



FAKULTETI I SHKENCAVE TË NATYRËS
DEPARTAMENTI I INFORMATIKËS

CIKLI I BACHELOR INFORMATIKË
PROGRAMI I LËNDËS: PROGRAMIM JAVA

Aktiviteti mësimor	Leksione	Ushtrime	Laboratore	Praktikë	Totale
Detyrimi i studentit	Jo të detyrueshëm %	75% %	100% %	100% %	
Orë Mësimore	60	60	15		135

Studim Individual	180 (orë)
Gjuha e zhvillimit të mësimi	Shqip
Tipologjia e lëndës / Lloji i lëndës/ Kodi i lëndës	B / E detyrueshme /
Kodi i etikës	Referuar Kodit të etikës së UT, miratuar me Vendim Nr. 12, datë 18.04.2011, studentët kanë për detyrë të respektojnë dispozitat e Kodit të Etikës, Universiteti i Tiranës: a. Të zbatojnë orarin e mësimi dhe t'u përmbahen rregullave të sanksionuara në Statutin dhe në Rregulloren e U.T. b. Të paraqiten në mënyrë serioze dhe dinjitoze në ambjentet e institucionit, që nënkupton një veshje të përshtatshme, joekstravagante, si dhe përdorimin e një fjalori të përshtatshëm sipas normave të etikës, moralit dhe të mirësjelljes. c. Të respektojnë pedagogët, shokët dhe rregullat e mësimi. https://unitir.edu.al/images/dokumenta/Legjislacion/KodiEtikes.pdf
Mënyra e shlyerjes	Provim
Kredite	12
Zhvillimi i Mësimi	Viti i 2 semestri 1 dhe 2, 4 orë në javë: 2 orë leksione në javë , 2 ushtrime në javë, orë laborator në javë.
Zhvillimi i Provimi	Me Shkrim

Mënyra e Vlerësimit: Provim

Pjesëmarrja dhe aktivizimi	0 %
Kontrolli 1	10 %
Kontrolli 2	10 %
Kontrolli 3	0 %
Detyra Kursi	0 %
Laboratore	0 %
Praktika në terren	0 %
Provim final	80 %
Gjithsej	100 %

Konceptet themelore	Qëllimi i kësaj lënde është të pajisë studentët me njohuri për gjuhën e programimit Java dhe për ti përdorur ato në ndërtimin e programeve. Lënda është e orientuar drejt zhvillimit të aftësive praktike për dizenjimin,
---------------------	---

	<p>implementimin, ekzekutimin dhe testimin e programeve të thjeshta dhe atyre me ndërfaqje grafike për përdoruesin. Gjatë zhvillimit të lëndës studentët do të njihen me sintaksën e gjuhës, koncepte të programimit të orientuar nga objektet, përdorimin e komponenteve grafike, koncepte të paraqitjes së ndërfaqjes nëpërmjet menaxherëve të ndërfaqjes dhe trajtimin e ngjarjeve për të ndërtuar aplikacione me ndërfaqje për përdoruesin, do të mësojnë të përdorin klasat e gatshme të Javës për të lexuar dhe shkruar në skedarë tekst dhe binar si dhe të përdorin strukturave të të dhënave dhe ti implementojnë ato në aplikacione.</p>
Objektivat	<p>Objektivat e kësaj lënde synojnë që në përfundim të saj studentët të jenë të aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Të kuptojnë artin e programimit dhe veçanërisht strukturën dhe sintaksën e programeve Java. • Të ndërtojnë, modifikojnë, kompilojnë, testojnë dhe ekzekutojnë programe Java. • Të ndërtojnë dhe implementojnë aplikacione të thjeshta me ndërfaqje për përdoruesit. • Të kuptojnë dhe të përdorin ndërfaqjet dhe klasat e brendshme. • Të kuptojnë dhe të përdorin modelin e delegimit të ngjarjeve në Java duke përdorur klasat e ngjarjeve në Java. • Të njihen me komponente të ndryshme të paketës Swing dhe të dijnë kur dhe si ti përdorin ato në aplikacione me ndërfaqje për përdoruesin. • Të kuptojnë dhe të përdorin përjashtimet. • Të kuptojnë mënyrën e trajtimit të skedarëve dhe të njihen me klasat në Java që nevojiten për implementimin e operacioneve të leximit shkrimit me to. • Të njihen me strukturat e të dhënave të thjeshta dhe të avancuara dhe ti përdorin ato në një aplikacion të ndërtuar me gjuhën Java. • Të mund të ndërtojnë një aplikacion kompleks me shumë klasa.
Njohuri Paraprake	Të ketë përvetësuar lëndën Bazat e informatikës.