

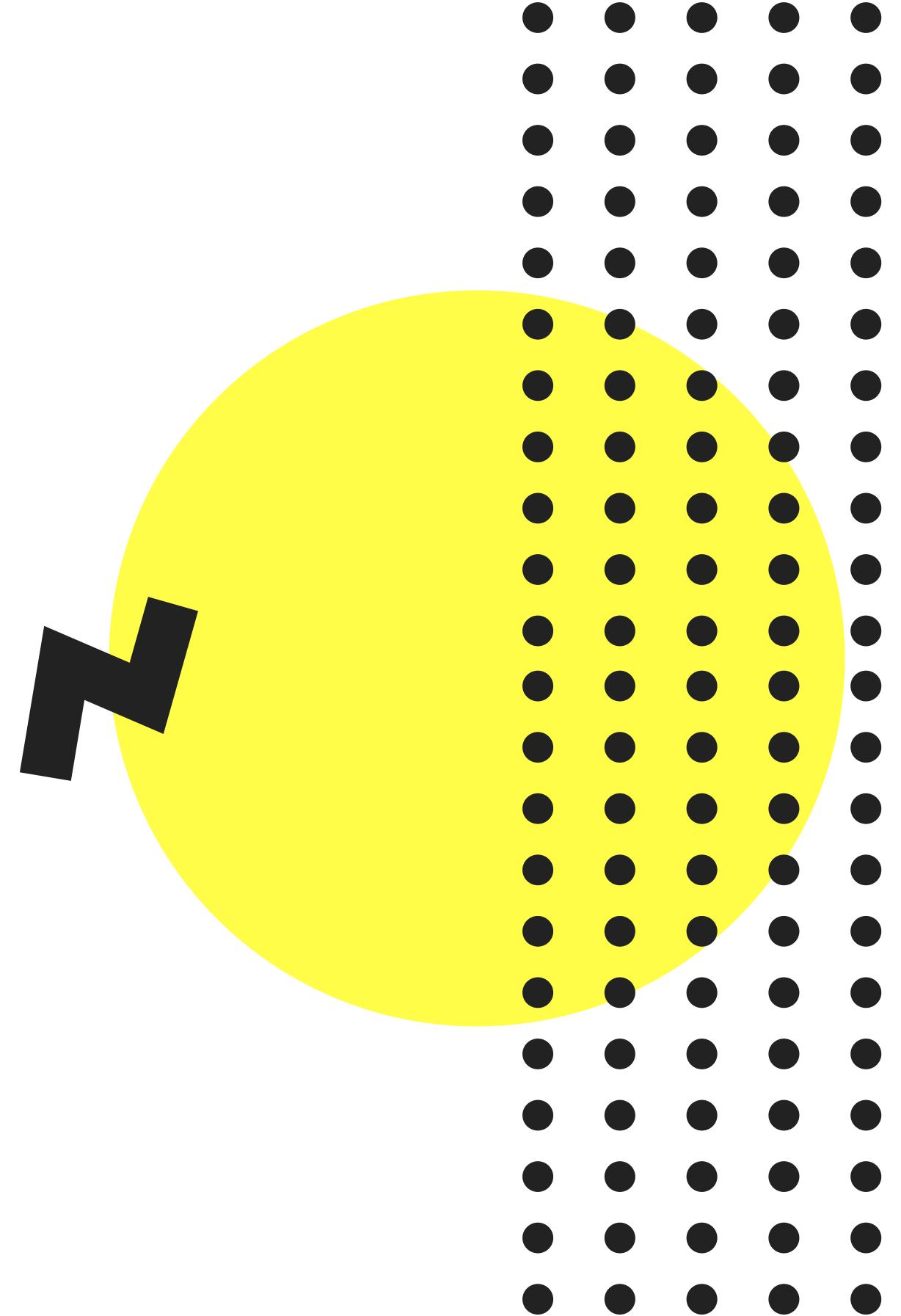
KOMUNIKIMI NJERI KOMPJUTER

**SISTEMI INTERAKTIV  
ARGËTUES PËR  
HEDHJEN E ZARIT  
(FATIT)**

PROJEKT SEMESTRAL

# Seminari

Ky seminar paraqet një përbledhje të detajeve në planifikimin, dizajnimin dhe zhvillimin e një sistemi interaktiv për hedhjen e zarit. Objktivi kryesor i këtij raporti është që të paraqesë parimet që qëndrojnë prapa planifikimit, dizajnit dhe implementimit të një sistemi interaktiv me baze GUI.



## VEGLAT SWOTWERIKE PER REALIZIMIN E PROJEKTIT:

- Editori: IntelliJ IDEA Community Edition 2020
- Sistemi për menaxhimin e databazes: MYSQL
- Gjuha programuese: Java
- Zhvillimi per GUI: JAVAFX

# Databaza



## **USER\_ACCOUNT**

Databaza e aplikacionit përmban tabelen:  
`user_account`

Çdo përdorues i cili dëshiron të luaj lojen  
duhet të krijoj një llogari (profil) personal.

# user\_account

Kjo tabelë përmban 9 kolona: id,username ,fullname, email, password, salt, country, numberOfWins, dhe score.

```
create table user_account (
    id integer AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    username varchar(200) NOT NULL UNIQUE,
    fullname varchar(200) NOT NULL,
    email varchar(200) NOT NULL UNIQUE,
    password varchar(500) NOT NULL,
    salt varchar(500) NOT NULL,
    country varchar (50) NOT NULL,
    numberOfWins integer NOT NULL,
    score integer NOT NULL
);
```





# TE DHENAT E Perdoruesit

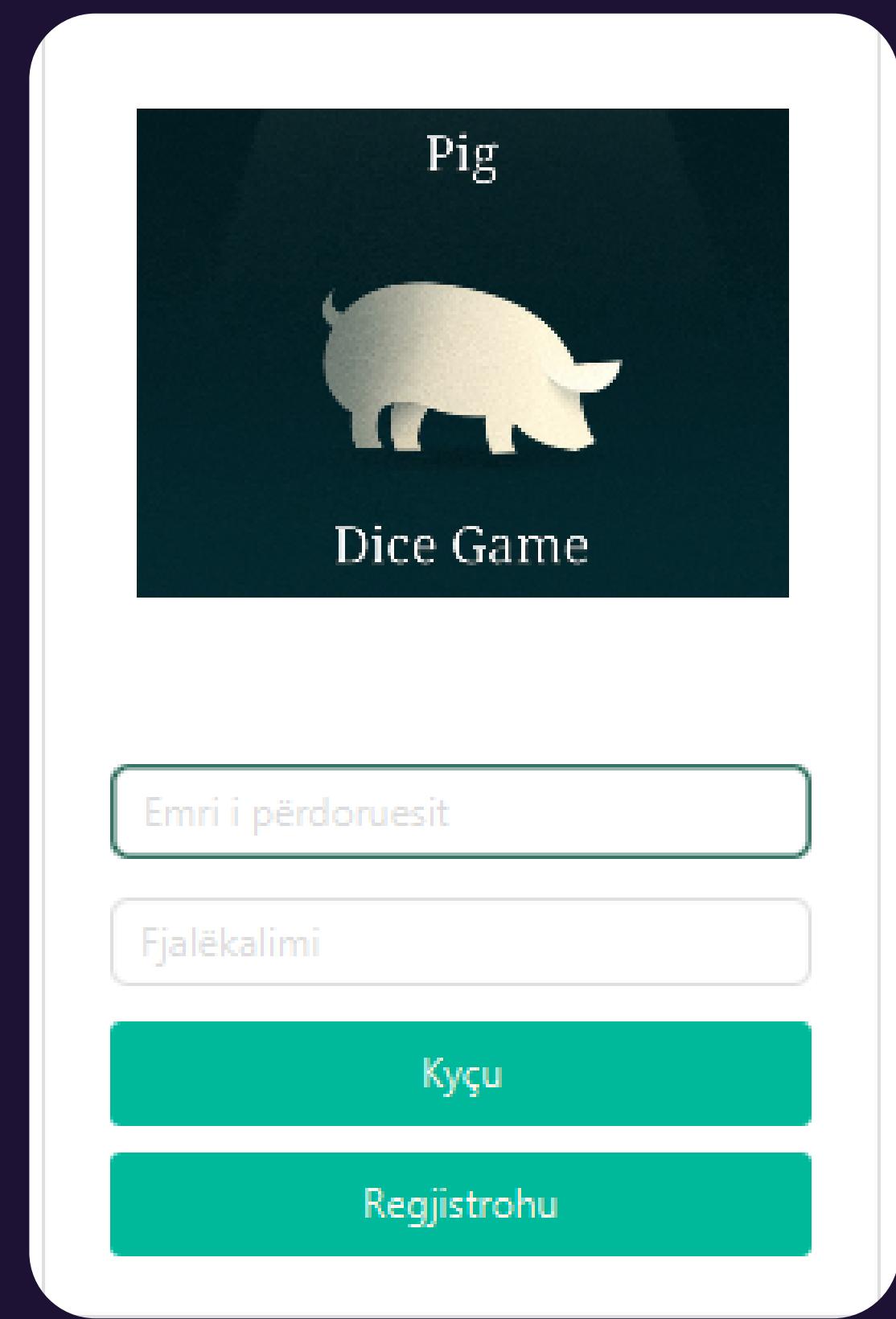
Çdo llogari e krijuar përmban një id që e identifikon përdoruesin në mënyrë unique(id), një username, emrin e plotë(fullname), një email, një fjalëkalim(password) me anë të cilit qaset në llogarinë e vet, një fjalëkalim salt, shtetin(country), numrin e fitoreve(numberOfWins) dhe numrin e pikeve(score).

# Statistikat e lojtareve

	<b>id</b>	<b>username</b>	<b>fullname</b>	<b>email</b>	<b>password</b>	<b>salt</b>	<b>country</b>	<b>numberOfWins</b>	<b>score</b>
▶	1	arbresha	Arbresha Zeqiri	az@gmail.com	55596dba3b2adff8f60280b23036afca76b2391...	35338035	Kosovo	3	535
	2	artin	artin	artin@gmail.com	ef6369c60e9d77811e414e619f80d9f1591dd72...	63783714	Kosovo	1	174
	3	hakeri	Adnit Kamberi	adnit@gmail.com	262f42ad508b703145640bec069516cd056c745...	99477386	Albania	2	106
	4	dori	Doruntina Hoti	dori@gmail.com	04697a1835937d71f7e4af4564db7e2f263a21d...	24744120	Kosovo	1	51
	5	almaL	Alma Latifi	almal@gmail.com	64b9dc522f4682c2c4dff3b62922cf8f4cfaa9c34...	10881589	Albania	1	104
	6	arlinda_2021	Arlinda Kastrati	arlinda@gmail.com	6bfeb241e95ae4dc5543d9023f8c04fdec29e6a...	34180079	Albania	1	54
	7	vesa	vesa h	vesa@gmail.com	c9098f75b1a2b05a724536cc4577cd3caf90875...	58609679	Albania	2	104
	8	alberiana	alberiana	alberian@gmail.com	d1881d23d6132f5d18cfcaab5cf32a6b50e8c31c...	96885688	Albania	0	0
	9	beratbuzhala	berat buzhala	berat@gmail.com	a8fcfc65f5424008027f889b9b92ec54960b2add...	43519943	Kosovo	2	102
	10	halilkastrati	Halil Kastrati	halil@gmail.com	462f151ec1976d2a6ccc5a1bbfaa2dd55361f212...	19538777	Kosovo	1	69
*	11	ismetmunishi	Ismet Munishi	ismet@gmail.com	a4631b1c11aae68f70b06a5694a4e3ddb81f092...	88596330	Kosovo	0	60
*		NULl	NULl	NULl	NULl	NULl	NULl	NULl	NULl

Çdo profil i përdoruesve që merr pjesë në një lojë evidentohet, ruhet numri i fitoreve(numberOf Wins) dhe pikët e tij totale nga loja(score).





**Pamja e parë që shfaqet mundëson kyqjen e përdoruesit në lojë**



**Eshtë bërë validimi i formës nëse përdoruesi nuk është i regjistruar atëherë shfaqet lajmërimi**



**Vetëm pas regjistrimit përdoruesi mund të qaset në lojë**



**Në databazë fjalëkalimi i përdoruesit ruhet si salted hashed password.**



**Eshtë dhënë mundësia të kthehet prapa duke shtypur butonin Cancel.**



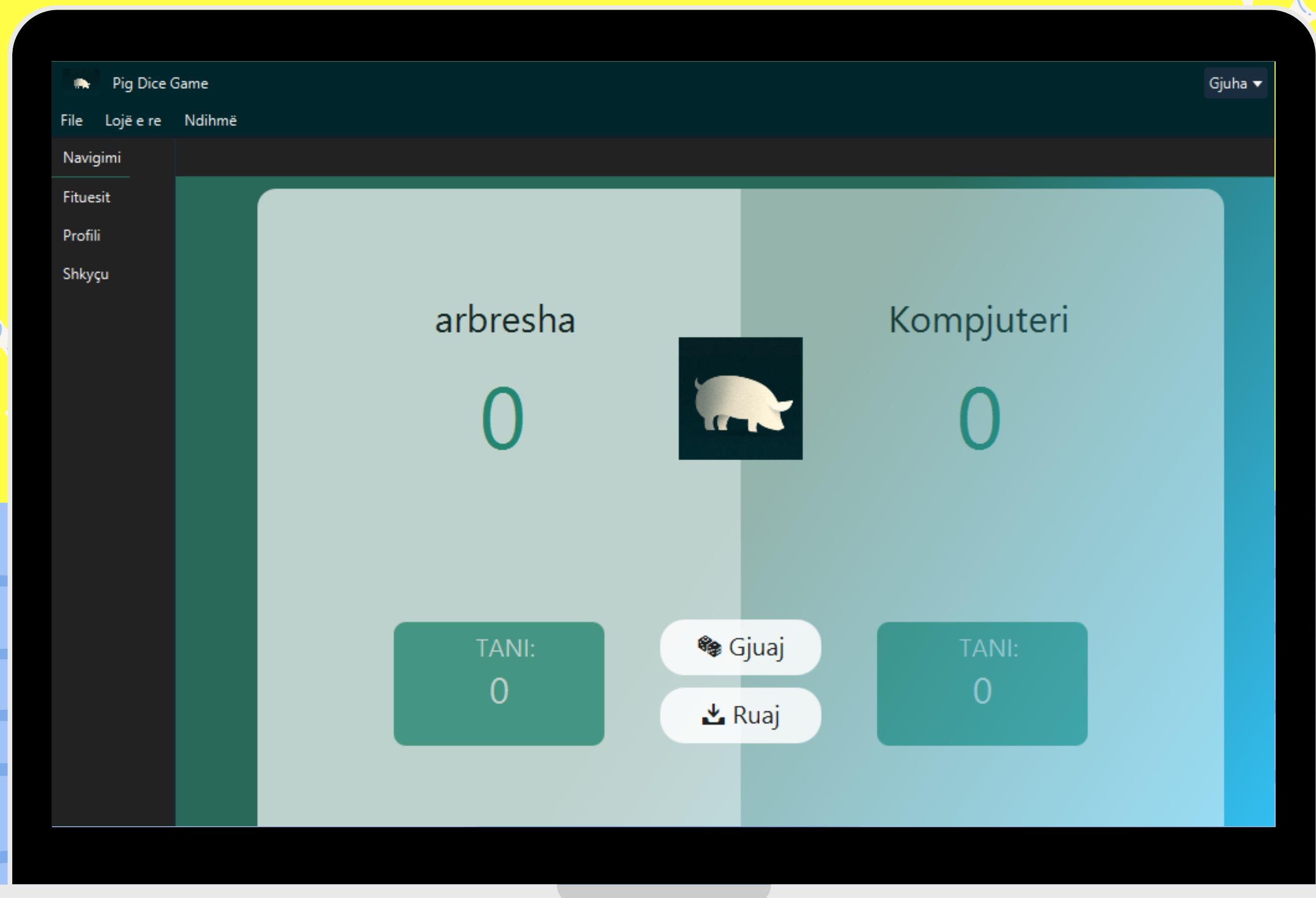
**Forma është e validuar në mënyrë që të mbushet rregull dhe nuk lejohet regjistrimi i përdoruesit me email që është përdorur një here**

# Sign Up

◆◆◆ X

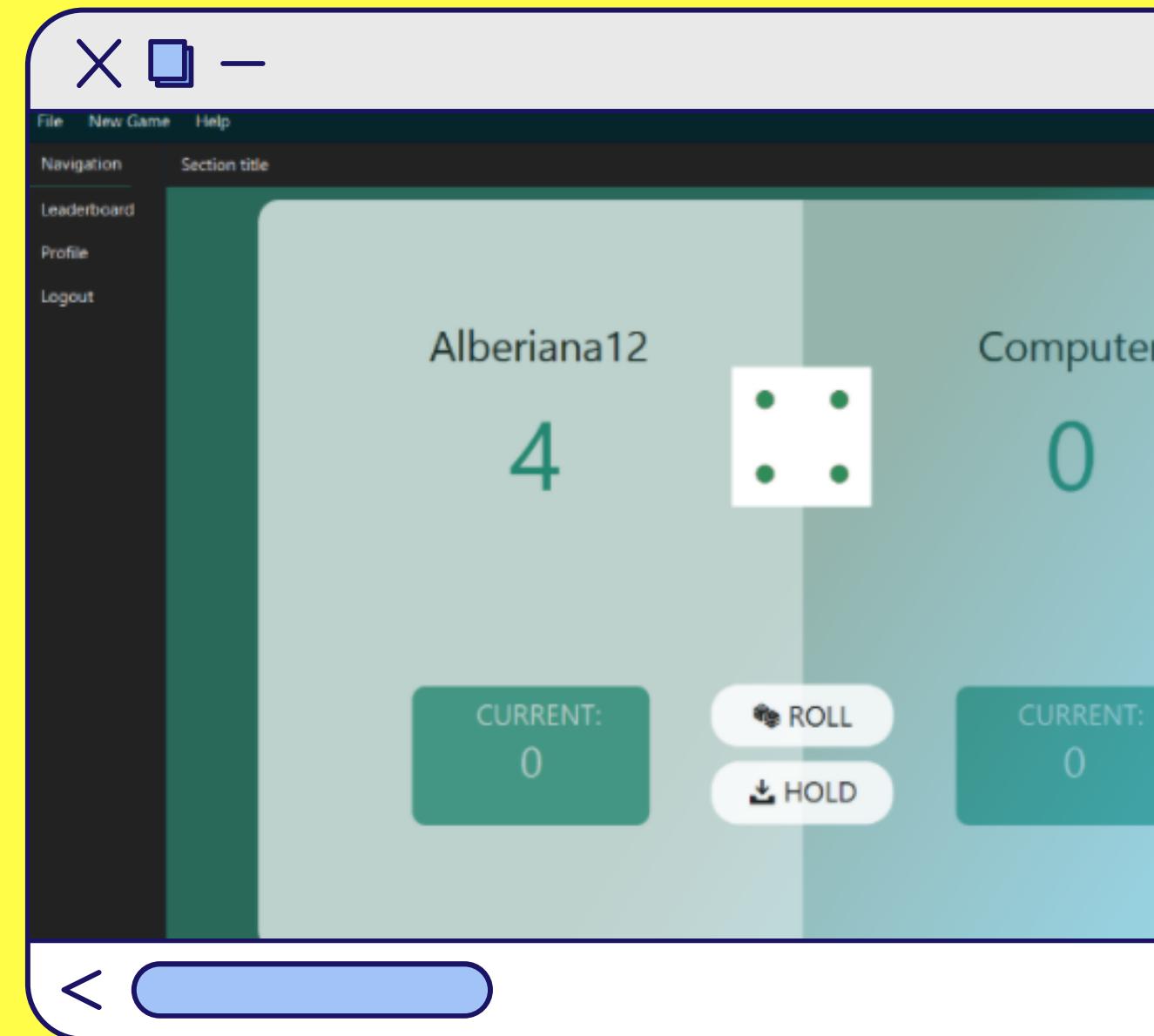
Përdoruesi	<input type="text" value=""/>
Emri i plotë	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Fjalëkalimi	<input type="text"/>
Konfirmo fjalëkal...	<input type="text"/>
Shteti	<input type="text" value="Shteti"/>
<span style="float: right;">Anulo      Registrohu</span>	

# LOJA

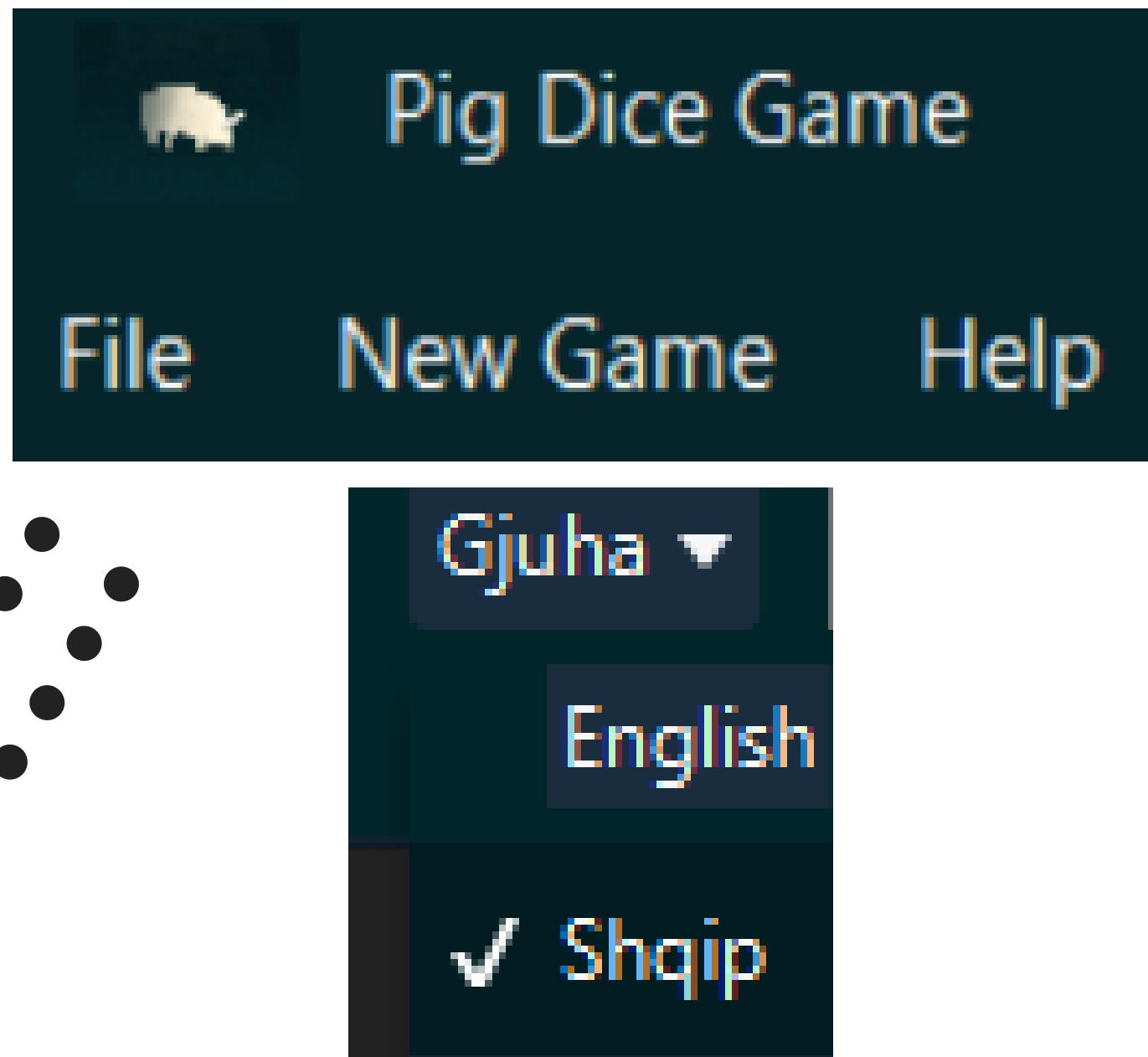


# HARTA E LOJES

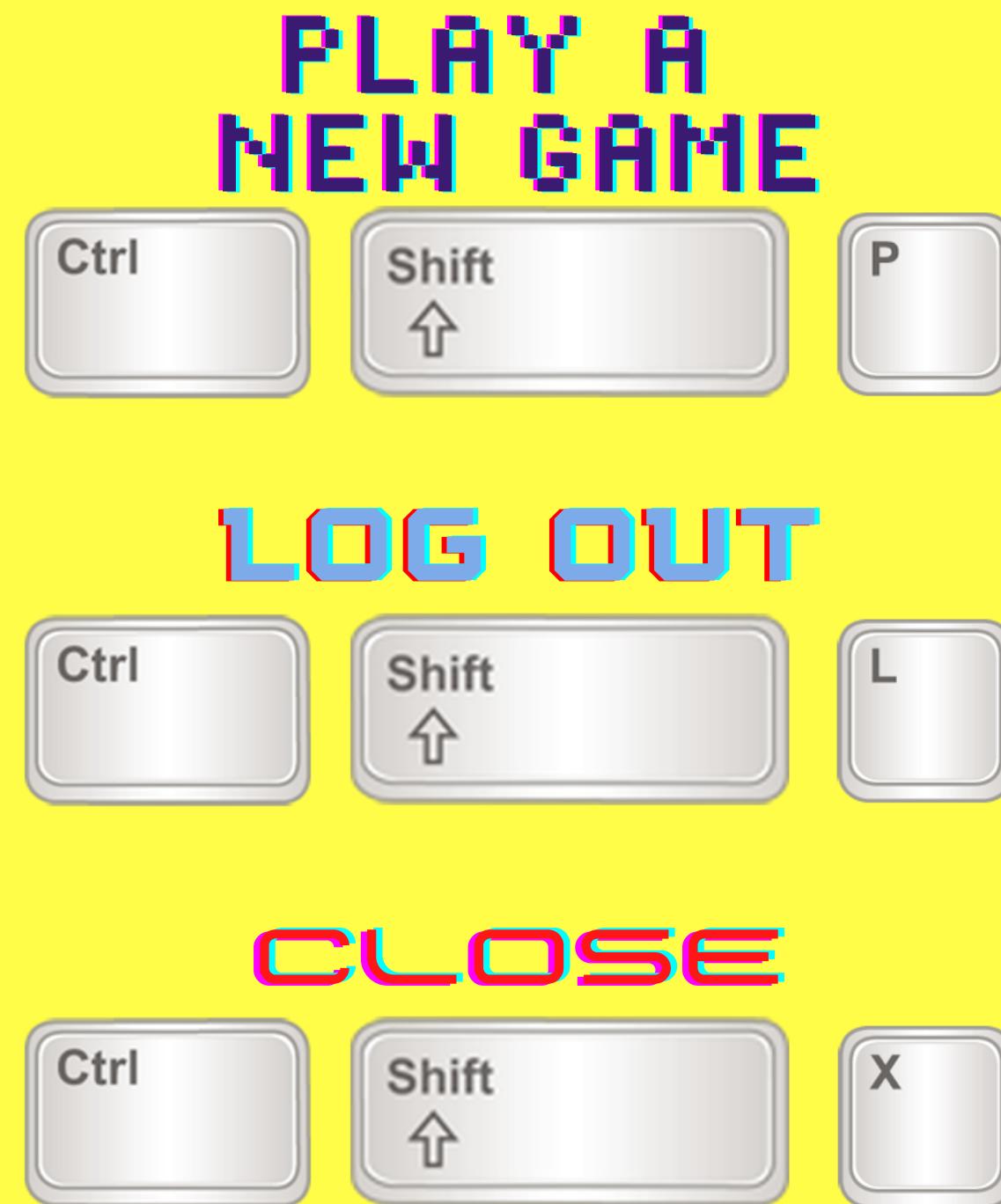
Loja zhvillohet me dy lojtarë në ketë rast përdoruesi dhe kompjuteri, të dy mund të rrotullojnë disa herë zarin duke tentuar të arrijë në total sa më shumë pikë, vetëm në rast se zari ndalet tek 1-shi atëherë radha e lojës i kalon lojtarit tjetër dhe piket humbin, është krijuar edhe mundësia nëse përdoruesi dëshiron ti mbaj pikët e fituara atëherë klikon butonin HOLD. Lojtari që fiton më shumë se 100 pikë në lojë është fitues.

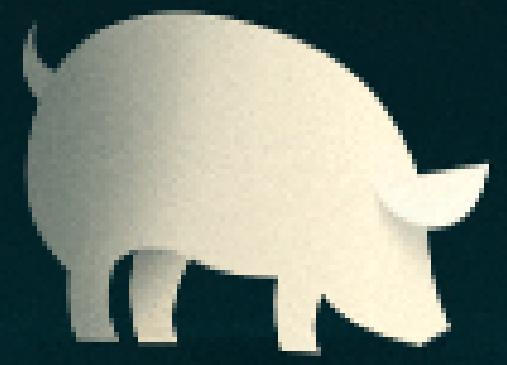


Aplikacioni ka mundësi të qasjes me renditje të caktuar të Tab-eve. Siç është paraqitur ne figurë



Kemi edhe 3 menu te cilat mund të ekzekutohen edhe përmes kombinimit të tasteve (shortcuts).





Pig Dice Game

Versioni: 1.0.0

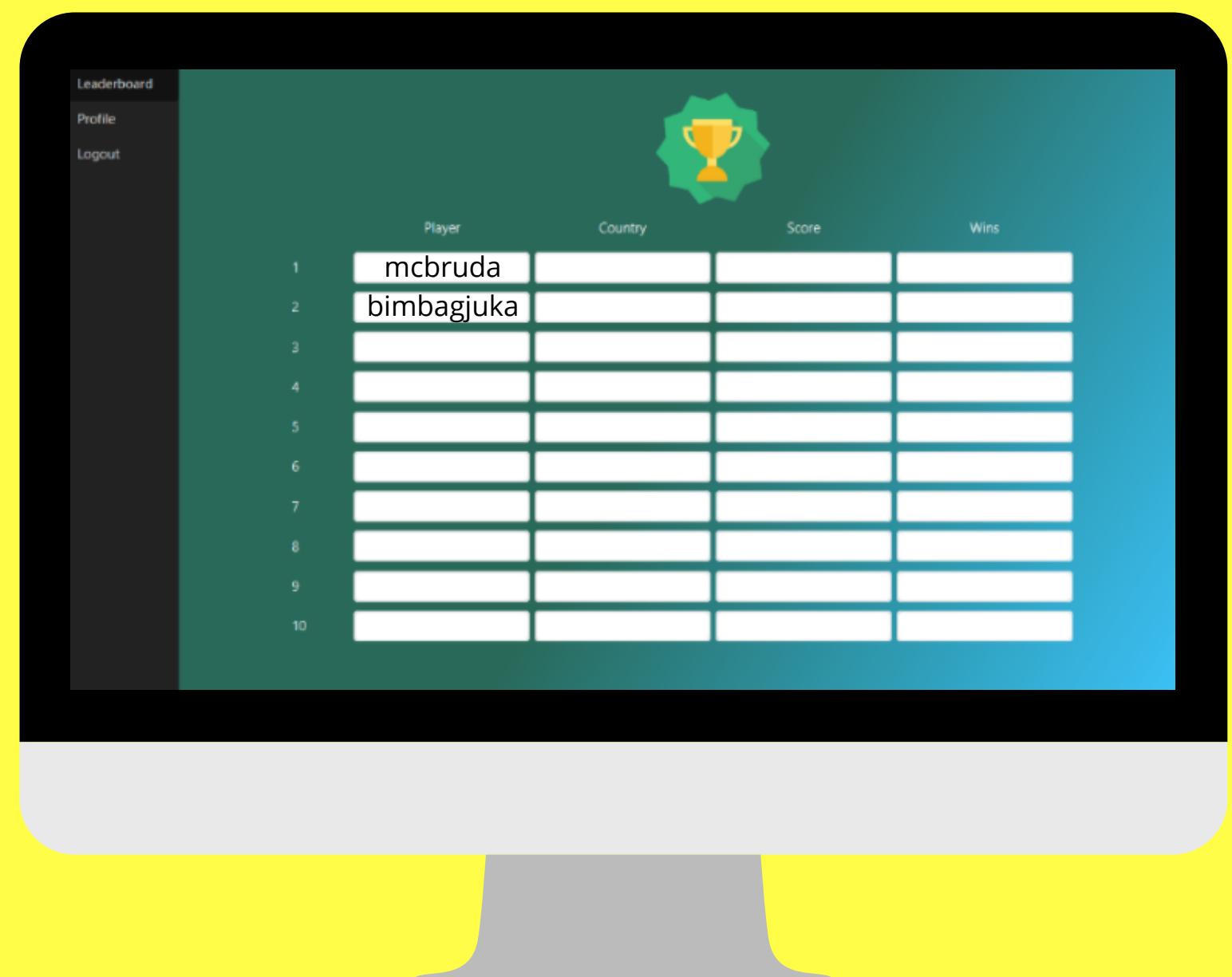
Lansuar: Korrik, 2021

# HELP

**Help (Ndihma) paraqet një  
dritare e cila e shfaq emrin,  
versionin dhe kohen kur është  
krijuar loja**

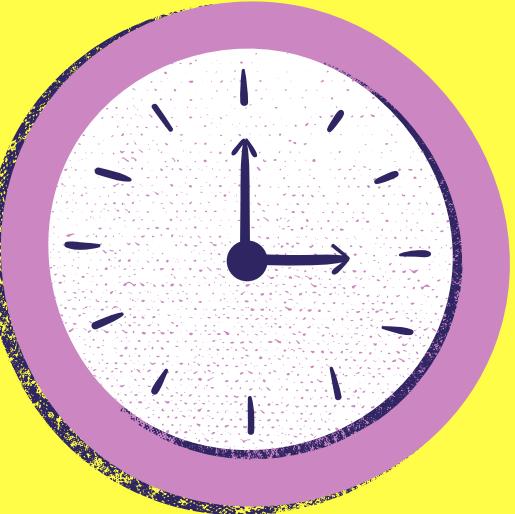
# Leaderboard

Leaderboard (Tabela kryesore) e cila përbehet prej 4 kolonave (Player, Contry, Score, Wins) dhe 10 rreshtave qe do te paraqes radhitjen e lojtareve me rezultat me te mire

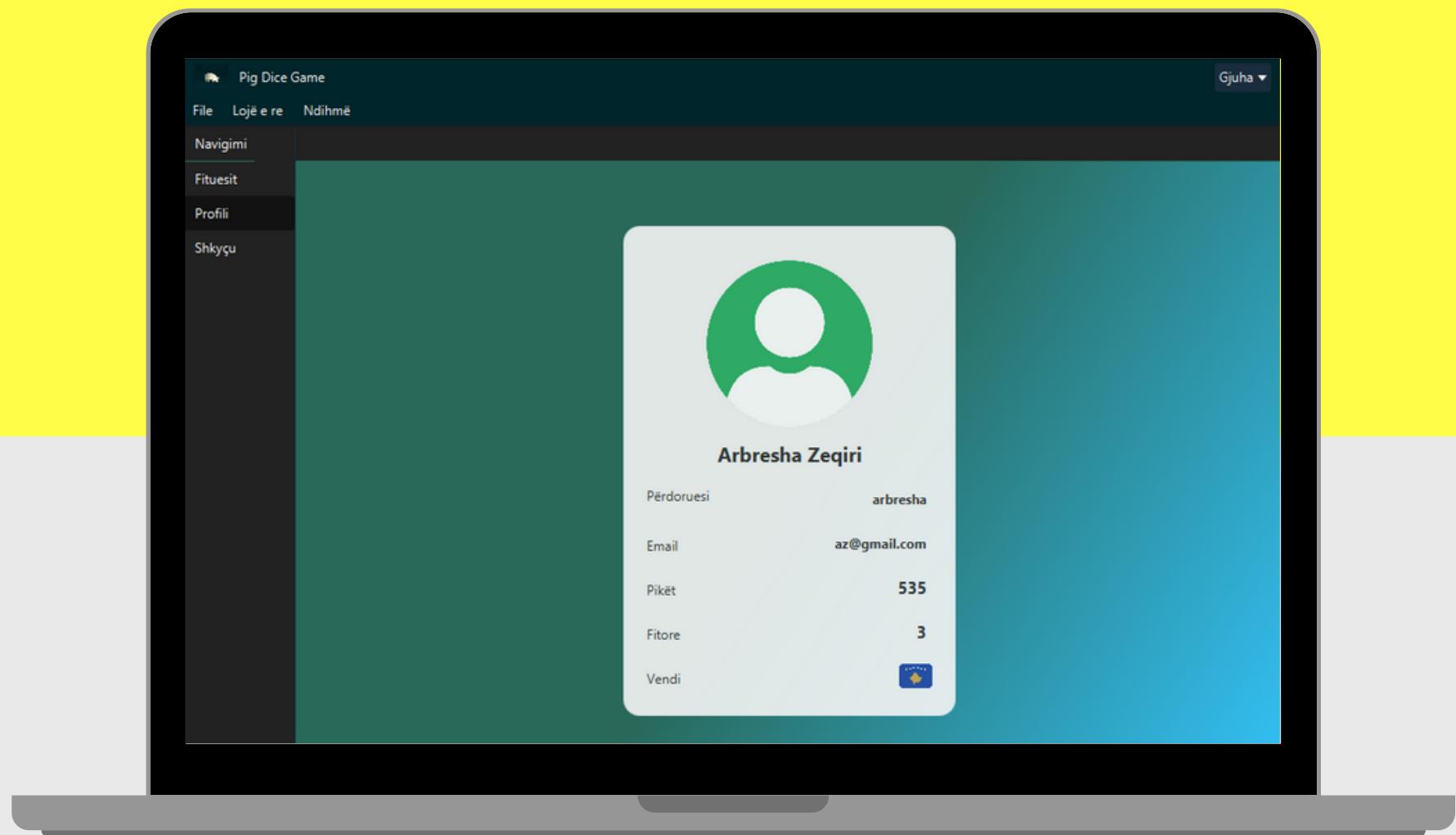


The image shows a smartphone displaying a mobile application interface for a leaderboard. The app has a dark-themed header with "Leaderboard", "Profile", and "Logout" buttons. The main screen features a green gradient header with a gold trophy icon. Below the header is a table with 10 rows, each representing a player's entry. The columns are labeled "Player", "Country", "Score", and "Wins". The first two entries are visible: "mcbruda" and "bimbagjuka". The rest of the table is empty.

	Player	Country	Score	Wins
1	mcbruda			
2	bimbagjuka			
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				



# Profile (Profilli i përdoruesit)



**Profile është një dritare e cila paraqet një kornize me të dhënat e përdoruesit të kyçur dhe arritjet e përdoruesit në lojë**

# Përbledhje

REALIZIMI I GJITHË PROJEKTIT ISHTE SFIDUES POR NJËKOHËSISHT EDHE ARGËTUES. KY PROJEKT ËSHTË PROJEKTI I PARË QË E KEMI PUNUAR I KËSAJ NATYRE, DHE SI STUDENT FILLESTAR NË KËTË LËMI KEMI HASUR NË DISA PENGESA GJATË REALIZIMIT TË PROJEKTIT, POR ME NDIHMËN E LITERATURES DHE USHTRIMEVE NGA LËNDA KOMUNIKIMI-NJERI-KOMPJUTER, BASHKËPUNIM, IDE TË PËRBASHKËTA DHE ME HULUMTIME TË SHUMTA NE BESOJMË SE KEMI ARRITUR ME SUKSES ZHVILLIMIN E NJE SISTEMI INTERAKTIV PER HEDHJEN E ZARIT. .

**ME ANË TË KËTIJ PROJEKTI NE KEMI  
ARRITUR TË KUPTOJMË DHE TË  
PËRFORCOJMË NJOHURITË TONA  
LIDHUR ME GJUHËN PROGRAMUESE  
JAVA DHE LIBRARIN E SAJ JAVAFX.**

**SISTEMIN TË CILËN NE E KEMI  
DIZAJNUAR I PLOTËSON TË GJITHA  
KËRKESAT E PROJEKTIT DHE ËSHTË  
FUNKSIONAL**



# Faleminderit për vëmendjen

<https://github.com/artini123/DiceRollSimulator>

## PUNUAN

ARBRESHA ZEQIRI

DORUNTINA HOTI

ALBERIANA TOFAJ

ARLINDA KASTRATI

VESA HAJDARI

ALMA LATIFI

ARTIN SERMAXHAIJ

ADNIT KAMBERI