoja e ngarkuar kompressoher dhe në vend që të përdoret versioni i ngarkuar, përdoret versioni i kompresuar duke rritur shpejtësinë e aplikacionit. Eficiencia e kompresimit ka variacion, mirëpo sipas krijuesit mund të rangoj deri 100 here me pak vend të nxënë. në testimet e bëra, ky numër ishte me afér 75, duke kompresuar një fotografi me 7.5MB në vetëm 88kB, por është me se mjaftueshëm. Kjo përpos që lehtëson aplikacionin, mund të ruaj edhe buxhetin pasi që Firebase aplikon kosto varësisht prej sasisë të GB të përdorur [34].

#### 3.2.4.6. OkHttp

OkHttp është një projekt për një HTTP client me eficient, përkrah kërkesa për HTTP 2.0, dhe përkrah dërgim të kërkesave të shumëta përmes të njëjtit socket connection. Është përfshire në aplikacion pasi që lejon dërgimin e kërkesave me header që mund ta manipulojmë lirisht, dhe është duhur një i tille [35].

#### 3.2.4.7. JODA-Time

JODA-Time është API e krijuar që të ofroj klasa me të mira në lidhje me koha dhe data se sa ofronte java.util që është e përfshire, qasje me të lehtë dhe funksione me të vyeshme [36].

#### 3.2.4.8. Retrofit

Retrofit është librari që mundëson trajtimin e një API të caktuar sikur të ishte një klase. në rastin tone, kjo është përdorur që të kemi qasje me të lehtë në Google API [37].

### 3.3. Struktura e aplikacionit

Aplikacioni përban një numër të aktiviteteve, adaptereve, ViewHolders, fragmente, ndihmës (utilities). Hapja e aplikacionit fillon me aktivitetin për marrje të qasjes (login). Prej atu, mund të kalohet në një numër tjetër të aktiviteteve, varësisht prej veprimeve. Veprimi me i zakonshëm do ishte shkrimi i email dhe fjalëkalimit, duke marrur qasje në aplikacion. Kur të këtë nevoje për ndogjë në lidhje me lokacion, apo shfaqje të hartave, nëse nuk i është dhënë leja për qasje në lokacion, do i kërkohet qasja në sensorët e GPS.

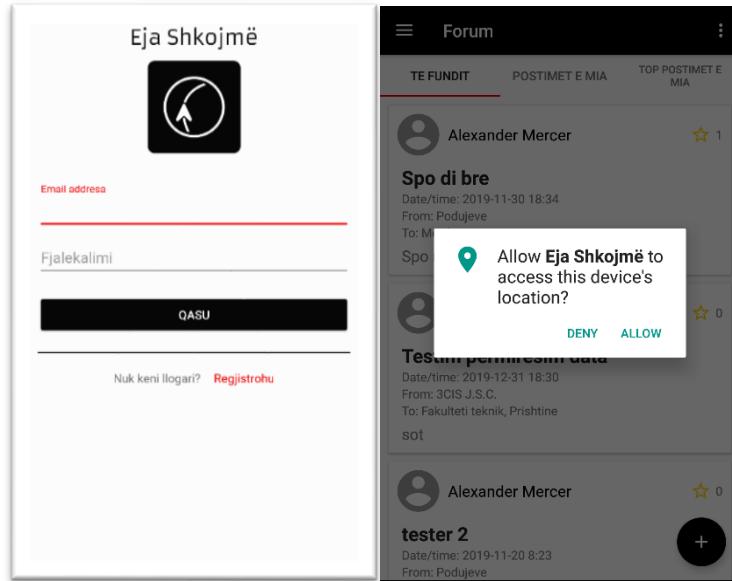


Figura 12. Hapat e parë në aplikacion

### 3.4. Forumi

Pjesa kryesore e aplikacionit është forumi, i paraqitur në figurën 13. në forum shihen postimet e kaluara, mund të shihen vetëm postimet e përdoruesit që është i qasur, apo të i sheh top postimet, që llogariten në baze të likes. Nga forumi, mund edhe të qasemi në postimet që janë postuar, nëse

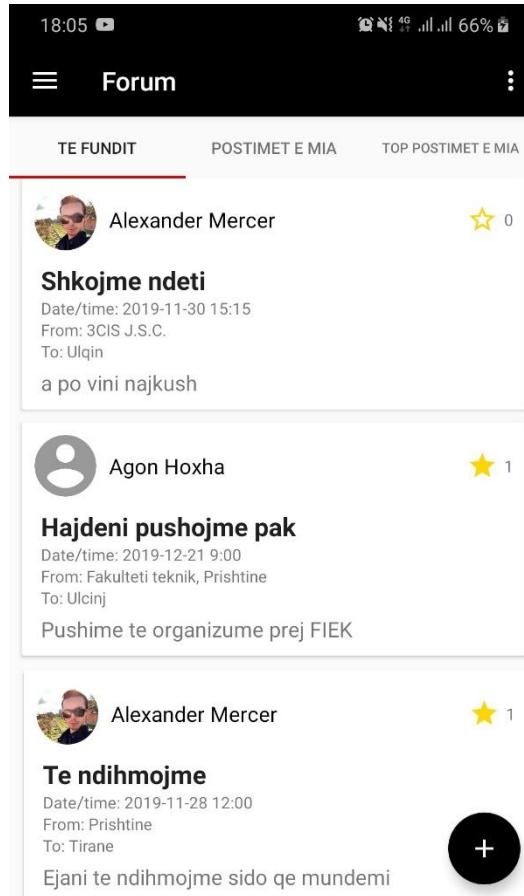


Figura 13. Pamja kryesore

dëshirojmë të komentojmë, apo mund edhe të fillojmë të krijojmë postim të ri. Forumi funksionon përmes të klasës ForumFragment – fragment të cilit iu është deleguar ngarkimi i postimeve të fundit, postimet e përdoruesit dhe top postimet e përdoruesit, gjë që behet me klasat për postime të fundit, postimet të përdoruesit dhe top postimet e përdoruesit respektivisht. të gjithë këto klasa dhe fragmente kanë varësi nga PostListFragment – një ndër klasat e vetme e shkruar në Java, që i merr të dhënat nga Firebase varësisht prej skenarit, dhe kthen të dhënat e duhura nëpër RecyclerViews tek fragmentet e lartë cekura që me pastaj e bëjnë shfaqjen. PostListFragment merr qasje në Firebase përmes, po si edhe klasat tjera që kanë qasje në Firebase databazë, përmes referencës të instancës të databazës, apo në kod, kjo shkruhet si në kodin 8.

```
mDatabase = FirebaseDatabase.getInstance().getReference();
```

Kodi 8. Krijimi i lidhjes me Firebase

Adapteri që përdoret për të marre të dhënat, me saktësishët FirebaseRecyclerAdapter, i merr të dhënat nga databaza, krijon pamjen, por edhe përcakton funksionet kur përdoruesi të klikon në postim apo në emër të postuesit. në rast se klikon në postim, aksioni delegohet tek MainActivity që e ka funksionin e

```
viewHolder.itemView.setOnClickListener(v ->
Objects.requireNonNull(mainActivity).onViewPostBtnClicked(postKey));
viewHolder.authorView.setOnClickListener(v -> {
    PopupMenu popup = new PopupMenu(getContext(), viewHolder.authorView);
    popup.inflate(R.menu.menu_user_action);
    popup.setOnMenuItemClickListener(item -> {
        if (item.getItemId() == R.id.profile_action) {
            Intent intent = new Intent(getActivity(), ProfileActivity.class);
            intent.putExtra("user_id", model.uid);
            startActivity(intent);
        }
        return false;
    });
    popup.show();
});
```

Kodi 9. Hapja e Profilit

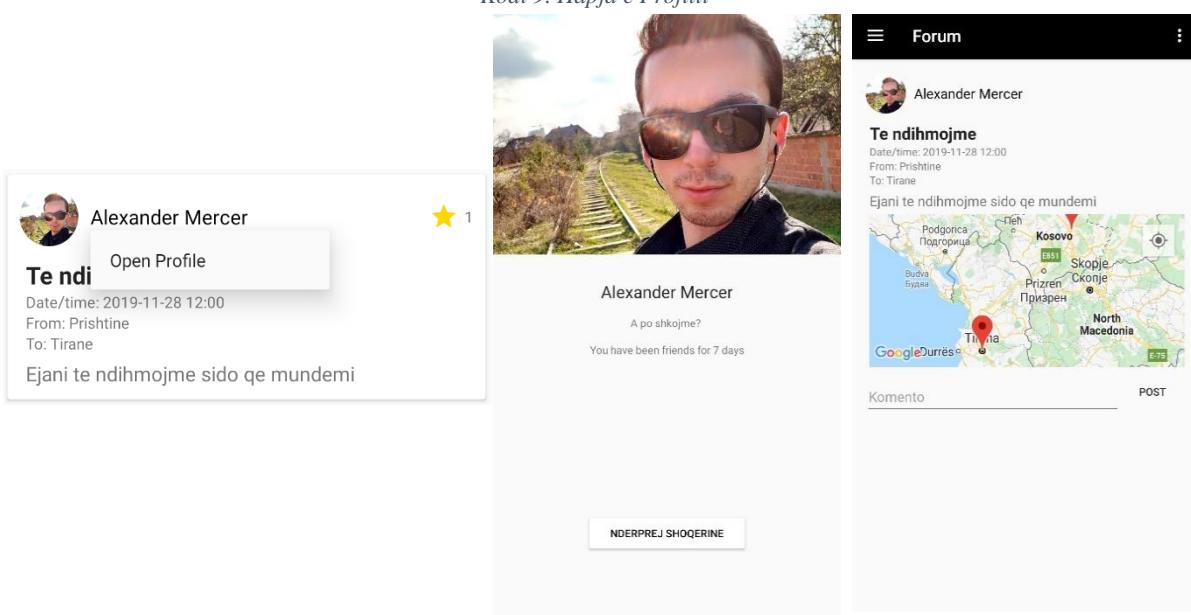


Figura 14. Hapja e profilit, apo postimi më i detajuar

definuar për hapje të postimit, kurse nëse klikon në emër të postuesit, e merr përsipër vet pasi që vetëm i duhet të shfaq opsonin për të hapur profilin e përdoruesit - kjo behet me kodin 9, dhe shfaq si rezultat pamjet në figurën 14.

Përkthyer në gjuhe të kuptueshme për njerëz, nëse klikon në postim, ekzekuto funksionin onViewCreatedPostBtnClicked, dhe nëse klikohet në personin që e ka postuar, hap opsonin që të shkohet tek profili i personit.

Nga screenshot i mesëm mund të shihet një buton rreth ndërprerjes të shoqërisë, njëkohësisht në figurën 14 (ne përbajtje të databazës) mund të shihet një tabelë ‘friends’ –ne aplikacionin e krijuar është mundësuar krijimi i shoqërisë në format të ngjashëm sikur që e kanë edhe faqet tjera – përdoruesi mund të dërgoj kërkese për shoqëri, dhe personit që ja dërgon mund të e pranoj apo refuzoj. Krijimi i shoqërisë nuk është i nevojshëm për komunikim apo ndonjë gjë tjetër, mirëpo nëse je miq me personin që dëshiron të flasësh, e ke me lehtë të e gjesh, siç do shpjegohet tek seksioni i komunikimit. Tani për tani, kthehem i tek forumi.

Krijimi postimeve të reja është relativisht thjeshtë i bere dhe po ashtu funksionon përmes fragmenteve. Mirëpo, në këtë rast, na duhen tri fragmente, dhe rrjedhimisht, tri dizajnë:

1. NewPostFragment me dizajn të aplikuar në fragment\_new\_post,
2. SetDateTimeFragment me dizajn të aplikuar në fragment\_setdatetime,
3. SetPickPointFragment me dizajn të aplikuar në fragment\_setpickpoint.

NewPostFragment thjesht jep dy hapësira – një hapësirë për titull, dhe një tjetër për përbajtje të postimit, si dhe na jep butonin për next, buton ky që në fakt vetëm se i bartë të dhënat e mbledhura në fragmentin e radhës që është fragmenti për përcaktim të datës dhe kohës. në forme të njëjtë, edhe ky

```
mPickDateText!!.setOnClickListener {
    val now = Calendar.getInstance()
    DatePickerDialog(activity!!, DatePickerDialog.OnDateSetListener { _: DatePicker?, year: Int, month: Int, dayOfMonth: Int -> Log.d("Original", "Got clicked")
        mPickDateText!!.setText("""$year-${month + 1}-$dayOfMonth"""),
        now[Calendar.YEAR], now[Calendar.MONTH], now[Calendar.DAY_OF_MONTH]
    ).show()
}
mPickTimeText!!.setOnClickListener {
    val now = Calendar.getInstance()
    TimePickerDialog(activity, TimePickerDialog.OnTimeSetListener { _: TimePicker?, hour: Int, minute: Int -> Log.d("Original", "Got clicked")
        val formatedMinute = String.format("%02d", minute)
        mPickTimeText!!.setText("$hour:$formatedMinute")
    },
    now[Calendar.HOUR_OF_DAY],
    now[Calendar.MINUTE],
    true
).show()
}
```

Kodi 10. Përcaktimi i opsjoneve të Material DateTime Picker

fragment ka dy hapësira, mirëpo sa po të preket cilado hapet Material Date Time Picker, që i jep mundësi përdoruesit të zgjedh datën dhe kohen. Se fundmi, kemi fragmentin për caktim të pikave kyçë, i cili prapë ka vetëm dy fusha që përdoruesi të shkruej pikën prej nga do niset dhe destinacionin që e ka. Me poshtë është paraqitur grafikisht ajo çka u tha deri me tani.

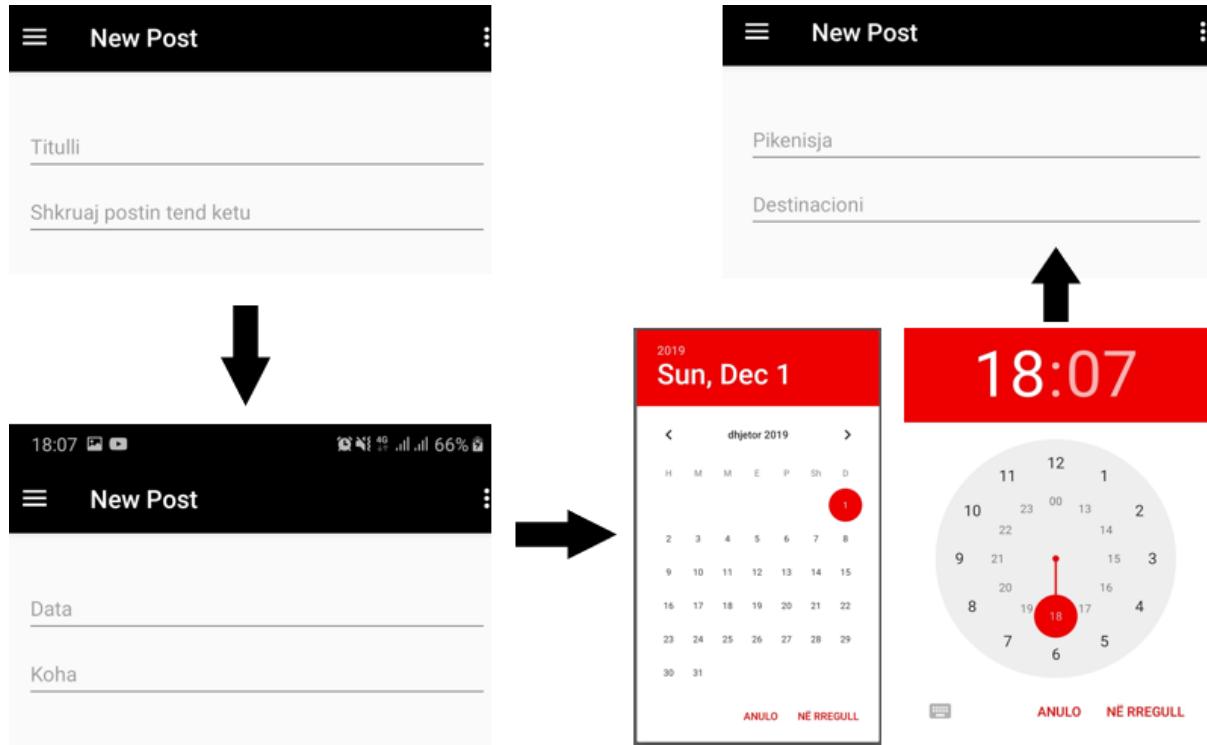


Figura 15. Procesi për krijim i postimit

Material Date Time Picker aktivizohet bazuar në kodin 10.

Sapo që përdoruesi të klikoj posto, do validohen se pari pikënisja dhe destinacioni – se në fakt ekzistojnë dhe mund të shfaqen në harte, dhe thirret funksioni writeNewPost, i cili merr të dhënat e verifikuara, dhe i vendos në databazë nen tabelën posts. Kalimi nëpër procedura është paraqitur në figurën 15.

### 3.4.1. Regjistrimi

Eja Shkojmë

Emri \_\_\_\_\_ Mbiemri \_\_\_\_\_

Email addresa \_\_\_\_\_

Fjalekalimi \_\_\_\_\_

**REGJISTROHU**

Keni llogari? [Qasu](#)

Figura 16. Regjistrimi në aplikacion

Nëse përdoruesi nuk është i regjistruar, qasja nuk do jete e mundshme, dhe do duhet të regjistrohet, përmes aktivitetit të paraqitur në figurën 16.

Regjistrimi është tentuar të behet sa me i thjeshtë, me ndihmesa për përdoruesin që i tregojnë se çfarë të dhëna kërkoohen nga ai/ajo. Për regjistrim mjafton të jepet emri, mbiemri, email adresa dhe fjalëkalimi që do e përdor për qasje. Natyrisht, është përdorur validim i emailës që të sigurohem se është email reale, mirëpo me tej nuk jemi siguruar se kemi të bëjmë me individ real.

Sapo të i mbush të dhënat, dhe të prek butonin për regjistrim, do ekzekutohet kodi 11.

```
mAuth!!.createUserWithEmailAndPassword(email, password)
    .addOnCompleteListener(this@SignupActivity) { task: Task<AuthResult?> ->
    if (!task.isSuccessful) {
        // ...
    } else {
        // ...
        @SuppressLint("DEPRECATION") val deviceToken =
        FirebaseInstanceId.getInstance().token
        writeNewUser(userId, name, email, deviceToken)
    }
}
```

*Kodi 11. Krijimi i përdoruesit të ri*

Kurse writeNewUser është definuar si në kodin 12:

```
private fun writeNewUser(userId: String, name: String, email: String,
device_token: String?) {
    val user = User(name, email, device_token)
    mDatabase!!.child("users").child(userId).setValue(user)
    .addOnCompleteListener { task: Task<Void?> ->
        if (task.isSuccessful) {
            // ...
        }
    }
}
```

*Kodi 12. Funksioni për krijim të përdoruesit të ri*

Prej procesit të krijimit të përdoruesit u përmenden vetëm këto të dyja pasi që janë pjesa me kryesore.

### 3.4.2. Profili

Sic u cek me larte, çdo përdorues e ka profilin e vet. Tek profilet, e shfaqur në figurën 17, kemi disa çështje që duhet cekur, përpos që e kanë mundësinë për krijim shoqërie. Nga figura, lirisht mund të shihet se ekziston edhe mundësia që përdoruesit të vendosin foton e tyre në profil.

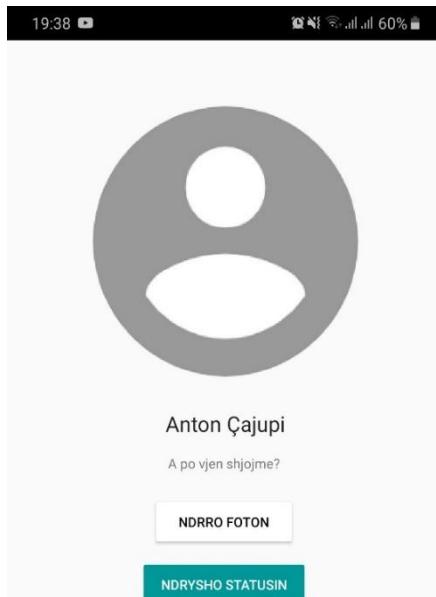


Figura 17. Pamja e profilit nga vetë përdoruesi

Nëse nuk është përcaktuar ndonjë foto paraprakisht, si foto e zakonshme përdoret ajo që shihet në foto. Po të preket butoni për ndërrim të fotos, do hapet mundësia për të zgjedhur foton që dëshiron. Ky veprim delegohet tek vet sistemi operativ pasi që ka aktivitet të veçantë sistemi operativ për importim të një file të caktuar, mjafton në t'i tregojmë se çfarë formati të të dhënavë pranojmë – në këtë rast pranojmë vetëm foto, andaj type do duhet specifikuar si “image/\*” - këtë e kryen kodi 13:

```
mImageButton?.setOnClickListener {  
    val intent = Intent()  
    intent.type = "image/*"  
    intent.action = Intent.ACTION_GET_CONTENT  
    startActivityForResult(Intent.createChooser(intent, "Select image"),  
    SELECT_IMAGE)  
}
```

Kodi 13. Zgjedhja e fotografisë për profil

Pasi që të zgjidhet një foto nga përdoruesi do duhet të prehet në mënyrë që të përshtatet me nevojat tonë – pra të jete formatit 1:1. Siç u specifikua tek libraritë, kjo behet përmes Image Cropper, me koden 14.

```
CropImage.activity(uri)  
    .setAspectRatio(1, 1)  
    .setMinCropWindowSize(500, 500)  
    .start(this)
```

Kodi 14. Thirrja e aktivitetit për prerje të fotografisë

Pastaj do kompresohet përmes Image Compressor të përcaktuar tek libraritë e përdorura, me koden 15.

```
val thumbBitmap = Compressor(this)
    .setMaxWidth(200)
    .setMaxHeight(200)
    .setQuality(75)
    .compressToBitmap(thumbFilepath)
```

Kodi 15. Kompresimi i fotografisë

Dhe ngarkohet në Firebase bucket që ekziston enkas për aplikacionin tone. Përpos imazheve, profilet karakterizohen edhe me status të tyre. Çdo profil ka statusin e vet, mirëpo ndryshimi i statusit delegohet tek një aktivitet tjetër – tek ChangeStatusActivity. Është aktivitet që thjeshtë ndryshon një string në databazë të Firebase, andaj nuk shoh ndonjë arsyе t'ë përfshij ndonjë pjese nga kodi apo përbërja e këtij aktiviteti.

Sic u tha me herët, përdoruesit kanë mundësi të krijojnë shoqëri, mirëpo kanë mundësi që edhe të e shkëpusin atë shoqëri – kjo arrihet përmes butonit që shihet në Figurën 17. Ngjashëm me ChangeStatusActivity, edhe kjo është vetëm një ndryshim i vogël në databazë, andaj nuk e shoh si të arsyeshme të diskutohet me në thellësi.

### 3.5. Komunikimi

Nëse hapim menynë që zakonisht i referohet si Navigation Drawer, shfaqur në figurën 18, shohim një opsjon tjetër përpos të Forumit – behet fjale për Bisedat.

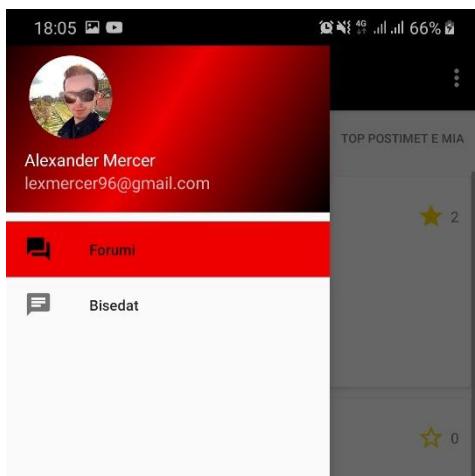


Figura 18. Navigation Drawer

Tek Bisedat, të shfaqura në figurën 19, do të merremi me tri klasa që kanë rëndësi të veçantë:

1. ConversationFragment
2. ChatActivity
3. ChatFragment

Ngjashëm si ForumFragment i cili ishte përgjegjës që të thirre të gjitha klasat e duhura dhe funksionet e duhura për të shfaqur dhe menaxhuar postimet, ConversationFragment merret me çështje të ngjashme, vetëm se tanë ka të beje me bisedat që jene bere, se çka do ndodh kur të preket biseda, dhe për të shfaqur komplet listën e shoqërisë pasi që shoqëria mund të shihet tek Bisedat. Funksioni kryesor i këtij fragmenti është të beje gati bisedat, lexon nga databaza se me kenë keni biseduar dhe mesazhi i fundit shfaqet ngjashëm me platforma të ndryshme.

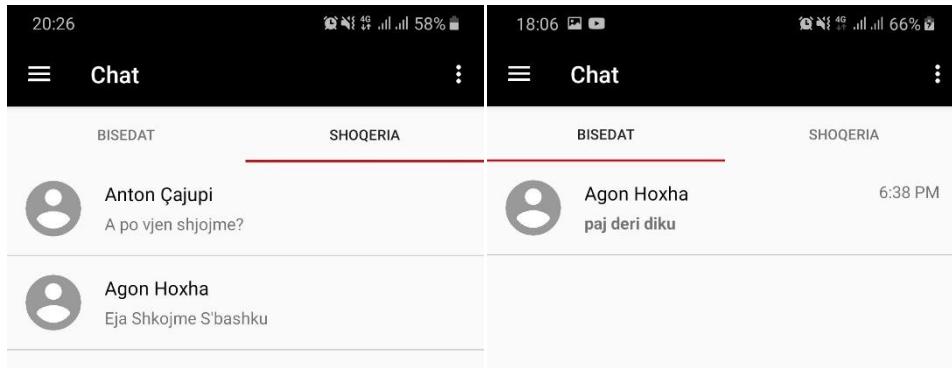


Figura 19. Opcionet tek Biseda

Lista e shoqërisë përmban të gjithë profilet me të cilat përdoruesi ka krijuar marrëdhënie shoqërie. Teksti që shfaqet nen emër tek Shoqëria, është statusi që e kanë përcaktuar.

Nëse preket ndokush në Shoqëria thjesht hapet profili i atij personi dhe mund të shihet para sa ditësh është krijuar miqësia, dhe mund të zgjidhet opzioni për dërgim mesazhi apo për ndërprerje të miqësisë. Nëse preket ndonjë nga bisedat, kalohet drejt në bisede. Për nga ana e kodit, thirret ChatActivity, duke shtuar në Intentin që përdoret për atë thirrje ID të personit dhe emrin e tij.

Parimisht, merret statusi se nëse ka qene online kohe të fundit apo jo, duke kontrolluar parametrin e duhur në Firebase. Nëse po, tregon që është online, nëse jo e paraqet vlerën që është e ruajtur në po të njëjtën variabël duke treguar se kur për here të fundit ishte online.

Pasi që të behet kjo, duhen të shkarkohen nga Firebase të gjithë mesazhet që janë dërguar me pare dhe të shfaqen ato, se bashku me kohen kur janë dërguar. Tere kjo behet thjesht me lexim të të dhënavë nga databaza dhe nuk ka ndonjë funksion të veçantë, andaj nuk do shtjellohet me në detaje.

Për të dërguar mesazhe, merret funksioni i posaçëm sentMessage, i cili pasi që sigurohet që nuk është mesazh i thatë, procedon me marrje të qasjes në direktoriunet e duhura.

```
val messageMap: MutableMap<String, Any?> = HashMap()
messageMap["message"] = message
messageMap["type"] = "text"
messageMap["timestamp"] = ServerValue.TIMESTAMP
messageMap["from"] = uid
messageMap["seen"] = false
```

Kodi 16. Përbërja e komponentit të përdorur për mesazhe

Objekti messageMap, i krijuar në kodin 16, është i definuar ashtu që si index, të këtë një String, dhe si vlore të tij mund të këtë çfarëdo formati të të dhënave, përfshire edhe ‘null’. Futja në databazë behet paksa me ndryshe se sa rastet e tjera, sipas kodit 17. Kjo e tera rezulton që të mundësohet komunikimi mes përdorueseve, siç është shfaqur në figurën 20.

```
val userMessagePush = mDatabase!!.child("messages")
    .child(uid).child(mChatUser!!).push()
val pushId = userMessagePush.key
mDatabase!!.child("chat").child(uid).child(mChatUser!!)
    .child("seen").setValue(true)
mDatabase!!.child("chat").child(uid).child(mChatUser!!)
    .child("timestamp").setValue(ServerValue.TIMESTAMP)
mDatabase!!.child("chat").child(mChatUser!!).child(uid)
    .child("seen").setValue(false)
mDatabase!!.child("chat").child(mChatUser!!).child(uid)
    .child("timestamp").setValue(ServerValue.TIMESTAMP)
mDatabase!!.updateChildren(messageUserMap) { databaseError: DatabaseError?, _: DatabaseReference? -> if (databaseError != null) {Log.d(TAG, databaseError.message)}}}
```

Kodi 17. Kodi për vendosje të mesazheve ne databazë



Figura 20. Pamja e Bisedës

## **4. Diskutime dhe konkluzione**

Qëllimi i këtij punimi ishte krijimi i aplikacionit për menaxhim të bashkë udhëtimit në taksi, në sistemin operativ Android. Kjo është bere me sukses, edhe pse ka hapësire për zhvillim të mëtutjeshëm, si në aspekt të mundësimit të komunikimit përmes mënyrave tjera si me zë apo me pamje video, edhe pse është e diskutueshme se a do ishte vërtetë e nevojshme. Gjithashtu, do ishte vështirë të implementohej. Një tjetër drejtim në të cilin do mund të behet një zhvillim është nga ana e navigimit – mënyra se si është tanë, është tejet bazike mirëpo plotëson nevojat bazike.

Sidoqoftë, qëllimi është përbushur, dhe aplikacioni mund të publikohet për përdorim të lire. Aplikacioni i krijuar do të mundësoj një zgjidhje me të mire se sa opzionet e tanishme, si grupet në Facebook apo udhëtimi duke pritur në rrugë që të vij një automobil. në të njëjtën kohe, siç është demonstruar, është mundësuar komunikimi mes krijuesit të postimit dhe pasagjereve potencial, mirëpo edhe komunikimi mes pasagjereve, jo vetëm përmes interaksionit në komente, por edhe në komunikim direkt.

Moduli i Forumit, që njëkohësisht është moduli kryesor, tanë ju paraqet një platformë të veçantë. Moduli i Bisedave, ju paraqet përdorueseve të aplikacionit të zhvilluar, një mënyrë për komunikim. Moduli i Navigimit, që nuk është edhe aq i përfillur në këtë punim pasi që nuk është edhe aq i zhvilluar, iu ndihmon nëse kanë problem për gjetje të pikënisjes.

Është marre nen konsiderate edhe krijimi i aplikacionit njëkohësisht në sistemin operativ iOS, mirëpo për shkak të temës të limituar në sistemin operativ Android dhe kohës të limituar për realizim, kjo nuk është përfillur.

## 5. Shtesat

### 5.1. Lista e shkurtësave

IoT – Internet of Things

TV – Television

PC – Personal Computer

LLC – Limited Liability Company

AOSP – Android Open Source Project

API – Application Programming Interface

HTML – Hypertext Markup Language

CSS – Cascading Style Sheets

JVM – Java Virtual Machine

WORA – Write Once, Run Anywhere

JIT – Just in Time

IDE – Integrated Development Environment

NPE – Null Pointer Exception

XML – Extended Markup Language

SDK – Software Development Kit

JSON – JavaScript Object Notation

kB – Kilo Byte

MB – Mega Byte

GB – Giga Byte

HTTP – Hypertext Transfer Protocol

GPS – Global Positioning System

### 5.2. Lista e figurave

Figura 1. Përdorimi i aplikacioneve për bashkë udhëtim në vend të vozitjes [1] .....	1
Figura 2. Organizimi i bashkë udhëtimit ne Facebook [3] .....	2
Figura 3. Arkitektura e Android [10] .....	3
Figura 4. Shpërndarja e versioneve të Android [11] .....	5
Figura 5. Etapat e jetës të aktivitetit [12] .....	5
Figura 6. Shfrytëzimi i shërbimit në Android .....	6

Figura 7. Funksionimi i Broadcast Receiver [13] .....	6
Figura 8. Java Virtual Machine [17] .....	8
Figura 9. Benchmarks mes Java dhe Kotlin [23] .....	12
Figura 10. Konvertimi i Librarive [26] .....	16
Figura 11. Pamje high-level e databazës për aplikacionin .....	17
Figura 12. Hapat e parë në aplikacion .....	20
Figura 13. Pamja kryesore .....	20
Figura 14. Hapja e profilit, apo postimi më i detajuar .....	21
Figura 15. Procesi për krijim të postimit .....	23
Figura 16. Regjistrimi në aplikacion .....	23
Figura 17. Pamja e profilit nga vetë përdoruesi .....	25
Figura 18. Navigation Drawer .....	26
Figura 19. Opcionet tek Biseda .....	27
Figura 20. Pamja e Bisedës .....	28

### **5.3. ***Listat e tabelave*****

Tabela 1. Versionet e Android [11] .....	4
--	---

### **5.4. ***Listat e pjesëve të kodit*****

Kodi 1. Zgjerimi në Kotlin .....	9
Kodi 2. Shembull kodi në Java për try dhe catch .....	9
Kodi 3. Mënyra e krijimit të përjashtimit në Kotlin .....	10
Kodi 4. Shkaktim i një NullPointerException në Java .....	10
Kodi 5. Kodi ekuivalent me Kodin 4, në Kotlin .....	10
Kodi 6. Klasa Personi me getters dhe setters për variablën ‘name’ .....	11
Kodi 7. Ekuivalenti i Kodit 6, në Kotlin .....	11
Kodi 8. Krijimi i lidhjes me Firebase .....	21
Kodi 9. Hapja e Profilit .....	21
Kodi 10. Përcaktimi i opsiioneve të Material DateTime Picker .....	22
Kodi 11. Krijimi i përdoruesit të ri .....	24
Kodi 12. Funksioni për krijim të përdoruesit të ri .....	24
Kodi 13. Zgjedhja e fotografisë për profil .....	25
Kodi 14. Thirrja e aktivitetit për prerje të fotografisë .....	25
Kodi 15. Kompresimi i fotografisë .....	26
Kodi 16. Përbërja e komponentit të përdorur për mesazhe .....	27
Kodi 17. Kodi për vendosje të mesazheve ne databazë .....	28

## 6. Bibliografia

- [1] Përdorimi i Ridesharing apps në vend të udhëtimit, Online:  
<https://www.kristensenlaw.com/blog/2018/08/Systemic-liabilities-within-rideshare-programs.shtml>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [1] Statistikat rreth përdorimit të Uber, Online: <https://www.businessofapps.com/data/uber-statistics>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [2] Statistikat rreth përdorimit të Lyft, Online: <https://www.businessofapps.com/data/lyft-statistics>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [3] Grup në Facebook për Ridesharing, Online:  
<https://www.facebook.com/groups/343190843152164> –qasur më: Dhjetor, 2019
- [4] Zhvillim i aplikacioneve Android IoT pajisje, Online: <https://developer.android.com/things>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [5] Zhvillimi i aplikacioneve për Android TV, Online: <https://developer.android.com/tv>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [6] Version i Android për PC, Online: <https://www.android-x86.org/>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [7] Blerja e Android nga Google, Online: <https://www.cnet.com/news/google-buys-android>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [8] Publikimi i Android source code, Online: <https://android.googlesource.com>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [9] Plane për rritje ne ndërlidhshmërinë të Android me Linux, Online:  
<https://arstechnica.com/gadgets/2019/11/google-outlines-plans-for-mainline-linux-kernel-support-in-android/>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [10] Arkitektura e sistemit operativ Android, Online:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(operating\\_system\)#Software\\_stack](https://en.wikipedia.org/wiki/Android_(operating_system)#Software_stack) qasur më: Dhjetor, 2019
- [11] Versionet e sistemit operativ Android,  
[https://wikivisually.com/wiki/Android\\_version\\_history](https://wikivisually.com/wiki/Android_version_history), qasur më: Dhjetor, 2019
- [12] Ubaya Huda, Design of Prototype Payment Application System With Near Field Communication (NFC) Technology based on Android, Online:  
[https://www.researchgate.net/publication/274314022\\_Design\\_of\\_Prototype\\_Payment\\_Application\\_System\\_With\\_Near\\_Field\\_Communication\\_NFC\\_Technology\\_based\\_on\\_Android](https://www.researchgate.net/publication/274314022_Design_of_Prototype_Payment_Application_System_With_Near_Field_Communication_NFC_Technology_based_on_Android), qasur më: Dhjetor, 2019
- [13] Hyrje në Android, Online: <https://www.educba.com/introduction-to-android/> qasur më: Dhjetor, 2019
- [14] Statistika mbi përdorim të Kotlin, Online:  
<https://www.appbrain.com/stats/libraries/details/kotlin/kotlin>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [15] Website i Oracle, Online: <https://www.oracle.com/java>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [16] Caqet për zhvillim të mëtutjeshëm të Java, Online:  
<https://www.oracle.com/technetwork/java/intro-141325.html> –qasur më: Dhjetor, 2019
- [17] Sqarime mbi Java Virtual Machine, Online:  
[https://www.tutorialspoint.com/java\\_virtual\\_machine/java\\_virtual\\_machine\\_tutorial.pdf](https://www.tutorialspoint.com/java_virtual_machine/java_virtual_machine_tutorial.pdf), qasur më: Dhjetor, 2019

- [18] Kotlin deklarohet si gjuhe zyrtare për zhvillim të aplikacioneve në Android, Online: <https://techcrunch.com/2017/05/17/google-makes-kotlin-a-first-class-language-for-writing-android-apps>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [19] Intervista me krijuesin e Kotlin, Online: <https://zeroturnaround.com/rebellabs/jvm-languages-report-extended-interview-with-kotlin-creator-andrey-breslav>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [20] Supozime mbi të ardhmen e zhvillimit të aplikacioneve në Android, Online: <https://www.netsolutions.com/insights/why-kotlin-is-the-future-of-android-app-development>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [21] Zgjerimet në Kotlin, Online: <https://kotlinlang.org/docs/reference/extensions.html>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [22] Implementimi i përjashtimeve në Kotlin, Online: <https://code.tutsplus.com/tutorials/kotlin-from-scratch-exception-handling--cms-29820>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [23] Përfomance Evaluation of Kotlin and Java On Android Runtime, Patrik Schwermer, Online: <http://kth.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1231573&dswid=-682>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [24] Dallime mes Java dhe Kotlin, Online: <https://kotlinlang.org/docs/reference/comparison-to-java.html>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [25] Publikimi i Android Studio, Online: <https://android-developers.googleblog.com/2013/05/android-studio-ide-built-for-android.html>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [26] Shpjegime rreth AndroidX, Online: <https://developer.android.com/jetpack/androidx>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [27] Statistika rreth përdorimit të Google Maps shërbimeve, <https://themanifest.com/app-development/popularity-google-maps-trends-navigation-apps-2018>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [28] Statistika mbi përdorimin e Firebase në aplikacione, <https://www.appbrain.com/stats/libraries/details/firebase/firebase>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [29] GeoFire repository, Online: <https://github.com/firebase/geofire-android>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [30] SquareUp Picasso repository, Online: <https://square.github.io/picasso>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [31] Material DateTime Picker repository, Online: <https://github.com/wdullaer/MaterialDatePicker>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [32] Image Croppër repository, Online: <https://github.com/ArthurHub/Android-Image-Croppr/wiki>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [33] CircleImageView repository, Online: <https://github.com/hdodenhof/CircleImageView>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [34] Image Compressor repository, Online: <https://github.com/zetbaitsu/Compressor>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [35] OkHttp repository, <https://square.github.io/okhttp>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [36] JODA-Time website, Online: <https://www.joda.org/joda-time>, qasur më: Dhjetor, 2019
- [37] Retrofit repository, Online: <https://square.github.io/retrofit>, qasur më: Dhjetor, 2019