

Programim dhe Algoritma

Projekt: Kapitulli 3,detyra 12

Profesori i lëndës: Armend Salihu

Punoi:Lorika Zyrapi

# Permbajtja

[Permbajtja 2](#_gjdgxs)

[Kërkesat e detyrës 3](#_1fob9te)

[Arkitektura dhe qasja në problem 3](#_3znysh7)-4

[Dokumentimi teknik (Sqarimi i Kodit Burimor)](#_2et92p0) 5

[Rezultati - Testimet e Aplikacionit 6](#_tyjcwt)

# Kërkesat e detyrës

Ky është një program Java që llogarit shumën e shifrave hyrëse të një numri të plotë nga përdoruesi dhe përcakton nëse numri i plotë është i pjesëtueshëm me 9.

# Arkitektura dhe qasja në problem

Programi kryen detyrën duke e nxitur fillimisht përdoruesin të fusë një numër të plotë, duke lexuar numrin e plotë nga përdoruesi, dhe duke e ruajtur atë në një variabël të quajtur num. Më pas programi kontrollon nëse num është brenda intervalit -99999 deri në 99999, dhe nëse jo, ai printon një mesazh gabimi dhe e përfundon programin. Përndryshe, programi llogarit shumën e shifrave të num duke përdorur një cikli while për të shtuar në mënyrë të përsëritur shifrën e fundit të num në një variabël të quajtur sum dhe më pas duke e pjesëtuar num me 10. Pasi të përfundojë cikli while, programi printon vlerën e shumës dhe më pas kontrollon nëse shuma është e pjesëtueshme me 9 duke përdorur një deklaratë if. Nëse shuma është e pjesëtueshme me 9, programi printon një mesazh që thotë se numri i plotë është i pjesëtueshëm me 9. Përndryshe, ai printon një mesazh që thotë se numri i plotë nuk pjesëtohet me 9.

Arkitektura e përdorur në këtë program është MVC( Model-View-Controller).

Modeli në këtë program mund të konsiderohen të dhënat (numri i plotë i futur nga përdoruesi) dhe rregullat e biznesit të përdorura për të manipuluar të dhënat (logjika e përdorur për të llogaritur shumën e shifrave dhe për të kontrolluar nëse numri i plotë është i pjesëtueshëm me 9).

Pamja në këtë program mund të konsiderohet si rezultati i shfaqur tek përdoruesi, duke përfshirë kërkesën që përdoruesi të fusë një numër të plotë dhe mesazhet që tregojnë rezultatin e llogaritjeve (p.sh., "Shuma e shifrave është: X" dhe "The Integer është i pjesëtueshëm me 9." ose "Numri i plotë nuk është i pjesëtueshëm me 9.").

Kontrolluesi në këtë program mund të konsiderohet kodi që koordinon hyrjen, përpunimin dhe daljen. Ai merr hyrjen e përdoruesit (numrin e plotë të futur nga përdoruesi), e përpunon atë duke përdorur Modelin (duke llogaritur shumën e shifrave dhe duke kontrolluar nëse numri i plotë është i pjesëtueshëm me 9), dhe i shfaq daljen përdoruesit (mesazhet që tregojnë rezultatin e llogaritjet).

Ky program ka vetëm një klasë.Në këtë program, Modeli, Pamja dhe Kontrolluesi përfshihen të gjitha brenda klasës SumAndDivisibleBy9.

+-------------------+

| Model |

+-------------------+

/ \

/ \

/ \

/ \

+-------------------+ |

| View | |

+-------------------+ |

\ |

\ |

\ |

\ |

+-------------------+

| Controller |

+-------------------+

# 

# Dokumentimi teknik (Sqarimi i Kodit Burimor)

Emri i klasës: SumAndDivisibleBy9

|  |  |
| --- | --- |
| Konstruktori | Koment |
| Scanner | Merr cfarëdo objekti si vlerë hyrëse |
| Atributet |  |
| 1.‘num’  2.‘sum’ | 1.Kjo është një variabël integer që ruan numrin e futur nga përdoruesi.  2.Kjo është një variabël integer që ruan shumën e shifrave të numrit të futur nga përdoruesi. Inicializohet në 0, dhe shifrat e numrit i shtohen atij në një cikël while. |
| Metodat |  |
| ‘main’ | Shërben si pikë hyrëse për ekzekutimin e programit |

# 

# Rezultati - Testimet e Aplikacionit

# Screenshot_20230103_161445Screenshot_20230103_161503