



FAKULTETI I SHKENCAVE TË NATYRËS
DEPARTAMENTI I INFORMATIKËS

**CIKLI I BACHELOR INFORMATIKË
PROGRAMI I LËNDËS: UML**

Aktiviteti mësimor	Leksione	Ushtrime	Laboratore	Praktikë	Totale
Detyrimi i studentit	Jo të detyrueshëm %	75% %	100% %	100% %	
Orë Mësimore	30	30			60

Studim Individual	90 (orë)
Gjuha e zhvillimit të mësimi	Shqip
Tipologjia e lëndës / Lloji i lëndës/ Kodi i lëndës	D / Me Zgjedhje /
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	VLV
Kredite	6
Zhvillimi i Mësimi	Viti i 2 semestri 2 , 4 orë në javë: 2 orë leksione në javë , 2 ushtrime në javë, orë laborator në javë.
Zhvillimi i Provimit	Me Shkrim

Mënyra e Vlerësimit: VLV

Pjesëmarrja dhe aktivizimi	0 %
Kontroli 1	0 %
Kontroli 2	0 %
Kontroli 3	0 %
Detyra Kursi	40 %
Laboratore	0 %
Praktika në terren	0 %
Provimi final	60 %
Gjithsej	100 %

Konceptet themelore	Kjo lëndë synon t'i njohë studentët me bazat e modelimit të orientuar ndaj objekteve duke përdorur gjuhën modeluese
----------------------------	---

	UML. Në të përshkruhen diagramat UML për rastet e përdorimit (use cases), diagramat e klasave, e objekteve, e sekuençës, etj. Kursi përfshin një projekt që synon modelimin e zgjidhjes së një rasti konkret biznesi apo social duke përdorur të ashtuquajturin proces të orientuar ndaj modeleve (model-driven process).
Objektivat	Njohja me konceptet bazë të modelimit Njohja me diagramat kryesore të gjuhës modeluese UML Përmirësimi i njohurive mbi metodologjinë e programimit të orientuar ndaj objekteve
Njohuri Paraprake	Studentët duhet të kenë njohuri fillestare mbi një gjuhë programimi të orientuar ndaj objekteve (p.sh. JAVA, C++)