



# UNIVERSITETI I PRISHTINËS

## UNIVERSITAS STUDIORUM PRISHTINIENSIS

FAKULTETI I INXHINIERISË ELEKTRIKE DHE KOMPJUTERIKE  
DEPARTAMENTI I INXHINIERISË KOMPJUTERIKE

# SYLLABUS

LËNDA:	PROGRAMIMI I ORIENTUAR NË OBJEKTE	
<b>Lloji i Lëndës:</b>	Obligative	
<b>Viti i studimeve</b>	2	
<b>Semestri:</b>	3	
<b>Shifra e lëndës:</b>		
<b>Lokacioni:</b>	FIEK, Laboratori 626	
<b>Koha/Ligjëratat:</b>	E Mërkurë, <b>Grupi-1:</b> 9:00-10:30 – <b>Grupi-2:</b> 10:30-:12:00	
<b>Koha/Ushtrimet:</b>		
<b>Mësimdhënësi i Lëndës:</b>	Prof. Dr. Isak Shabani	
	e-mail	<a href="mailto:isak.shabani@uni-pr.edu">isak.shabani@uni-pr.edu</a>
<b>Asistent:</b>	MSc. Blend Arifaj	
	e-mail	<a href="mailto:blend.arifaj@uni-pr.edu">blend.arifaj@uni-pr.edu</a>

## 1. Përshkrimi i lëndës

Këtu theksohen çështjet/fushat kyçe që trajtohen në lëndën e cekur.

Ju mundëson studenteve të aplikojnë teknikat e orientuara në objekte në projektet e reja softuerike. Gjithashtu, kjo lëndë ju mundëson studenteve të aftësohen dhe të aplikojnë me sukses të konceptet dhe teknikat të programimit me objekte.

## 2. Qëllimet e lëndës

Çka synohet të arrihet nëpërmjet lëndës?

Qëllimi i lëndës është t'i pajisë studentët me njohuritë moderne në të "MENDUARIT DHE PROGRAMIMIN ME OBJEKTE", parakusht ky i nevojshëm për programimin e orientuar në objekte të sistemeve komplekse softuerike. Përpos kësaj studentet në këtë lëndë do të mësojnë të programojnë me objekte me gjuhë programuese Java. Kërkesat për plotësimin e qëllimit të kësaj lënde janë:

- Aftësi programuese
- Studenti aktiv gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve.

### 3. Rezultatet e pritura

Dijet dhe shkathtësitë teorike dhe praktike që pritet të arrihen nga studentët.

Pas përfundimit me sukses të kësaj lënde, studenti do të jetë në gjendje që:

1. Të kuptoj konceptet kryesore të programimit të orientuar me objekte.
2. Të jetë në gjendje të shkruaj kod me klase dhe të përdorë objektet.
3. Të realizoj trashëgimi dhe polimorfizëm në kod.
4. Të jetë në gjendje me i trajtu gabimet dhe të programon klase me tipe dhe metoda gjenerike.
5. Identifikojnë kompleksitetin e metodologjive për zgjedhjen e problemeve nga fusha e programimit të orientuar në objekt.

### 4. Metodologjia

Ligjërata, ushtrime, dhe punë praktike përmes realizimit të një projekti softuerik në gjuhën programuese Java.

### 5. Literatura

#### ***E kërkuar***

1. Isak Shabani & Blend Arifaj (2022), "Programimi i Orientuar në Objekte". Tekst mësimor për përdorim të brendshëm për ligjërata dhe ushtrime'
2. Daniel Liang, (2019), "Introduction to Java Programming", 12th Edition, Georgia Southern University, Pub: Pearson
3. Robert Harle, "Object Oriented Programming", IA NST CS and CST Lent 2009/10

#### ***Literatura shitesë:***

1. Cay Horstmann, (2012) "Big Java", 2nd edition, Wiley India Edition, India
2. E.Balaguruswamy Tata McGraw Hill Companies,(2006)" Programming with Java A Primer", Tata McGraw Hill Companies. New Delhi
3. John P. Flynt Thomson,(2006), "Java Programming" 2nd Edition, Thomson Course Technology Ptr, USA

### 6. Plani i mësimit – Ligjërata

Java 1	Hyrje në Programimin e Orientuar në Objekte
Java 2	Gjuhët dhe veglat që mundësojnë Programimin e Orientuar në Objekte
Java 3	Klasat themelore, statike dhe parciale
Java 4	Klasat dhe Objektet
Java 5	Konstruktorët dhe destrukturët
Java 6	Fshehja dhe dukshmëria e klasave
Java 7	Tipet referuese dhe tipet me vlerë
Java 8	Enkapsulimi: Qasja e të dhënave, atributet, metodat
Java 9	Trashëgimia dhe polimorfizmi
Java 10	Abstraksioni: Klasat abstrakte dhe ndërfaqet
Java 11	Përrjashtimet dhe trajtimi i gabimeve
Java 12	Kopjimi, klonimi dhe krahasimi i objekteve
Java 13	Paketat (Packages)
Java 14	Klasat gjenerike dhe koleksioni i klasave
Java 15	Modelet e Dizajnit (Design Patterns)

<b>7. Metodatat e Vlerësimit</b>	
	<b>Shpërndarja e vlerësimit për notim në përqindje</b>
<b>Vijimi në ligjërata :</b>	<b>Min. 70% për plotësim të kriterit për provim (5 pikë)</b>
<b>Vijimi në ushtrime :</b>	<b>Min. 70% për plotësim të kriterit për provim (5 pikë)</b>
<b>Vijueshmeria:</b>	<b>10%, për notë</b>
<b>Kollekfiumi 1 :</b>	<b>45%, për notë</b>
<b>Kollekfiumi 2 :</b>	<b>45%, për notë</b>
<b>Projekti :</b>	<b>0%, për notë</b>
<b>Provimi Final:</b>	<b>60%, për studentët që nuk japin rezultate pozitive në Kolekfiune</b>

<b>8. Politikatat akademike dhe rregulloret e mirësjelljes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studentët janë të obliguar të përcjellin me rregull ligjëratat dhe ushtrimet.</li> <li>• Studentët duhet të vijnë me kohë në mësim dhe nuk lejohet dalja nga ora pa arsye</li> <li>• Studentët nuk mund të futen në ligjërata dhe ushtrime pas fillimit të ushtrimeve dhe ligjëratave.</li> <li>• Studentët janë të lirë të bëjnë pyetje dhe të marrin pjesë në çdo aktivitet.</li> <li>• Studentët duhet të mbajnë qetësinë dhe të angazhohen aktivisht në dialog në ligjërata.</li> <li>• Gjatë kohës së mësimit dhe provimeve studentët duhet t'i shkyçin telefonat celularë.</li> <li>• Nuk lejohet <b>KOPJIMI</b> dhe cilado formë tjetër e mashtrimit gjatë provimeve.</li> </ul>

<b>9. Notimi</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mbi 49% kaluese</b></li> <li>• <b>Deri 49% jo-kaluese</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 50-59 : 6 (gjashtë)</li> <li>• 60-69 : 7 (shtatë)</li> <li>• 70-79 : 8 (tetë)</li> <li>• 80-89 : 9 (nëntë)</li> <li>• 90-100 : 10 (dhjetë)</li> </ul>