



**UNIVERSITETI I PRISHTINËS "HASAN PRISHTINA"**

**Fakulteti i Inxhinierisë Elektrike dhe Kompjuterike**

**Drejtimi: Inxhinieri Kompjuterike**

---

**Lënda: Paradigmat Programuese**

**Projekti 02**

Zhvillimi i një makine (engine) për detektimin e plagjiaturës të temave të diplomës

**Profesor: Prof. Dr. Adnan Maxhuni**

**Asistent: MSc. Besmir Sejdiu**

**Prishtinë  
2018/2019**

## Organizimi i projektit

- Projekti realizohet në grupe dhe maksimumi i studentëve për grup është dy.
- Dorëzimi i projektit duhet të bëhet para datës 31.12.2018 në email adresat: adnan.maxhuni@uni-pr.edu dhe besmir.sejdiu@uni-pr.edu.
- Mbrojtja e projektit do të bëhet në gjysmën e parë të muajit Janar, 2019.
- Në ditën e mbrojtjes, projekti me të gjithë fajllat duke përfshirë edhe source code-in duhet të dorëzohet në CD.
- Në mbrojtje të projektit duhet të jenë prezent të dy studentët që kanë punuar në projekt.
- Vlerësimi total i projektit është 40%.

## Qëllimi i projektit

Qëllimi i projektit është që të zhvillohet një softuer në të cilin studentët do të aplikojnë njohuritë që kanë fituar gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve rreth paradigmave programuese dhe në përgjithësi rreth programimit të avancuar.

## Kërkesat e përgjithshme

E gjithë puna duhet të jetë konform rregullave të përgjithshme. Kërkesat e paraqitura në këtë dokument paraqesin minimumin e kërkuar për të plotësuar kriterin e kalueshmërisë në pjesën e detyrës.

- Është OBLIGATIVE për secilin grup të zhvilloj softuerin që i është caktuar.
- Secili anëtar i grupit duhet të jap kontribut të barabartë për realizimin e projektit.
- Kërkesat specifike dhe teknike, të listuara në vijim, duhet të përmbushen në mënyrë që të konsiderohet e kalueshme kjo pjesë e vlerësimit.

- Detyra, respektivisht softueri, duhet të jenë plotësisht funksional në momentin e mbrojtjes.
- Softueri duhet të dokumentohet – më së paku shtatë faqe.

## Kërkesat teknike

Në vijim janë paraqitur disa nga kërkesat teknike që duhet të përdoren për zhvillimin e softuerit:

- Klasat
- Klasat dhe metodat statike
- Trashëgiminë e klasave
- Polimorfizmi, si:
  - Funksionet e mbingarkuara (overloading)
  - Klasat dhe metodat abstrakte
  - Metodat virtuale
- Klasat sealed
- Interface-at
- List & Linq query
- Exception handling
- Regular Expressions
- Events
- Namespaces
- Enums

## Informata shitesë

Përveç aspekteve të lartpërmendura, një rëndësi të veçantë t'i kushtohet edhe arkitekturës së sistemit. Andaj, softueri të zhvillohet duke e ndarë në së paku këto shtresa (layers) kryesore:

- Data Store
- Data Access Layer
- Business Layer
- UI (user interface) Layer – shtresa e prezantimit

\* Studentët të jenë sa më kreativ në realizimin e projektit të tyre.