



HYRJE NË INFORMATIKË

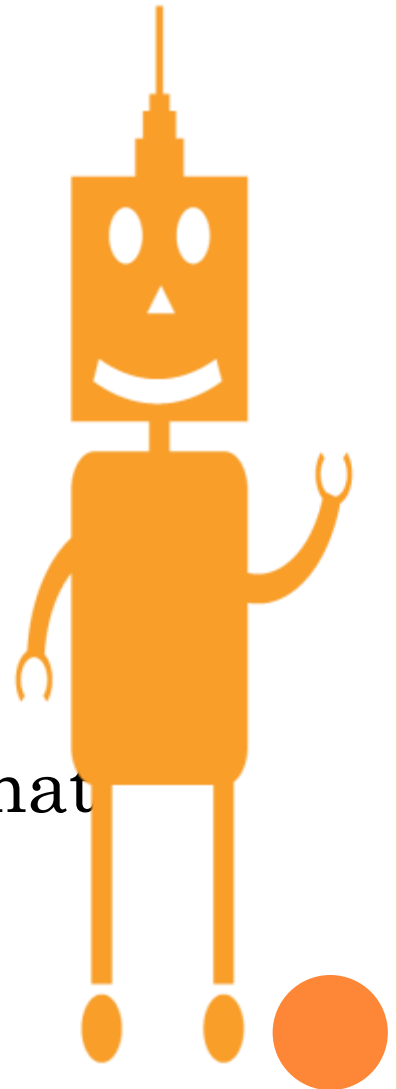
TEMA 1

- Informatika
- Kompjuteri
- Dhe paisje tjera IT



QËLLIMET TONA!

- Nxënësi duhet:
- Të dijë çka është informatika
- Të dijë çka është e dhënë dhe çka informacion
- Të dijë të shfaqë shembuj për të dhënat dhe informacionet
- Të njihet me termin kompjuter



INFORMATIKA

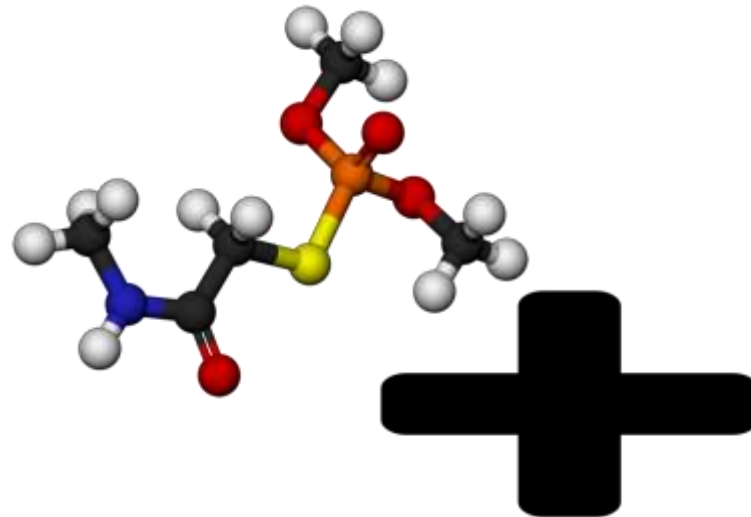
- INFORMATIKA është shkencë që studion mbledhjen, ruajtjen dhe përpunimin e të dhënave dhe të informatave me ndihmën e kompjuterëve.
- INFORmatë + autoMATIKA=INFORMATIKA.
- Termi informatikë u shfaq në vitin 1962 nga Filipe Dreyfus në Francë



TË DHËNAT

2

1



- Të dhënat janë shenja, numra, fjalë, tekste, fotografi, zëra etj., të cilat për njeriun, vetë për vete nuk kanë ndonjë domethënie ose kuptim të caktuar.
- P.sh. Të martën kemi 2 orë Informatikë
- P.sh. Sot është data 1 Shtatorë
- P.sh. Nr. Tel: 038972222444



INFORMACIONI

- **Më tepër të dhëna të lidhura në një mënyrë të caktuar logjike paraqesin informatë.**

5

Sot morra 5 në lëndën e Informatikës

E dhënë

Na jep informacion se kur fillon dhe kur mbaron
orari mësimor



Zilja e shkollës



MENDO NJË TË DHËNË APO INFORMACION PËR FOTOGRAFITË MË POSHTË



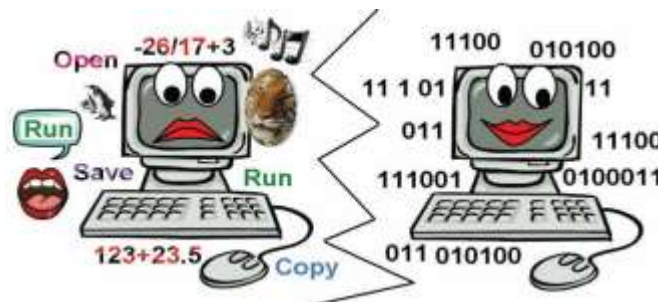
PUNA ME INFORMACIONE DHE TË DHËNA

- Si e llogaritim suksesin e nxënësve?
 - na nevojiten notat e nxënësve.
- **Përpunimi i të dhënave kalon nëpër procese të ndryshme me qëllim që të fitohet informacioni.**
- Si të mblidhet numër i madh i informacioneve dhe si ato të përpunohet në mënyrë më efikase ?
- **Me përpunim automatik të të dhënave, duke krijuar makina të cilat bëjnë përpunimin e të dhënave në mënyrë të pavarur, pa ndërhyrjen e njeriut.**
- Kompjuteri - makinë



KOMPJUTERI

- **Kompjuteri është pajisje elektronike i paraparë për vendosjen, ruajtjen dhe përpunimin e të dhënave të cilat janë të nevojshme për njeriun.**
- Fjala kompjuter rrjedh nga fjala angleze “to compute” që do të thotë njehson edhe e quajnë edhe njehsor.
- Të dhënat të cilat njeriu i fut në kompjuter mund të jenë në formë të teksteve, shkronjave, numrave, zëra, foto, videklipe etj, e këto të dhëna kanë d.m.th. për njeriun por jo edhe për kompjuterin.
- Që të mund të punojë me të dhënat, kompjuteri ato i konverton në numra, të quajtura numra binarë të cilat edhe i kupton.



LOGJIKA E BIT-ËVE TË KOMPJUTERIT

- Sistemi i numrave binar
- Kanë bazën 2, shfrytëzojnë 1 dhe 0
- **Bit** → **binary digit**
- Numrat binar janë numra të shkruajtur me shifrat 1 dhe 0

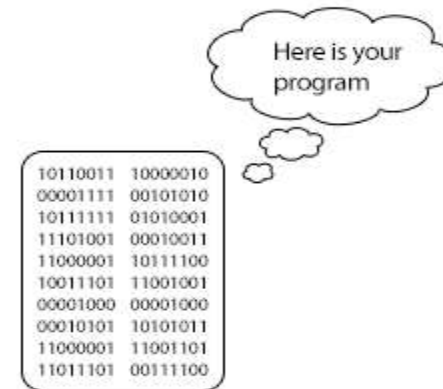


- Gjendja 1 dhe 0 mund të tregojnë një bit.



DEFINICIONE TJERA TË KOMPJUTERIT

- Kompjuteri është paisje digjitale sepse të dhënat e përpunuara konvertohen në numra binarë.



KOMPJUTERI – DEFINICIONE TJERA

- Kompjuteri është paisje automatike sepse të gjitha përpunimet e nevojshme sipas komandave i bën në mënyrë të pavarur.



- Kompjuteri është paisje programuese, sepse të dhënat i përpunon sipas komandave të shkruajtura në program.



DETYRË SHTËPIE

- Si kanë shkëmbyer njerëzit informacione në të kaluarën?
- A kanë ekzistuar gjithmonë radioja, televizioni dhe kompjuteri ?
- Shkruaj nga 3 shembuj për të dhëna dhe informacion ?



PROVO KĚTĚ!

Character	Binary Code	Character	Binary Code	Character	Binary Code	Character	Binary Code	Character	Binary Code
A	01000001	Q	01010001	g	01100111	w	01110111	-	00101101
B	01000010	R	01010010	h	01101000	x	01111000	.	00101110
C	01000011	S	01010011	i	01101001	y	01111001	/	00101111
D	01000100	T	01010100	j	01101010	z	01111010	0	00110000
E	01000101	U	01010101	k	01101011	!	00100001	1	00110001
F	01000110	V	01010110	l	01101100	"	00100010	2	00110010
G	01000111	W	01010111	m	01101101	#	00100011	3	00110011
H	01001000	X	01011000	n	01101110	\$	00100100	4	00110100
I	01001001	Y	01011001	o	01101111	%	00100101	5	00110101
J	01001010	Z	01011010	p	01110000	&	00100110	6	00110110
K	01001011	a	01100001	q	01110001	'	00100111	7	00110111
L	01001100	b	01100010	r	01110010	(00101000	8	00111000
M	01001101	c	01100011	s	01110011)	00101001	9	00111001
N	01001110	d	01100100	t	01110100	*	00101010	?	00111111
O	01001111	e	01100101	u	01110101	+	00101011	@	01000000
P	01010000	f	01100110	v	01110110	,	00101100	_	01011111