



SYLABUS
PROGRAMI MËSIMOR
Informatike

**LËNDA: PROGRAMIMI NË GJUHËT
SKRIPTUESE 1**

VITI AKADEMIK 2022/2023

PROGRAMI STUDIMOR: INFORMATIKË

EMRI I LËNDËS PROGRAMIMI NË GJUHËT SKRIPTUESE 1

FAKULTETI:

FAKULTETI I SHKENCAVE INFORMATIKE

DEPARTAMENTI: INFORMATIKË

SHIFRA E LËNDËS: 21IIT15B062

NIVELI & STATUSI: 6 ECTS Kredi
Studime deridiplomike/ VJESHTË 2022
2 orë Ligjeratë/ 2 orë ushtrime

LIGJËRUESI I LËNDËS: Mirlinda Ebibi
E-mail: mirlinda.ebibi@unt.edu.mk

ORËT E KONSULTIMEVE: Objekti A - Sindikata:
E Martë, 8-10, Klasa 307

ORARI I MËSIMDHËNIES: Ligjeratë:
E Mërkurë 10 -12, Klasa 308

WEBMAIL

Si instrument kryesor për komunikim do të shfrytëzojmë Webmail-in. Kontrollimi i email-it është i detyrueshëm.

Googleclassroom

Datat e provimeve dhe informata tjera të rëndësishme për fakultetin do të publikohen në (Google-Classroom)

KONTURAT E LËNDËS DHE QËLLIMET

Kjo lëndë është konstruktuar që ti kyç studentët në atë që mundet të quhet “programim në gjuhët skriptuese” (terminologjia, koncepte, principe). Studentët njohuritë e fituara do ti zbatojnë në çështje nga jeta praktike. Kjo lëmi do ti përfshijë teknikat kryesore të programimit.

Qëllimi i këtij kursi është që studentët të njihen me bazat e programimit në gjuhë skriptuese. Mbulon një gamë të gjerë aftësish në gjuhën programuese Javascript për zhvillimin e softuerit, nga analiza e problemit për zbatimin e një zgjidhjeje. Temat e trajtuara janë të ndryshueshme, studentët duhet të jenë në gjendje të shpjegojnë dallimet ndërmjet gjuhë tipike skriptimi dhe gjuhë tipike programimi për të krijuar sistemet softuerike që përdorin gjuhë skriptimi, duke përfshirë JavaScript, PHP ose ASP dhe për të shkruar skriptet nga ana e serverit duke përdorur objekte.

Kjo lëndë ka disa qëllime kryesore, edhe atë:

- Studentët ti kuptojnë dhe sqarojnë konceptet dhe teorinë kryesore të programimit në gjuhët skriptuese.
- Të inicohet mendimi kritik në klasë.
- Të aftësohen studentët që informatat e fituara ti shfrytëzojnë për të dhënë vlerësime dhe për të konstruktuar argumente.
- Të zhvillohen aftësitë komunikuese të studentëve.
- Platformat dhe teknologjitë e zhvillimit
- Të informohen studentët me procesin e programimit skriptues dhe teknikat.
- Të informohen studentët për strukturën elementare të programit skriptës Javascript,
- Të njoftohen studentët për Variablat dhe identifikatorët, shprehjet
- Të njoftohen studentët për Operatorët. Kushtëzimet IF, IF ELSE, ciklet
- Të njoftohen studentët për vargjet njëdimensionale dhe dydimensionale
- Të njoftohen studentët për funksionet dhe rekurzionet
- Të njoftohen studentët për listat, sortimin, datotekat
- Të njoftohen studentët për konceptin Objektet
- Të njoftohen studentët për validimin e të dhënave nga ana e klientit
- Trajtimi i gabimeve dhe përjashtimeve.
- Hyrje në DOM (Moduli i Objektit të Dokumentit).
- Trajtimi i ngjarjeve. Modifikimi i stilit të elementeve.
- Nyja DOM Objekt.
- Operacionet CRUD dhe objektet Node.
- JQuery.
- Objektet pritëse (Host Objects).
- AJAX dhe PHP

Mësimi i lëndës Programimi në gjuhët skriptuese 1, studentëve do t'ju ofrojë:

- Të mësojnë bazën konceptuale themelore të programimit në gjuhët skriptuese dhe dhënien e shembujve të zbatimit praktik të tyre. Mësimi i kësaj lënde do t'u mundësojë studentëve që programimin ta kuptojnë si domosdoshmëri dhe të mësuarit ta zhvillojnë në kontekst të zbatimit.
- Një mënyrë më efikase e të menduarit e cila do t'u hyjë në punë për zbërthimin e mjaftë situatave në një rrethinë dinamike dhe plot turbulente e cila kërkon zgjidhje softuerike (aplikacione).

REZULTATET E NXËNIES

Përshkrimi i i deskriptorëve për rezultatet e nxënies për këtë lëndë:

KATEGORIA	REZULTATET E NXËNIES	METODOLOGJIA VLERËSIMIT	%
Njohuritë dhe të kuptuarit	1. Të kuptojnë platformat zhvilluese	1. Kolokuim i parë 2. Kolokuim i dytë	40 40
	2. Të mësojnë studentët për dallimet konceptuale e gjuhës programore dhe gjuhës skriptuese		
	3. Të mësojnë strukturën e programit në gjuhë skriptuese		
	4. Të mësojnë për operatorët, shprehjet aritmetike, strukturat kontrolluese.		
	5. Të mësojnë Vargjet, funksionet, rekurzionet, fajllet, stringjet		
	6. Të njihen me konceptin DOM dhe objektin Node		
	7. Të njihen me JQuery		
Zbatimi i njohurive dhe të kuptuarit	Aftësia e studentëve për të përdorur foljet e dobishme (zgjidh, trego, përdor, ilustru, bën, përfundo, studio, rregullo), gjatë: <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretimin e dallimeve konceptuale dhe qasja ndaj zhvillimit. 2. Ilustrimin e Koncepteve të zhvillimit të aplikacionit 3. Regjistrimi i strukturës së programit në Javascript 4. Shfaqjen e karakteristikave të programeve në Javascript 	1. Punime bonus 2. Aktivitete në klasë	5 5

	5. Dizajnimin e ndërfaqeve të përdoruesit dhe ndërveprimi në aplikacionet në JavaScript dhe platformat e zhvillimit.		
Sjellja e gjykimeve	<p>Aftësia e studentëve për të shqyrtuar paragjykimet në gjykim dhe vendimarrje, krijimin e një taksonomie të vlefshme, reciprokisht ekskluzive dhe gjithëpërfshirëse të vendimeve që mundën të ndikojnë tek programerët. Si propozime plotësuese për përdorimin e taksonomisë, rrjedhimisht fushat kognitive me studentët, kemi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diturinë - studentët duhet të kenë parasysh listën e teknikave kryesore të programimit, për të treguar, përmendur, përshkruar, ndërlidhur, shkruar, gjetur, deklaruar një program në Javascript 2. Kuptimin - përmes shfaqjes së pikturave të vizatuara, studentët të arrijnë të shpjegojnë, interpretojnë, përmbledhin, diskutojnë, dallojnë, parashikojnë përsëritin, përshkruajnë një program në Javascript; 3. Analizimin - studentët përmes krijimit të programeve të arrijnë tek të verzioni i nevojshëm i programit për të analizuar, dalluar, studjuar, krahasuar, shpjeguar rrjedhjen e një aplikacioni në Javascript; 4. Vlerësimin - përmes përgatitjes së një liste të kritereve, studentët të arrijnë të vlerësojnë, selektojnë, zgjedhin, vendosin, arsyetojnë, debatojnë, dëshmojnë, 	1. Detyra	00 00 00

	argumentojnë, rekomandojnë rreth një aplikacioni të zgjedhur nga vetë ata.		
Shkathësitë komunikuese	1. Demonstrim të aftësive zhvilluese, siç janë aftësitë për planifikim, krijim, testim dhe mirmbajtje	1. Aktiviteti dhe punë në grupe	5 00 00
Shkathësitë e të mësuarit	1. Analizë kritike të detyrave të paraqitura në fund të çdo ligjërata 2. Shfrytëzim efektiv të bibliotekës dhe të dhënave nga interneti në lidhje me programimin në Java	1. Aktiviteti në klasë dhe mendimi kritik i studentëve	5 00 00
Totali			100

PËRSHKRIM PËRMBLEDHËS I VLERËSIMIT

PËRSHKRIMI	%
Prezenca	5
Aktiviteti	5
Detyrat e shtëpisë	10
Detyra tjera	?
Punim seminarik	5
Rast studimi	?
Prezentim	5
Ese	?
Punim laboratorik	?
Projekt	10
Provimi i gjysmë-semestrit	30
Provimi përfundimtarë	30
Totali	100

DETAJE PËR INSTRUMENTET E VLERËSIMIT

METODAT E MËSIMDHËNIES DHE NXËNIES

Lënda Programimi në Java ka 6 kredi sipas ECTS sistemit. Mënyra e të mësuarit në lëndën Programimi në Java do të jetë nga 2 orë ligjërata në javë për 12 javë, me nga 2 orë ushtrime. Dy ditë në javë nga dy orë të plota janë caktuar për konsultime me studentë, ku mund të punohet në mënyrë plotësuese pa kurrfarë kufizimi, studentët mund t'i shfrytëzojnë edhe ditët tjera për konsultime shtesë.

Forma e punës sime në lëndën Programimi në Java është puna frontale (ballore) sepse leksionet i zhvilloj në grupe të mëdha të studentëve. Kjo formë më ndihmon që të t'i ikë pasivitetit të studentëve dhe në të njëjtën kohë arrijë të nxisë mësim kreativ-problemor duke punuar me tërë klasën.

PROVIMET

Vlerësimi do të realizohet nëpërmes kolokiumit të parë dhe të dytë, si dhe detyrat dhe projekti përfundimtar.

Pyetjet do të jenë nga materiali i prezentuar në formë detyrash.

PROJEKTET

Në suaza të kësaj lënde studentët do të jenë të kyçur në një projekt zhvillues (aplikacioni) rreth të cilit ato duhet të përgatitin një raport midis pesë dhe dhjetë faqe format A4 me rregullim normal të faqes. Në suaza të raportit midis tjerash ato duhet të dokumentojnë fazat e zhvillimit të projektit, funksionimi i tij dhe çka kanë mësuar nga i njëjti.

Studentët kanë për detyrë që projektin ta prezantojnë në orë të mësimit. Vlerësimi i prezentimit do të mer për bazë kriteriumet vijuese:

- Kohëzgjatja
- Aftësija për ta mbajtur vëmendjen e grupit studentorë
- Shfrytëzimi i mjeteve vizuale
- Teknika tjera të komunikimit
- Përshtypje të përgjithshme

DETYRAT

Në suaza të lëndës Prpajisjet për pajisje mobile studentët do të ngarkohen me detyra nga ana e bartësit të lëndës, si dhe gjatë realizimit të ushtrimeve praktike. E gjithë kjo, me qëllim që studentët në mënyrë permanente, njohuritë e përfituara në ligjëratë dhe shembujt e trajtuar në ushtrime, t'i zbatojnë në shembuj konkret, rrjedhimisht në ndonjë kompani të përzgjedhur nga vetë studentët.

PREZENCA DHE RREGULLAT

Prezenca e studentëve në klasë është e obligueshme. Po qe se shfaqet një situatë për shkak të së cilës ju do të duhet të mungoni (p.sh. për shkak të ndonjë sëmundjeje), ju duhet të na njoftoni sa më shpejt të jetë e mundur. Secili student është i DETYRUAR të ndjekë të paktën 70% të numrit të përgjithshëm

të orëve të lëndës (ligjërata dhe ushtrime), për të mundur të hyjë në provimin përfundimtar. Cilido student që nuk i përmbush këto kritere, NUK do të ketë të drejtën të hyjë në provimin, provimin shtesë (make-up) e as të regjistrohet në shkollën verore dhe do të duhet të ri-ndjekë lëndën. Të gjithë studentët duhet të lezojnë materialet e nevojshme për lëndën nga classroom që ju rekomandon Profesori i lëndës deri në javën e ligjëratave.

Plagjiatura, etika akademike dhe standardet e sjelljes

Çfarëdo lloji i plagjiaturës nuk do të tolerohet në këtë lëndë. Çfarëdo detyre e dorëzuar nga studentit që është kopjuar (pra, që tenton t'i shfrytëzojë idetë ose argumentet e dikujt tjetër si të vetat), do të marrë zero (0) pikë. Studentët që bëjnë copy/paste nga Interneti nuk do të marrin asnjë pikë (pra, notë zero), pa përjashtim. Unë e mbaj të drejtën që të testoj gojarisht studentin për përmbajtjen e detyrës së tij, nëse kam dyshim që projekti/detyrat e tij janë kopjuar ose vjedhur dhe se të njëjtat nuk janë punë origjinale e studentit. Pritet që studentët të sillen në mënyrë profesionale dhe të njerëzishme. Studentët mund t'i diskutojnë detyrat laboratorike në mënyrë të përgjithshme me të tjerët, mirëpo zgjidhjet duhet të bëhen në mënyrë të pavarur. Puna e notuar duhet të jetë ekskluzivisht e studentit në fjalë. Studentëve nuk u lejohej të përshkruajnë ose kopjojnë zgjidhjen e një detyre nga një person tjetër, libër ose burim tjetër (p.sh. ueb faqe). I njëjti rregull vlen edhe për detyrat e shtëpisë që duhet të notohen. Kopjimi i punës së tjetërkujt nuk do të tolerohet. Profesorët do të raportojnë pandershmëri akademike dhe çfarëdo forme tjetër të shkeljes së Standardeve të sjelljes te Komiteti për Plagjiaturë pranë fakultetit përkatës.

PËRDORIMI I FACEBOOK-UT/ UEB-IT/ KOMPJUTERËVE/ TELEFONAVE CELULARË

Gjatë tërë kohëzgjatjes së orës mësimore, vëmendja juaj pritët të jetë e përqendruar në mësim dhe detyrat në klasë. Megjithëse jemi të vetëdijshëm se jeni të aftë për të bërë shumë punë përnjëherë, ne kërkojmë që ju megjithatë të përqendroheni në një gjë gjatë orës mësimore. Duam t'i eliminojmë pengesat gjatë orës mësimore. Në shenjë mirësjelljeje, kërkojmë nga ju të shkyçni telefonat celularë gjatë orëve dhe provimeve.

TABELA E SHKALLËS SË NOTAVE

SHKALLA E NOTAVE	PËRSHKRIMI	NOTA
91% - 100%	Mrekullueshëm	10 (Dhjetë) A
81% - 90%	Shkëlqyeshëm	9 (Nëntë) B
71% - 80%	Shumë mire	8 (Tetë) C
61% - 70%	Mirë	7 (Shtatë) D
51% - 60%	Mjaftueshëm	6 (Gjashtë) E
0% - 50%	Pamjaftueshëm	5 (Pesë) FX
	E pakryer *	IN
	Pa të dhëna *	NR

BIBLIOGRAFIA

TEKSTET PËR LEXIM (TEKSTET THEMELORE)

TË DETYRUESHME:

Titulli: **Sams Teach Yourself Ajax, JavaScript, and PHP All in One**

Autori: Phil Ballard, Michael Moncur

Botuesi: Pearson,

Viti: 2013

Titulli: **Web Technologies A Computer Science Perspective**

Autori: Jeffrey C. Jackson

Botuesi: Pearson,

Viti: 2007

MATERIALE SHITESË

1. Pol Deitel, Harvi Deitel: **Javascript for programmers**

ORARI TENTATIV

JAVA	MODULET	PËRSHKRIMI
JAVË PËR MESIMDHËNIE DHE MESIMNXËNIES		
1	TEKSTET PËR LEXIM	Sillabusi në Classroom
	LIGJËRATAT	Hyrje-njoftim me lëndën, syllabusin, mënyrën e realizimit të ligjëratave, ushtrime dhe të ndryshme.
	USHTRIMET	Njoftim me studentët
	NGARKESA E STUDENTIT	/
2	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 1-9, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	Hyrje Interneti, www dhe w3c
	USHTRIMET	Prezentim mbi www
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
3	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 10-42, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	XHTML
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
4	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 42-73, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	CSS Cascading Style Sheets
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
5	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 74-95, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	Hyrje në gjuhën skriptuese-Javascript
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
6	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 96-116, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	Struktura kontrolluese, Pjesa I
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
7	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 117-140, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	Struktura kontrolluese, Pjesa II
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
9	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 146-172, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	Funksionet
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
10	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 173-194, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	Vargjet
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
11	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 198-225, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	Objektet
	USHTRIMET	Ushtrime praktike të ligjëratës
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
12	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 239-261, sllajdet në Classroom

	LIGJËRATAT	DOM(Document Object Model)
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
13	TEKSTET PËR LEXIM	Fq. 263-285, sllajdet në Classroom
	LIGJËRATAT	Ndodhite-Events
	USHTRIMET	Ushtrime praktike
	NGARKESA E STUDENTIT	4 orë
JAVË PËR PROVIME DHE MËSIM KLINIK		
8	PROVIMI I GJYSMË-SEMESTRIT	Ligjëratat deri në javën e shtatë
14	MËSIMI KLINIK	/
15	PROVIMI PËRFUNDIMTARË	Provimi përfundimtar

SHËNIM:

Java e provimeve dhe ajo e mësimit klinik mund të ndryshojnë.
