

## Titulli i lëndës: Programimi në Ueb I

Informatat themelore për lëndën			
<b>Njësia akademike:</b>	Fakulteti i Inxhinierisë Elektrike dhe Kompjuterike		
<b>Titulli i lëndës:</b>	Programimi në Ueb I		
<b>Niveli:</b>	BSc		
<b>Statusi i lëndës:</b>	Obligative		
<b>Viti i studimeve:</b>	Semstri III		
<b>Numri i orëve në javë:</b>	2+0+2		
<b>Kreditë ECTS:</b>	5		
<b>Koha / Vendi:</b>	TD / Klasa 621		
<b>Mësimdhënësi:</b>	Prof.Ass.Dr. Dhuratë Hyseni		
<b>Të dhënat kontaktuese:</b>	dhurate.hyseni@uni-pr.edu		
<b>Përshkrimi i lëndës:</b>	Lista preliminare e temave mbulojnë (kryesisht ndikuar nga audienca): Hyrje në Internet dhe WWW. Programimi në anën e klientit: HTML, CSS, modeli DOM dhe JavaScript. Kornizat e punës në anën e klientit: Bootstrap. Ndërfaqet: jQuery, React.JS. Multimedia e avansuar (HTML5 canvas). Riinxhinierimi i një aplikacioni në Ueb.		
<b>Qëllimet e lëndës:</b>	Që studentët të aftësohen të kuptojnë konceptet themelore në lidhje me paradigmat programuese klient-server gjithnjë aktuale në Ueb, si dhe të fitojnë eksperiencë në dizajnimin dhe implementimin e sistemeve të bazuara në Ueb.		
<b>Rezultatet e pritshme të nxënies:</b>	Pas përfundimit të këtij kursi, studenti do të jetë në gjendje që: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Të demonstroj njohuri fundamentale mbi konceptet dhe teknologjitë klient-server në World Wide Web.</li> <li>2. Të zhvilloj Ueb aplikacione në praktikë - paraprakisht të përzgjedh arkitekturën, modelin dhe teknikat që përkasin me natyrën e aplikacionit të cilin ai e zhvillon.</li> <li>3. Të dalloj përparësitë dhe të metat e paradigmatve klient ndaj atyre server të shpërndarjes së komponenteve softverike në Ueb.</li> </ol>		
<b>Rëndësia dhe Aktualiteti i Lëndës</b>	Lënda është bazike në lëminë e teknologjive në Ueb, si dhe mbulon një prej sektorëve që ende janë në kërkim të kuadrove të kualifikuar.		
Ngarkesa e studentit (duhet të jetë në përputhje me Rezultatet e Nxënies të studentit)			
Aktiviteti	Orë mësimore	Ditë/Javë	Gjithsej
Ligjëratat	2	15	30
Teori/Punë në laborator/Ushtrime	1	15	15
Punë praktike	1	15	15
Përgatitje për test intermediar			
Konsultime me mësimdhënësin	1	5	5
Puna në terren			
Testi, punimi seminarik			
Detyrë shtëpie			

Mësimi individual (në bibliotekë apo në shtëpi)	2	15	30
Përgatitja për provimin final			
Koha e vlerësimit (testi, kuizi, provimi final)			
Projektet, prezantimet, etj.	2	15	30
Shto ndonjë aktivitet tjetër që nuk është në tabelë...			
<b>Total</b>			<b>125</b>

<b>Metodat e mësimdhënies:</b>	30 orë ligjërata, 30 ushtrime laboratorike dhe praktike, 5 orë konsultime. Afërsisht 60 orë punë të pavarur përfshirë punimin e projektit.
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	Provimi final 60 % (Vlerësimi I & Vlerësimi II) Projektit 35% Vijueshmëria 5%

<b>Literatura primare:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentals of Web Development (2<sup>nd</sup> Edition). Randy Connolly, Ricardo Hoar. Pearson, 2018.</li> <li>2. PHP and MySQL Web Development (5th Edition). Luke Welling, Laura Thompson. Addison-Wesley Professional, 2016.</li> <li>3. Programming the World Wide Web (8th Edition). Robert Sebesta. Addison Wesley, 2014.</li> <li>4. TCP/IP Illustrated, Volume 1: The Protocols (2<sup>nd</sup> Edition). Chapter 1: Introduction. Kevin R. Fall, W. Richard Stevens. Addison-Wesley Professional Computing Series, 2011.</li> <li>5. Zammetti, F. (2020). Modern Full-Stack Development: Using TypeScript, React, Node. js, Webpack, and Docker. Apress.</li> <li>6. Një numër i konsiderueshëm i resurseve në Ueb.</li> </ol>
----------------------------	--

<b>Literatura shtesë:</b>	-
---------------------------	---

<b>Hartimi i planit mësimor</b>		
<b>Java</b>	<b>Titulli i ligjëratës</b>	<b>Ushtrimet</b>
<b>Java 1:</b>	Hyrje në Internet dhe WWW.	Hyrje në Internet dhe WWW.
<b>Java 2:</b>	Programimi në anën e klientit: HTML.	Programimi në anën e klientit: HTML.
<b>Java 3:</b>	Programimi në anën e klientit: HTML,(vazhd.).	Programimi në anën e klientit: HTML,(vazhd.),
<b>Java 4:</b>	Programimi në anën e klientit: CSS, modeli DOM.	Programimi në anën e klientit: CSS, modeli DOM.
<b>Java 5:</b>	Programimi në anën e klientit: CSS (vazhd.), modeli DOM.	Programimi në anën e klientit: CSS (vazhd.), modeli DOM.
<b>Java 6:</b>	Kornizat e punës në anën e klientit: Bootstrap	Kornizat e punës në anën e klientit: Bootstrap
<b>Java 7:</b>	Multimedia e avansuar (HTML5 canvas).	Multimedia e avansuar (HTML5 canvas).

<b>Java 8:</b>	Programimi në anën e klientit: JavaScript (1/4).	Programimi në anën e klientit: JavaScript (1/4).
<b>Java 9:</b>	Programimi në anën e klientit: JavaScript (2/4).	Programimi në anën e klientit: JavaScript (2/4).
<b>Java 10:</b>	Programimi në anën e klientit: JavaScript (3/4).	Programimi në anën e klientit: JavaScript (3/4).
<b>Java 11:</b>	Programimi në anën e klientit: JavaScript (4/4).	Programimi në anën e klientit: JavaScript (4/4).
<b>Java 12 &amp; 13 :</b>	Ndërfaqe: jQuery.	Ndërfaqe: jQuery.
<b>Java 14:</b>	Ndërfaqe: React.JS.	Ndërfaqe: React.JS.
<b>Java 15:</b>	Riinxhinierimi i një aplikacioni në Ueb.  <i>Dorëzimi dhe prezentimi i projektit - pjesa 2.</i>	Riinxhinierimi i një aplikacioni në Ueb.  <i>Dorëzimi dhe prezentimi i projektit - pjesa 2.</i>

#### Politikat akademike dhe Kodi i Sjelljes

*Ora mësimore fillon dhe përfundon me kohë.*

*Mjetet që përdorën gjatë orëve të mësimit duhet të pastrohen dhe të ruhen në fund të orës mësimore.*

*Telefonat mobil/të mençur dhe pajisjet tjera elektronike (p.sh. iPod-ët) duhet të fikën (apo të kurdisen në vibrim) dhe të mos ekspozohen gjatë orëve të mësimit.*

*Laptopët dhe kompjuterët tabletë lejohen të përdorën vetëm në heshtje; aktivitetet tjera siç janë kontrollimi i e-mailit personal apo shfletimi i ueb-faqeve në internet janë të ndaluara.*