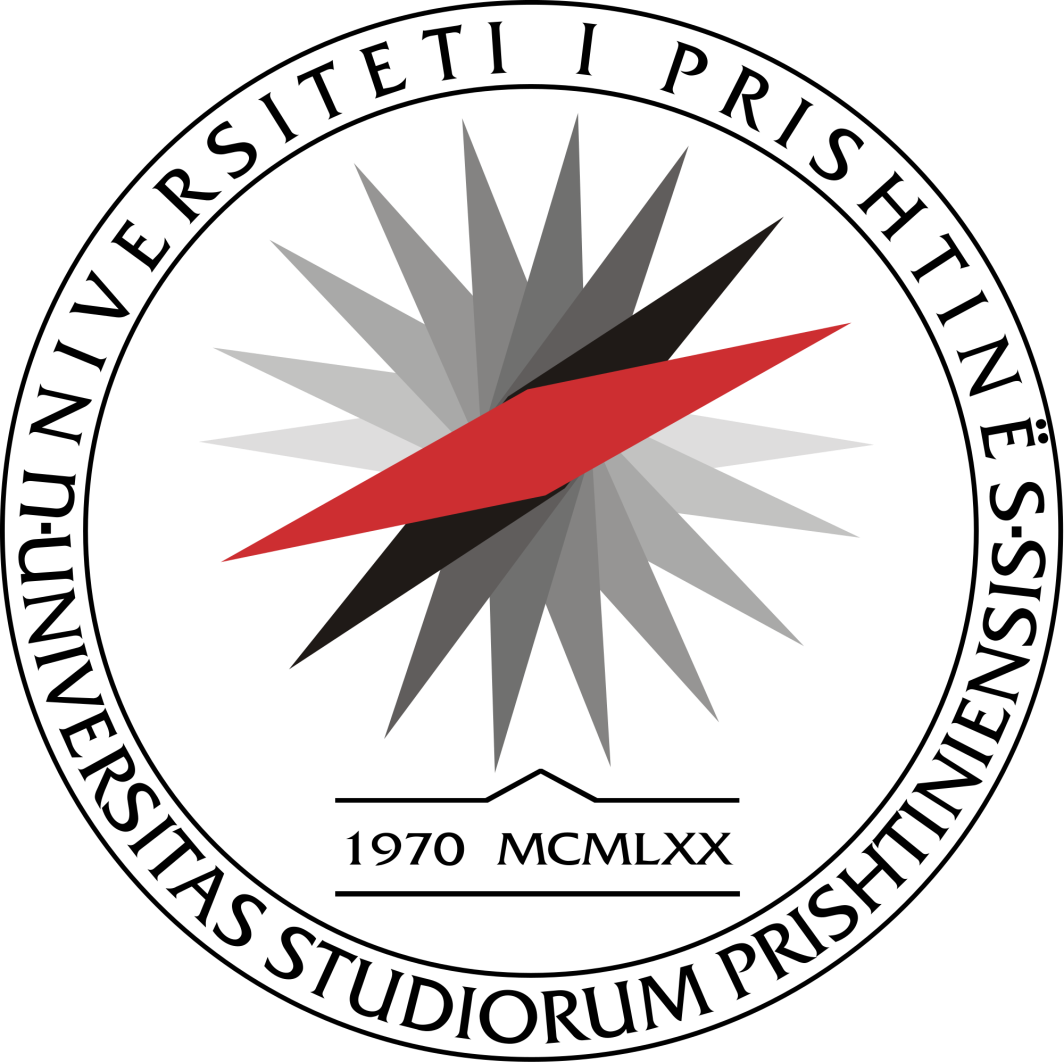
**UNIVERSITETI I PRISHTINËS “HASAN PRISHTINA”**

**FAKULTETI I INXHINIERISË ELEKTRIKE DHE KOMPJUTERIKE**

DEPARTAMENTI : INXHINIERI KOMPJUTERIKE



**LËNDA : RRJETA KOMPJUTERIKE**

**DIZAJNIMI KLIENT – SERVER (Projekti 1)**

Studenti : Ass :

Fatbardh Gashi Haxhi Lajqi

Prishtinë, 2019

**Përmbajtja**

[**1.HYRJE** 2](#_Toc7469479)

[**2.PAMJA FILLESTARE E SERVERIT DHE KLIENTIT** 4](#_Toc7469480)

[**3.PËRSHKRIMI I METODAVE** 5](#_Toc7469481)

[**3.1 Metoda IPADRESA** 5](#_Toc7469482)

[**3.2 METODA NUMRIIPORTIT** 5](#_Toc7469483)

[**3.3 METODA BASHTINGELLORE** 5](#_Toc7469484)

[**3.4 METODA PRINTIMI** 6](#_Toc7469485)

[**3.5 METODA EMRIIKOMPJUTERIT** 6](#_Toc7469486)

[**3.6 METODA KOHA** 6](#_Toc7469487)

[**3.7 METODA LOJA** 7](#_Toc7469488)

[**3.7 METODA FIBONACCI** 7](#_Toc7469489)

[**3.8 METODA KONVERTIMI** 7](#_Toc7469490)

[**4.METODAT SHTESË** 8](#_Toc7469491)

[**4.1 METODA TEOREMAKOSINUS** 8](#_Toc7469492)

[**4.2 METODA *GJEJDITEN*** 8](#_Toc7469493)

[**5.Përfundimi** 9](#_Toc7469494)

# **1.HYRJE**

\*\*\*Ky është raporti i pare i projektit nga lënda **Rrjeta Kompjuterike**.

\*\*\*Titulli i projektit është ***Dizajnimi Klient – Server*.**

\*\*\*Data për dorëzim është ***30.4.2019****.*

\*\*\*Vegla që është përdorur për zhvillim është ***Visual Studio 2017***me gjuhë programuese ***PYTHON****.*

\*\*\*Sistemi operativ që është përdorur për testimin e programeve është **Windows 10 Pro**.

Lista e metodave të implementuara :

**Metodat obligative :**

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

1. ***IPADRESA***
2. ***NUMRIIPORTIT***
3. ***BASHKETINGELLORE***
4. ***PRINTIMI***
5. ***EMRIIKOMPJUTERIT***
6. ***KOHA***
7. ***LOJA***
8. ***KONVERTIMI***
9. ***FIBONACCI***

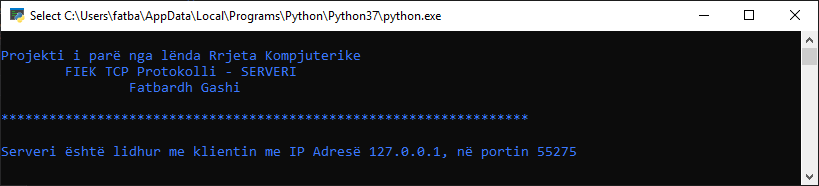
**Metodat shtesë :**

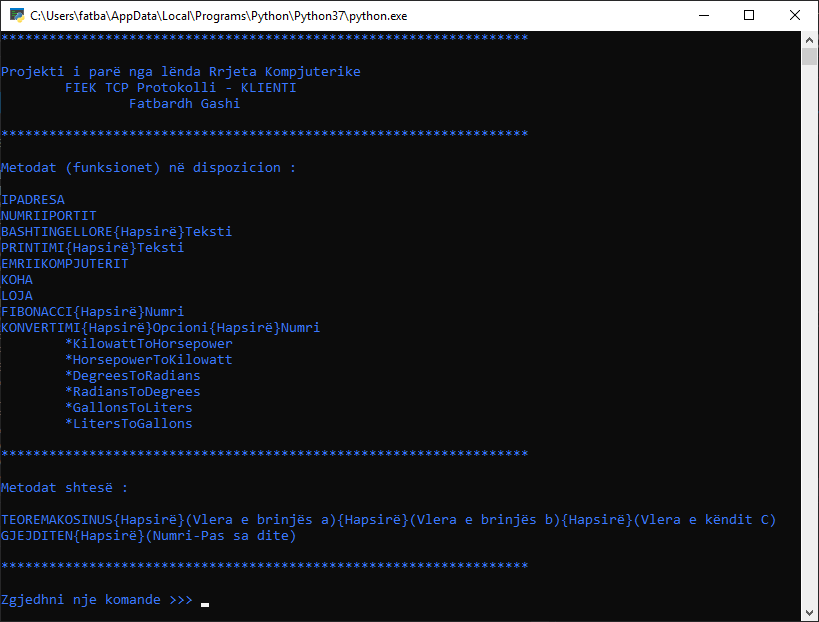
**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

1. ***TEOREMAKOSINUS***
2. ***GJEJDITEN***

-Protokolli FIEK është një protokoll i thjeshtë që i lejon klientit dhe serverit ti testoj lidhjet e tyre. Ky nuk është një protokoll standard. Është TCP versioni i cili quhet FIEK-TCP dhe UDP versioni i cili quhet FIEK-UDP.

# **2.PAMJA FILLESTARE E SERVERIT DHE KLIENTIT**

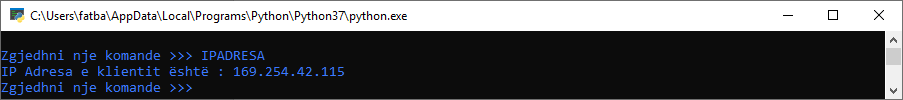




# **3.PËRSHKRIMI I METODAVE**

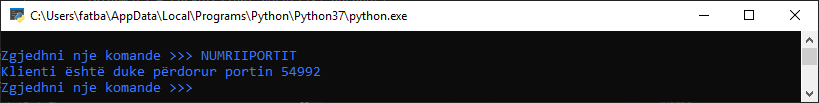
## **3.1 Metoda IPADRESA**

-Metoda IPADRESA është metodë e thjeshtë që e përcakton dhe kthen IP adresën e makinës(kompjuterit) të klientit nëse klienti zgjedh të marrë përgjigje për metodën IPADRESA. IP adresa kthehet në formë dhjetore p.sh (10.20.16.141).



## **3.2 METODA NUMRIIPORTIT**

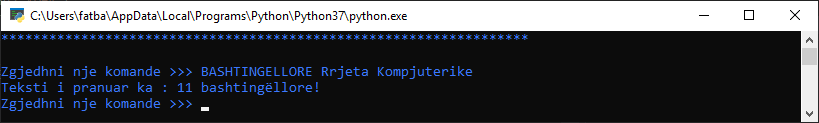
-Metoda NUMRIIPORTIT është metodë që përcakton dhe kthen numrin e portit të pajisjes së klientit.



## **3.3 METODA BASHTINGELLORE**

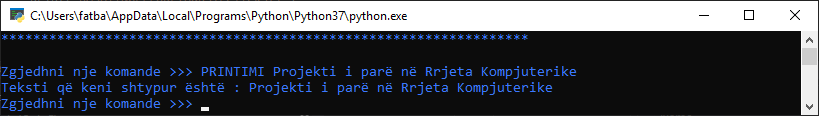
-Metoda BASHTINGELLORE përcakton dhe kthen numrin e bashktingëlloreve të një teksti. Forma e thirrjes së kësaj metodës është e formatit :

*BASHTINGELLORE{Hapsirë}Teksti*



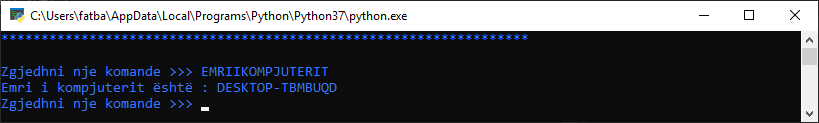
## **3.4 METODA PRINTIMI**

-Metoda PRINTIMI është metodë e cila merr si parametër një tekst dhe pastaj kthen prapë tekstin e dhënë përmes metodës.



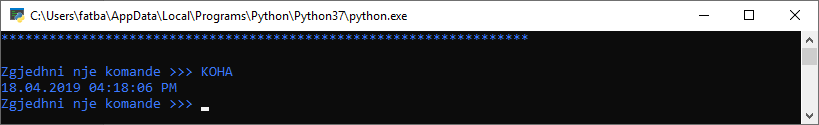
## **3.5 METODA EMRIIKOMPJUTERIT**

-Kërkon emrin e kompjuterit/hostit dhe e kthen atë. Nëse emri i hostit nuk mund te përcaktohet (gjendet) atëherë duhet te kthehet një mesazh dhe te tregohet se emri i hostit nuk mund te gjendet



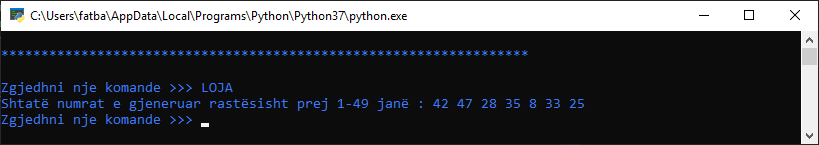
## **3.6 METODA KOHA**

-Përcakton kohen aktuale ne server dhe e dërgon atë tek klienti si format te lexueshme për njerëzit.



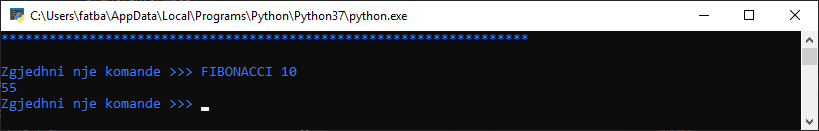
## **3.7 METODA LOJA**

-Metoda LOJA është metodë e cila i kthen 7 numra random(të rastësishëm) në intervalin 1-49.



## **3.7 METODA FIBONACCI**

-Gjënë numrin FIBONACCI si rezultat i parametrit të dhënë hyrës.

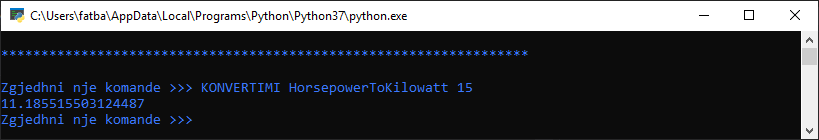


## **3.8 METODA KONVERTIMI**

-Kthen si rezultat konvertimin e opcioneve varësisht opcionit të zgjedhur.

Lista e parametrave *opcioni* janë:

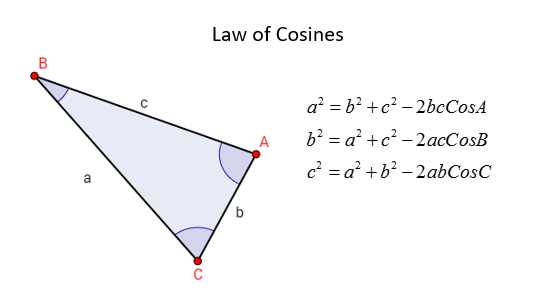
1. ***KilowattToHorsepower***
2. ***HorsepowerToKilowatt***
3. ***DegreesToRadians***
4. ***RadiansToDegrees***
5. ***GallonsToLiters***
6. ***LitersToGallons***



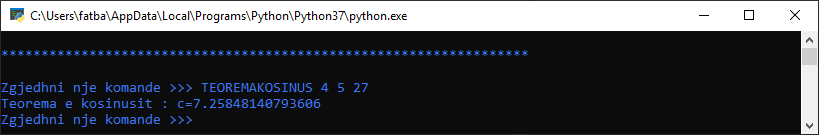
# **4.METODAT SHTESË**

## **4.1 METODA TEOREMAKOSINUS**

-Metoda TEOREMAKOSINUS përdoret ashtu që në hyrje të saj i ipen tre parametra a – gjatësia e brinjës a, b – gjatësia e brinjës b dhe C – këndi përballë brinjës c, sin ë figurën e mëposhtme :



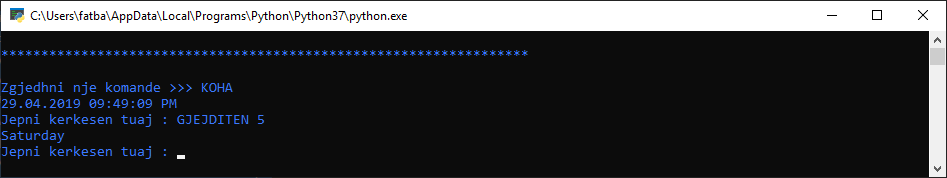
-Nga lart shihet se klienti mund ta gjejë vetëm vlerën e brinjës **c** duke japur parametrat e përmendur më lart. Kjo është bërë për shkaqe të lehtësimit dhe të thjeshtësimit të metodës.



## 

## **4.2 METODA GJEJDITEN**

-Metoda GJEJDITEN është metodë që duke marrë si parameter një numër INTEGER dhe duke e llogaritur saktë ditën sotme të javës përcakton dhe kthen ditën e javës(Monday, Tuesday …) që do të ishte pas kaq(numri) dite.



# 

# **5.Përfundimi**

-Sic po shihet edhe mësipër nga printscreen-s të gjitha metodat janë funksionale (në aspektin logjik dhe sintaksor).