

Kursi: Bachelor në Informatikë, Viti II

Lënda: Programim në Java

Seminar 1: Hyrje në Java

Faqja e Seminareve: <https://sites.google.com/a/fshn.edu.al/course-6/home/ushtrimet>

Email: suela.maxhelaku@fshn.edu.al

Pyetje teorike:

1. Si bëhet e mundur që aplikacionet Java të jenë të pavarura nga platforma ?
2. Çfarë është Java Development Kit (JDK)?
3. Për ekzekutimin e një aplikacion të thjeshtë Java çfarë është e nevojshme?
4. Si mund të afishojmë tekst në konsollë/terminal nëpërmjet gjuhës Java?
5. Cilat janë tipet e gabimeve në Java. Jepni shembull.

Pyetje Praktike:

1. Shkruani një program Java që afishon shumën e dhjetë numrave pozitivë $1+2+...+10$.
2. Ndërtoni një program që afishon balancën e një llogarie pas vitit të parë, të dytë dhe të tretë. Llogaria ka një balancë fillestare 1000\$ dhe ka interes 5% në vit.
3. Ndërtoni një program që afishon emrin tuaj brenda një katrori. Përdorni karakteret si |, - dhe + për të formuar katrorin.
4. Ndërtoni një program që afishon tre filmat tuaj të preferuar në tre rreshta të veçantë.
5. Ndërtoni një program që afishon flamurin amerikan duke përdorur karakteret * dhe =.
6. Ekzekutoni programin e mëposhtëm. Më pas modifikojeni atë duke afishuar emrin tuaj.

```
import javax.swing.JOptionPane;
public class DialogViewer
{
    public static void main(String[] args)
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Hello, World!");
    }
}
```

7. Ekzekutoni programin e mëposhtëm. Më pas modifikojeni atë duke afishuar Përshëndetje emër, ku emër do të jetë emrin që ka futur përdoruesi.

```
import javax.swing.JOptionPane;
public class DialogViewer
{
    public static void main(String[] args)
    {
        String name = JOptionPane.showInputDialog("What is your name?");
        System.out.println(name);
    }
}
```