



FAKULTETI I SHKENCAVE TË NATYRËS
DEPARTAMENTI I MATEMATIKËS SË APLIKUAR

**CIKLI II MASTER PROFESIONAL NË INXHINIERI
MATEMATIKE DHE INFORMATIKE
PROGRAMI I LËNDËS: TEKNIKA PROGRAMIMI PËR
ZGJIDHJEN E EDDP**

Aktiviteti mësimor	Leksione	Ushtrime	Laboratore	Praktike	Totale
Detyrimi i studentit	Jo të detyrueshëm	75%	100%	0	0
Orë mësimore	30	15	15	0	60
Studim individuale	60				
Gjuha e zhvillimit të mëimit	Shqip/Anglisht				
Tipologjia e lëndës / Lloji i lëndës/ Kodi i lëndës	C / E detyrueshme /				
Kodi i etikës	Referuar Kodit të etikës së UT, miratuar me Vendim Nr. 12, datë 18.04.2011				
Mënyra e shlyerjes	VLV				
Kredite	5				
Zhvillimi i Mëimit	Viti I, Semestri I, 15 javë: 2 orë leksione, 1 orë seminare, 1 ore laborator				
Zhvillimi i Provimit	Kontroll me shkrim dhe me gojë.				
Mënyra e Vlerësimit	Nota 5: $30 \leq R \leq 45$; nota 6: $45 < R \leq 55$; nota 7: $55 < R \leq 65$; Nota 8: $65 < R \leq 75$; nota 9: $75 < R \leq 85$; nota 10: $85 < R \leq 100$				
Vlerësimi, Nota VLV	Pjesëmarrja dhe aktivizimi			5%	
	Detyra kursi			20%	
	Laboratore			20%	
	Kontrolle 1			15%	
	Kontrolle 2			15%	
	Kontrolle 3			25%	
	Gjithsej			100%	

Konceptet themelore	Klasifikimi i ekuacioneve diferenciale te rendit 2. Metoda e diferencave te fundme. Ekuacionet parabolik, hiperbolik dhe eliptik në trajtë jopërmasore. Metodot numerike të shtjellura dhe e pashtjellura. Gabimi, qëndrueshmëria dhe konvergjenca e tyre. Shenjuesit dhe perdorimet e tij. Funkcionet, Kalimi sipas vlere dhe adresës. Llojet e ndryshme të tyre. Rekursiviteti. Strukturat dhe union. Shenjuesit te strukturat. Shenjuesit ndaj Objekteve. Listat e lidhura një drejtimore dhe veprimet me to. Stivat, Radhët. Pemët e çfarëdoshme, binare dhe Pemët binare të kërkimit. Klasat dhe Objektet. Konstruktoret dhe Destruktorët. Trashëgimia. Klasa bazë dhe e prejardhur. Polimorfizmi.
Objektivat	Ti njohë studentëm me EDDP dhe me metoda e ndryshme për zgjidhjen dhe programimin e tyre në një gjuhë programimi.
Njohuritë paraprake	Njohuri nga Analiza Numerike, Ekuacionet diferenciale dhe Programimi.