|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VITI** | **KODI** | **LËNDA** |

1 0102-105 Hyrje ne Programim

**PËRMBATJA**

Hyrje në gjuhët programuese të nivelit të lartë; Kompajlimi dhe ekzekutimi i kodit në Java; Ndryshoret (variablat) dhe konstantet; Tipet e të dhënave; Shënimi i rezultatit (output) në konsolë; Leximi nga konsola; Operatorët dhe Prioritetet; Konvertimi i të dhënave; Barazia dhe operatorët logjikë; Deklaratat e kushtëzuara (if-else, switch); Deklaratat përsëritëse (for, while); Stringjet (strings); Vargjet (arrays); Matricat (Multidimensional arrays)

**QËLLIMI**

Kjo është lënda e parë e programimit në shkencen kompjuterike. Lënda përqendrohet në analizën e problemit dhe zhvillimin e algoritmeve dhe programeve kompjuterike ne gjuhë të nivelit të lartë - Java. Studentët do të fitojnë njohuri në konceptin e programimit kompjuterik, duke shfrytëzuar gjuhën programuese Java si mjet kryesor të zhvillimit.

Studentët do të fitojnë njohuri në konceptin e programimit kompjuterik, duke shfrytëzuar gjuhën programuese Java si mjet kryesor të zhvillimit.

**KOHËZGJATJA E MODULIT**

1 semestër; 15 javë; 4 orë në javë. Totali: 60 orë kontakti dhe 60 orë e punë/mësim i pavarur

**REZULTATET E PRITURA**

* Përdorimin e gjuhëve programuese Java, për të zgjidhur problemin
* Mësimin dhe praktikimin e komponenteve themelore të procesit të programimit
* Leximin dhe “debug”imin e programit në Java
* Kuptimin e sintaksës së gjuhës programuese Java
* Pregaditja për lëndë të avancuara, si Programimi i Orientuar në Objekte dhe Algoritmet dhe Struktura e të dhënave.

**METODAT MËSIMORE**

Ligjërata, ushtrime, detyra praktike, teste, ushtrime laboratorike, studim, hulumtim dhe punë e pavarur

**VLERËSIMI**

|  |  |
| --- | --- |
| Detyrat (x3): Detyra të shtëpisë që studenti duhet të punoj i pavarur dhe të jetë në gjendje të zgjeroj kodin në laborator. | 30% |
| Vijueshmëria: Studenti duhet të jenë prezent gjatë ushtrimeve dhe ligjeratave. | 10% |
| Testet (x3): Testet do të jenë paper based. | 60% |
| TOTAL | 100% |

**PJESA TEORIKE DHE PRAKTIKE E MESIMDHENIES**

Programi do të organizohet në formë të kombinimit të ligjëratave dhe ushtrimeve. Pjesëmarrja në të gjitha aktivitetet në klasë është e obliguar për të qenë në hap të duhur me zhvillimin e mësimit. Studenti nuk duhet që të vijë i parapërgatitur në lidhje me ligjëratën apo ushtrimin që do të zhvillohet në klasë apo laborator.

**MJETET E KONKRETIZIMIT**

Mjetet kryesore të konkretizimit të përdorura gjatë kursit do jenë prezentimi i ligjeratave përmes MS Powerpoint, dhe implementimi i kodit aty për aty duke përdorur kompjuterët ne laborator. Nëpërmjet bashkëbisedimit gjat ligjëratave dhe ushtrimeve do të bëhet i mundur thellimi i njohiurive për tema të caktuar nga kursi.

**LITERATURA**

# [Herbert Schildt](https://www.amazon.com/Herbert-Schildt/e/B001H6PSMG/ref=dp_byline_cont_book_1); Java: A Beginner's Guide, Seventh Edition

# Cay S. Horstmann; Core Java Volume I--Fundamentals, 1 (11th Edition)

1. Rogers Cadenhead; Java in 24 Hours, Sams Teach Yourself (Covering Java 8) (7th Edition)

# Herbert Schildt; Java: The Complete Reference, Tenth Edition

1. [Paul J. Deitel](https://www.amazon.com/s/ref=dp_byline_sr_book_1?ie=UTF8&text=Paul+J.+Deitel&search-alias=books&field-author=Paul+J.+Deitel&sort=relevancerank),  [Harvey Deitel](https://www.amazon.com/s/ref=dp_byline_sr_book_2?ie=UTF8&text=Harvey+Deitel&search-alias=books&field-author=Harvey+Deitel&sort=relevancerank);; Java How to Program, Early Objects (11th Edition).
2. https://docs.oracle.com/en/java/javase/11/docs/api/index.html#JavaSE