**Titulli i lëndës: Programimi OOP dhe GUI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Informatat themelore për lëndën** | | | |
| **Njësia akademike:** | Fakulteti i Shkencave Matematike-Natyrore (FSHMN) | | |
| **Titulli i lëndës:** | Programimi OOP dhe GUI | | |
| **Niveli:** | Bachelor | | |
| **Statusi i lëndës:** | Obligative | | |
| **Viti i studimeve:** | Viti i dytë / Semestri i katërt | | |
| **Numri i orëve në javë:** | 2+0+2 | | |
| **Kreditë ECTS:** | 6 | | |
| **Koha / Vendi:** | N/A, FSHMN | | |
| **Mësimdhënësi:** | Prof. Dr. Faton Berisha | | |
| **Të dhënat kontaktuese:** | [faton.berisha@uni-pr.edu](mailto:faton.berisha@uni-pr.edu) | | |
|  | | | |
| **Përshkrimi i lëndës:** |  | | |
| **Qëllimet e lëndës:** | Paisja e studentëve me njohuri shtesë mbi programimin e orientuar nga objektet në Java dhe programimin sipas ngjarjeve. Aftësimi për zbatimin e strukturave të avansuara të komponenteve dhe trashigimisë. Aftësimi për zbatimin e GUI në aplikacione | | |
| **Rezultatet e pritshme të nxënies:** | Pas përfundimit të suksesshëm të kursit, studentët do të jenë në gjendje që të:  • Të jenë në gjendje të programojnë sipas interfejseve në Java;  • Të jenë në gjendje të zbatojnë programimin e avansuar OOP dhe programimin sipas ngjarjeve per disenjimin dhe programimin e aplikacioneve në Java;  • Të jenë në gjendje të zbatojnë komponentën Swing në Java për të programuar aplikacione me GUI. | | |
|  | | | |
| **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 | 2 | 15 | 30 |
| Punë praktike |  |  |  |
| Përgatitje për test intermediar | 2 | 2 | 4 |
| Konsultime me mësimdhënësin | 1 | 15 | 15 |
| Puna në terren |  |  |  |
| Testi, punimi seminarik |  |  |  |
| Detyrë shtëpie |  |  |  |
| Mësimi individual (në bibliotekë apo në shtëpi) | 4 | 15 | 60 |
| Përgatitja për provimin final |  |  | 8 |
| Koha e vlerësimit (testi, kuizi, provimi final) |  |  | 3 |
| Projektet, prezantimet, detyrat, etj. |  |  |  |
| Shto ndonjë aktivitet tjetër që nuk është në tabelë... |  |  |  |
| **Total** |  |  | **150** |
|  | | | |
| **Metodat e mësimdhënies:** | Ligjërata, ushtrime numerike, ushtrime laboratorike, punime laboratorike. | | |
| **Metodat e vlerësimit:** | Provimi periodik: 25%, Punimi laboratorik: 15%  Vijimi i rregullt: 10%, Provimi final 50%, Total 100% | | |
|  | | | |
| **Literatura primare:** | 1. D. Schmidt, Programming principles in Java: architectures and interfaces, Kansas State University, 2003 | | |
| **Literatura shtesë:** | 2. X. Jia, Object oriented software development using Java, Addison Wesley, 2000.  3. P. S. Wang, Java with object-oriented programming, Brooks/Cole-Thomson Learning, 2003.  4. J. Schildt, Java 2: The complete reference, McGraw-Hill, 2001.  5. I. Horton, Beginning Java 2, Wrox Press, 2000 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Hartimi i planit mësimor** | |
| **Java** | **Titulli i ligjëratës** |
| ***Java 1:*** | Programimi sipas interfejseve. Interfejset |
| ***Java 2:*** | Case study: bazat e të dhënave |
| ***Java 3*:** | Implementimi dhe trashigimia |
| ***Java 4:*** | Klasat abstrakte |
| ***Java 5:*** | Nëntipet dhe nënklasat |
| ***Java 6*:** | Klasa Object dhe mbështjellësit. Pakot |
| ***Java 7:*** | Provim periodik |
| ***Java 8:*** | Interjesat shfrytëzues grafikë dhe programimi sipas ngjarjeve. Studim i avansuar i arkitekturës MVC |
| ***Java 9:*** | Ngjarjet. Kierarkia e klasave të AWT/Swing |
| ***Java 10:*** | Dritaret e thjeshta: labelat dhe butonët |
| ***Java 11*:** | Përpunimi i një ngjarjeje |
| ***Java 12*:** | Shtrirje e avansuar: panelat dhe kornizat. Shtrirja rrjetore |
| ***Java 13*:** | Skrollimi i listave. Fushat e tekstit |
| ***Java 14*:** | Raportimi i gabimeve me dialogje. Hapësirat e tekstit dhe menytë |
| ***Java 15*:** | Programimi sipas ngjarjeve me observues |

|  |
| --- |
| **Politikat akademike dhe Kodi i Sjelljes** |
| *Studentët do të vijojnë mësimin me rregull dhe do t’i kontribuojnë atmosferës kolegjiale e profesionale, duke e respektuar Statutin e Universitetit të Prishtinës dhe rregullat e tjera të Universitetit e Fakultetit. Në veçanti, studentët nuk do të kenë sjellje që përbëjnë plagjiarizëm, bashkëpunim të palejueshëm, kopjim të testeve nga të tjerët ose lejim i të tjerëve për ta kopjuar testin, mashtrim ose përdorimin i çfarëdo mjeti për mashtrim në test ose provim. Po ashtu përdorimi i celularëve, apo mjeteve tjera elektronike që e pengojnë procesin e mësimit, do të jetë i ndaluar. Vijueshmëria e rregullt është obligative.* |