|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **USHTRIMI 2** | **“SHKENCA KOMPJUTERIKE 1”** | | **ID: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |
| **GRUPI: \_\_\_\_\_\_** | **DATA:** \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_ | **EMRI DHE MBIEMRI:** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

1. Shkruani programin **NumratEPlote\_2020**ku do të definoni dhe inicializoni nga një variabël të secilit lloj të të dhënave të thjeshta që paraqesin numra të plotë dhe shfaqni vlerën e tyre si më poshtë:
2. *<vlera> p.sh:* **5**
3. *Variabla "<emri>" e tipit "<tipi>", eshte <nr\_bitave> bit-eshe dhe ka vlerën: <vlera>*

*p.sh.* **Variabla "x" e tipit "long", eshte 64 bit dhe ka vleren: 7654321**

1. Shkruani programin **NumratMePresje\_2020**ku do të deklaroni nga dy variabëla të secilit lloj të të dhënave të thjeshta që paraqesin numra me presje dhjetore dhe pas deklarimit ti përcaktohet nga një vlerë dhe shfaqni vlerën e tyre si më poshtë:
2. *<vlera> p.sh:* **5.75**
3. *Variabla <emri> e tipit <tipi>, eshte "<nr\_bitave> bit" dhe ka vleren: <vlera>*

*p.sh.* **Variabla a e tipit float, eshte "32 bit" dhe ka vleren: 5.57**

1. Shkruani programin **TipetJoNumerike\_2020**ku do të deklaroni nga dy variabla të secilit lloj të të dhënave të thjeshta që nuk paraqesin numra dhe shfaqni vlerën e tyre si më poshtë:
2. *<vlera> p.sh:* ***B***
3. *Variabla <emri> e tipit <tipi>, eshte <nr\_bitave> bit dhe ka vlerën: "<vlera>" p.sh.*

**Variabla p e tipit char, eshte 16 bit dhe ka vleren: "A”**

1. Shkruani programin **TipetEThjeshta\_2020**ku do të definohen dhe inicializohen nga një variabël të secilit lloj të të dhënave të thjeshta shfaqni vlerën e tyre si më poshtë:
2. *<vlera> p.sh:* ***false***
3. *<tipi> <emri> = <vlera> p.sh.* **boolean m = true**
4. Shkruani programin **Konstantet*\_2020***ku do të definoni dhe inicializoni nga dy konstante të secilit lloj të të dhënave të thjeshta dhe shfaqni vlerën e tyre si më poshtë:

*Konstantja <EMRI\_I\_KONSTANTES> e tipit <tipi\_i\_konstantes> ka vleren <vlera\_e\_ konstantes>*

*p.sh.* **Konstantja VLERA\_MINIMALE e tipit int ka vleren 777**

**Vini re**: Provoni të ndryshoni vlerat e konstanteve pas shfaqjes në output

1. Shkruani programet ***Aritmetika1\_2020*** *dhe* ***Aritmetika2\_2020***ku do të definoni dy variabla (operand) të tipit numër i plotë *16 bit*, p.sh. **x** dhe **y** dhe shfaqni të gjitha shprehjet aritmetike mes këtyre dy operandëve. P.sh. Nëse **x = 9** dhe **y = 2**, pas interpretimit të programit tuaj rezultati, në monitor, do të jetë si më poshtë:

***Aritmetika1****:* ***Aritmetika2****:*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **7** | **+** | **2** | **=** | **9** | **2** | **+** | **7** | **=** | **9** |
| **7** | **–** | **2** | **=** | **5** | **2** | **-** | **7** | **=** | **-5** |
| **7** | **\*** | **2** | **=** | **14** | **2** | **\*** | **7** | **=** | **14** |
| **7** | **/** | **2** | **=** | **3** | **2** | **/** | **7** | **=** | **0** |
| **7** | **%** | **2** | **=** | **1** | **2** | **%** | **7** | **=** | **2** |

1. Shkruani programin ***Kalkulimi\_2020***ku do të definoni një variabël të tipit numër i plotë **32 bit** p.sh. **a** dhe përcaktojani vlerën p.sh. **a = 65**, dhe të kryhen të gjitha veprimet aritmetike të kësaj variable me numrin **3 dhe shumëfishat e tij** (3, 6, 9, 12, 15) dhe shfaqni rezultatin e secilit veprim në konzolë si më poshtë:

**a += 3 -> 68**

**a -= 6 -> 62**

**a \*= 9 -> 558**

**a /= 12 -> 46**

**a %= 15 -> 1**

**Vini re:** Llogaritjet të kryhen duke përdorur ***Operatorët e Përcaktimit (+=, -=, \*=, /= dhe %=).***

1. Shkruani programet **IncrDecr\_2020** ku tregohet se cila vlerë ruhet në variablën **int z**?

***IncrDecr\_a:*****int x = -5, y = 7;**

**int z = x++ / y++ \* --x % y++;**

***IncrDecr\_b:*****int x = 6, y = 8;**

**int z = x-- \* y-- % ++y \* --x;**

***IncrDecr\_c:*****int x = 6, y = 7;**

**int z = --y / x++ + y++ % --x;**

***IncrDecr\_d:*****int x = -6, y = 9;**

**int z = x-- / y++ - ++x / --y;**

***IncrDecr\_e:*****int x = 2, y = -7;**

**int z = (++x + 1) + y-- \* --x % ++y;**

***IncrDecr\_f:*****int x = 4, y = 3;**

**int z = y++ % --x / y-- + (x + 1);**

1. Shkruani kodet e programeve ***Detyra9\_a***dhe ***Detyra9\_b***si vijon dhe vëreni dallimet në rezultat:

**public class Detyra4\_a {**

**public static void main(String [] args){**

**double a = 25.7, b = 12.5;**

**System.out.println("a + b = " + a + b);**

**byte m = 102, n = 43;**

**System.out.println("m + n = " + m + n);**

**}**

**}**

**public class Detyra4\_b {**

**public static void main(String [] args){**

**double a = 25.7, b = 12.5; System.out.println(a + b + " = a + b");**

**byte m = 102, n = 43;**

**System.out.println("m + n = " + (m + n));**

**}**

**}**