

# **JAVASCRIPT JAVA 5**

Blerina Demaj

# AGENDA

Hyrje

Operatorët e Krahasimit dhe Logjikë në JavaScript

Ushtrime

# OPERATORËT NË JAVASCRIPT

Ekzistojnë lloje të ndryshme të operatorëve JavaScript:

1. Operatorët Aritmetikë (Arithmetic Operators)
2. Operatorët e Caktimit (Assignment Operators)
3. Operatorët e Krahasimit (Comparison Operators)
4. Operatorët Logjikë (Logical Operators)
5. Operatorët e Kushtëzuar (Conditional Operators)
6. Operatorët e Tipit (Type Operators)

# HYRJE

- Operatorët e krahasimit përdoren në deklaratat logjike për të përcaktuar barazinë ose ndryshimin midis variablave ose vlerave.
- Operatorët e krahasimit - operatorë që krahasojnë vlerat dhe kthejnë true ose false. Operatorët përfshijnë: `>` , `<` , `>=` , `<=` , `===` , dhe `!==` .
- Operatorët logjikë janë operatorë që kombinojnë shprehje ose vlera të shumta boolean dhe ofrojnë një dalje të vetme boolean.
- Operatorët logjikë përfshijnë: `&&` , `||` , dhe `!` .

# OPERATORËT E KRAHASIMIT

Operator	Description	Comparing	Returns
==	equal to	x == 8	false
		x == 5	true
		x == "5"	true
===	equal value and equal type	x === 5	true
		x === "5"	false
!=	not equal	x != 8	true
!==	not equal value or not equal type	x !== 5	false
		x !== "5"	true
		x !== 8	true
>	greater than	x > 8	false
<	less than	x < 8	true
>=	greater than or equal to	x >= 8	false
<=	less than or equal to	x <= 8	true

# OPERATORËT LOGJIKË

Operator	Description	Example
&&	and	(x < 10 && y > 1) is true
	or	(x == 5    y == 5) is false
!	not	!(x == y) is true

# SHEMBULLI 1

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Shembulli i parë</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Shembulli i parë</h1>
  </body>
  <script>
    let val1 = 5;
    let val2 = '5';

    // Kontrolli i operandëve
    document.writeln(val1 == 5);
    document.writeln(val2 == 5);
    document.writeln(val1 == val2);

    // Kontrolllo me vlerën null dhe boolean
    document.write(0 == false);
    document.write(0 == null);
  </script>
</html>
```

# SHEMBULLI 2

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Shembulli i dytë</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Shembulli i dytë</h1>
  </body>
  <script>
    let val1 = 5;
    let val2 = '5';

    console.log(val1 === 6);
    console.log(val2 === '5');
    console.log(val1 === val1);

    console.log(0 === false);
    console.log(0 === null);
  </script>
</html>
```

- Në JavaScript "0" është e barabartë me false sepse "0" është e tipit string, por kur testohet për barazi, konvertimi automatik i tipit të JavaScript hyn në fuqi dhe konverton "0" në vlerën e tij numerike që është 0 dhe siç e dimë 0, përfaqëson vlerë false.
- Pra, "0" është e barabartë me false.



# SHEMBULLI 3

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Shembulli i tretë</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Shembulli i tretë</h1>
  </body>
  <script>
let val1 = 5;
    let val2 = '5';

    document.writeln(val1 != 5);
    document.writeln(val2 != 5);
    document.writeln(val1 != val1);

    document.write(0 != false);
    document.write(0 != null);
  </script>
</html>
```

# SHEMBULLI 4

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Shembulli i katërt</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Shembulli i katërt</h1>
  </body>
  <script>
    let val1 = 5;
    let val2 = '5';

    document.writeln(val1 !== 5);
    document.writeln(val2 !== 5);
    document.writeln(val1 !== val1);

    document.write(0 !== false);
    document.write(0 !== null);
  </script>
</html>
```

# IF STATEMENT

- **Deklarata if** - është deklarata më e thjeshtë vendimmarrëse.
- Përdoret për të vendosur nëse një deklaratë ose bllok i caktuar deklaratash do të ekzekutohet apo jo, d.m.th. nëse një kusht i caktuar është i vërtetë atëherë një bllok deklaratash ekzekutohet përndryshe jo.

```
if(condition)
{
    // Statements to execute if
    // condition is true
}
```

# IF-ELSE STATEMENTS

- Nëse deklarata if na tregon se nëse një kusht është i vërtetë (true) ai do të ekzekutojë një bllok deklaratah dhe nëse kushti është i rremë nuk do të ndodhë.

```
if (condition)
{
    // Executes this block if
    // condition is true
}
else
{
    // Executes this block if
    // condition is false
}
```

# SHEMBULL 5

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Shembulli i pestë</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Shembulli 5</h1>
  </body>
  <script>
    var i = 10;

    if(i!=10) document.write("Vlera e i-së është e ndryshme nga 10.");

    document.write("Ky string nuk është brenda kushtit if");
  </script>
</html>
```

# SHEMBULL 6

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Shembulli i gjashtë</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Shembulli 6</h1>
  </body>
  <script>
    var i = 10;

    if(i != 10) document.write("Vlera e i-së është e ndryshme nga 10.");
    if(i == 10) document.write("Vlera e i-së është 10.");
    if(i > 15) document.write("Vlera e i-së është më e madhe se 15.");

    document.write("Ky string nuk është brenda kushtit if");
  </script>
</html>
```

# SHEMBULL 7

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Shembulli i shtatë</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Shembulli 7</h1>
  </body>
  <script>
    let i = 50;

    if(i == 50 && i%5==0) document.write("Vlera e i-së është 50, dhe mbetja e pjesëtimit me 5 është 0.");
    else{
      document.write("Vlera e i-së është e ndryshme nga 50, dhe mbetja e pjesëtimit me 5 nuk është 0.");
    }

  </script>
</html>
```

# DETYRË

1. Krijoni një webpage me titullin Ushtrime në JavaScript.
2. Vendosni një imazh sipas dëshirës, një përshkrim të imazhit, dhe përmbajten e webpage-it në qendër.
3. Krijoni një funksion, i cili kthen si rezultat shumën e 10 numrave të parë natyrorë, dhe rezultatin e fituar paraqiteni në webpage.
4. Krijoni një funksion, i cili kthen si rezultat syprinën e drejtëkëndëshit dhe trekëndëshit. Rezultatin e fituar paraqiteni në webpage.





# THANK YOU

Blerina Demaj

[b.demajj@gmail.com](mailto:b.demajj@gmail.com)

[www.github.com/blerinademaj](https://www.github.com/blerinademaj)