



UNIVERSITETI "NËNË TEREZA" - SHKUP
УНИВЕРЗИТЕТ "МАЈКА ТЕРЕЗА" - СКОПЈЕ
"MOTHER TERESA" UNIVERSITY - SKOPJE

SYLLABUS

PROGRAMIMI

VITI AKADEMIK 2022/2023

SYLLABUS

EMRI I KURSIT

FAKULTETI:	Fakulteti i Informatikës
DEPARTAMENTI:	Shkenca Kompjuterike
KODI I KURSIT:	Shkruani kodin e kursit
NIVELI DHE STATUSI:	6 Kredi ECTS Bërthamë Bachelor/ Vjeshtë 2022 2h Leksion/ 2h Praktik
PROFESOR I KURSIT:	<u>Bekim Fetaji</u> Zyra: 705 E-mail: Bekim.fetaji@unt.edu.mk
ORARI I ZYRËS / KONSULTAT ONLINE:	E hënë, ora 14:00-15:00 E mërkurë, ora 13-14:00 Dhoma 705
Orari i MËSIMIT:	Ligjërata: E hënë, ora 10:00 – 13:00, salla 303 Ligjërata: E mërkurë, ora 10:00 – 13:00, salla 307

1. TË REJAT DHE PËRDITËSIMET PËR VITIN AKADEMIK TË RI

Kursi do të përfshijë një projekt praktik përveç detyrave javore në një mjedis online.

2. PARAKUSHTET

Nuk nevojiten parakushte.

3. PAJISJET E NEVOJSHME

Nëse keni laptopin ose PC- në tuaj, ju lutemi vizitoni Office IT për konfigurim në Rrjetin Universitar (për përdorim në kampus).

Softueri/Aplikacioni i nevojshëm: Codeblocks , VisualStudio.Net

Google meet link: <https://meet.google.com/jbn-bfhq-mxz>

KLASA E GOOGLE

Ne do të përdorim Google Classroom si sistemin kryesor të menaxhimit të kurseve. Detyrat, burimet e kursit, njoftimet, libri i notave, kuizet dhe artikuj të tjerë do të përdoren në të gjithë Klasën e Google.

Për ndihmë vizitoni Qendrën E-Learning (608) ose kontaktoni përmes emailit: arbnor.rushiti@unt.edu.mk

UEBMAIL I UNIVERSITETIT

Ne do të përdorim webmail-in si mjetin kryesor të komunikimit.

Është e detyrueshme të kontrolloni rregullisht llogarinë tuaj të postës elektronike në UNIVERSITETI .

UNIVERSITETI IM

Datat e provimeve dhe lajme dhe ngjarje të tjera të rëndësishme për Fakultetet do të publikohen në portalin Classroom . Është e detyrueshme të kontrolloni rregullisht portalin.

4. SKICA DHE OBJEKTIVAT E KURSIT

Ky është një kurs në konceptet e programimit kompjuterik për studentë me pak ose aspak përvojë në programim. Qëllimi është që t'i mësojmë studentët të shkruajnë programe C të qarta dhe efikase duke theksuar parimet e programimit të strukturuar. Ky kurs synohet si kursi i parë në programim në Fakultetin FII.

Deri në fund të këtij kursi, studentët do të kenë njohuri të caktuara për programimin e strukturuar dhe gjuhën e programimit C++. Ata do të jenë në gjendje të vizatojnë algoritme dhe të shkruajnë kodin përkatës në C++.

5. REZULTATET E MËSIMIT

Përshkruarit për rezultatet e të nxënimit:

KATEGORIA	REZULTATET E MËSIMIT	METODOLOGJIA E VLERËSIMIT	%
Njohuri dhe mirëkuptim	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strukturat e të dhënave dhe alokimi i memories 2. Algoritmet bazë 3. Konceptet dhe parimet e programimit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuize 2. Detyrë shtëpie/ Detyrë në klasë 3. Prezantim dhe diskutim gojor 	
Zbatimi i njohurive dhe të kuptuarit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Krijoni struktura të dhënash në C++ 2. Zbatoni zgjidhje algoritmesh në C++ 3. Gjeneroni kode në C++ për zgjidhjen e problemeve themelore të botës reale duke përdorur konceptet dhe parimet e programimit të strukturuar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Detyrat e shtëpisë / Detyrat e klasës 	
Bërja e gjykimit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sintaksa e kodeve 2. Korrektësia 3. Efikasiteti 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuize 2. Shtëpi/ Detyra në klasë dhe 3. Prezantimi 	
Aftësitë e komunikimit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aftësia për të paraqitur zgjidhjen 2. Dokumentacioni i zgjidhjes 3. Puna ekipore 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskutimi dhe prezantimi me gojë 2. Detyra me shkrim 3. Projekt grupor 	
Aftësitë e të mësuarit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mbledhja e përvojave për zgjidhjen e problemeve 2. Përdorni mjedisin në zhvillim për të shkruar, testuar dhe ekzekutuar zgjidhje 3. Zhvillimi i mënyrës së re të të menduarit dhe qasjes ndaj problemeve 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projektet e detyrave të shtëpisë 2. Detyrat javore 3. Provimi i mesëm dhe i fundit 	
Total			100

6. KORRELACIONI I LËNDËS ME PRODUKTIN PËRFUNDIMTAR TË PROFILIT ARSIMOR, PËRKATËSISHT: INSTITUCIONI APO SEKTORI I BIZNESIT

Puna në grupe për të arritur qëllimet; Shkrim Teknik; Komunikimi me gojë dhe me shkrim; Diagramimi; Mbledhja e kërkesave; Programimi.

7. ELEMENTE QË MBËSHTESIN ZHVILLIMIN E TË MENDUARIT KRITIK

Të demonstrojë aftësi në gjuhën e programimit C++; Zbërthimi i problemit; Zhvillimi i Algoritmit; Analiza Algoritmesh; Të menduarit logjik; Zgjidhja e Problemeve; Përfaqësimi i të dhënave; Zbërthimi i problemit; Dokumentacioni.

8. ASPEKTI I KOMPETENCAVE DIXHITALE

Aftësi teknike për të përdorur teknologjitë dixhitale; Aftësi për të përdorur teknologjitë digjitale në mënyrë kuptimplote për punë, studim dhe për jetën e përditshme në përgjithësi në aktivitete të ndryshme; Aftësia për të vlerësuar në mënyrë kritike teknologjitë dixhitale; Motivimi për të marrë pjesë në kulturën dixhitale. Krijoni aplikacione specifike për të marrë, përfaqësuar dhe shpërndarë të dhëna.

9. KRITERET E KALIMIT

KRITERET E KALIMIT GJATË SEANCËS SË RREGULLT

SHKALLA E KLASËS	PËRSHKRIM	GRADË
91% - 100%	I shquar	10 (dhjetë)
81% - 90%	E shkëlqyeshme	9 (nëntë)
71% - 80%	Shume mire	8 (tetë)
61% - 70%	Mirë	7 (shtatë)
51% - 60%	E kënaqshme	6 (gjashtë)
0% - 50%	Dështimi	5 (pesë)
	E paplotë *	NË
	Asnje rekord *	NR

KRITERET E KALIMIT PAS SEANCËS SË RREGULLT (PROVIMI MAKE-UP)

Studentëve u duhen 51 **pikë** për të arritur **kalimin**. **Të gjithë elementët e vlerësimit merren parasysh.**

KRITERET E KALUESHMËRISË PËR STUDENTËT ME KOHË TË PJESSHME

STUDENTËVE U DUHEN 51 PIKË PËR TË ARRITUR KALIMIN. PËR TË PASUR NOTË KALUESE NUK MERREN PARASYSH ELEMENTET E VLERËSIMIT ÇAKTIMI, PROJEKTI DHE PJESËMARRJA.

10. OFRIMI I KURSIT / METODAT E TË MËSUARIT / NDËRVEPRIMET E PRITSHME / VLERËSIMI

10.1. MËNYRA KONVENCIONALE

METODAT E MËSIMDHËNIES DHE TË TË NXËNIT

Ky kurs është krijuar për t'u ofruar studentëve një mundësi për të studiuar, reflektuar, pyetur, të bëhen të ditur dhe të zhvillojnë aftësitë e programimit gjatë zbatimit dhe praktikimit të këtyre metodave në një mjedis bashkëpunues dhe konstruktiv përmes të mësuarit të bazuar në probleme; Gamifikimi; Prezantimi; Metoda e mësimit të lojës me role.

Kursi do të kryhet për 15 javë. Ky është kursi kryesor në programim dhe kërkon shumë kohë dhe përpjekje për ta realizuar atë. Pra, ju lutemi të jeni të vetëdijshëm që në fillim se programimi kërkon kohë dhe do t'ju marrë shumicën e kohës tuaj këtë semestër. Gjatë gjithë kursit do të kemi kuize, punë/detyra në klasë, një projekt dhe dy provime.

PROVIMET

Do të keni dy provime. Datat e provimeve do të shpallen në google classroom.

PROJEKTET

Një projekt do të caktohet dhe do të realizohet individualisht.

DETYRAT

Do të caktohen disa detyra dhe do të kryhen individualisht ose në grup gjatë seancave ballë për ballë. Detajet do të njoftohen në klasë. Detyrat për kursin do t'ju kërkojnë të punoni individualisht ose së bashku me studentët e tjerë në klasë. Ky model provimi do t'i mbajë studentët aktivë gjatë gjithë kohëzgjatjes së kursit.

PËRSHKRIMI PËRMBLEDHËS I VLERËSIMIT

Detyrat e klasës	20%
afatmesme	40%
Final	40%
TOTAL	100

10.2. MËNYRAT ONLINE DHE HIBRIDE

METODAT E MËSIMDHËNIES DHE TË TË NXËNIT

Ky kurs është krijuar për t'u ofruar studentëve një mundësi për të studiuar, reflektuar, pyetur, të bëhen të ditur dhe të zhvillojnë aftësitë e programimit gjatë zbatimit dhe praktikimit të këtyre metodave në një mjedis bashkëpunues dhe konstruktiv përmes të mësuarit të bazuar në probleme; Gamifikimi; Prezantimi; Metoda e mësimit të lojës me role.

Kursi do të kryhet për 15 javë. Ky është kursi kryesor në programim dhe kërkon shumë kohë dhe përpjekje për ta realizuar atë. Pra, ju lutemi të jeni të vetëdijshëm që në fillim se programimi kërkon kohë dhe do t'ju marrë shumicën e kohës tuaj këtë semestër. Gjatë gjithë kursit do të kemi kuize, pyetje dhe detyra/probleme për leksione online, punë/detyra në klasë online, një projekt final, prezantim projekti dhe dy provime online me provim të detyrueshëm me gojë.

PROVIMET

Ju do të keni dy provime online të cilat do të përfshijnë një pjesë me shkrim dhe një provim me gojë siç do t'ju njoftohet në Protokollin e Provimit. Datat e provimeve do të shpallen në google classroom dhe për çdo pjesë të vlerësimit do të informoheni në detaje një javë përpara datës.

PROJEKTET

Një projekt do të caktohet dhe do të zhvillohet dhe prezantohet individualisht. Studenti do t'ia komunikojë profesorit idenë dhe kodin e tij gjatë gjithë semestrit. Zhvillimi i përgjithshëm i projektit do të udhëhiqet me reagime të vazhdueshme nga profesori.

DETYRAT

Do të caktohen disa detyra dhe do të kryhen individualisht ose në grup gjatë sesioneve online. Detajet do të njoftohen në klasë. Detyrat për kursin do t'ju kërkojnë të punoni individualisht. Ky model provimi do t'i mbajë studentët aktivë gjatë gjithë kohëzgjatjes së kursit.

PËRSHKRIMI PËRMBLEDHËS I VLERËSIMIT

Detyrat e klasës	20%
afatmesme	40%
Final	40%
TOTAL	100

11. RREGULLAT DHE RREGULLORET

Dokumentet dhe udhëzimet e studentëve

12. BIBLIOGRAFI

Titulli: Si të programoni C++

Autori: HM Deitel , PJ Deitel

Botuesi: Prentice Hall, Upper Saddle River, New Jersey

Viti: 2013

ISBN- 13: 978 – 0 – 13 – 611726 – 1

MATERIALE PLOTËSUERE

Titulli: Programimi C++: Nga Analiza e Problemeve në Dizajnimin e Programit

Autori: DS Malik

Botuesi: Course Technology, Boston, Massachusetts, 2002

Viti: 2002

Robert Lafore

Programim i orientuar nga objekti në C++, Botimi i Katërt

SAMS, 800 East 96th St., Indianapolis, Indiana 46240 USA

<http://fac.ksu.edu.sa/sites/default/files/ObjectOrientedProgramminginC4thEdition.pdf>

LIBRARI

LIDHJET

- [1] <https://ocw.mit.edu/courses/electrical-engineering-and-computer-science/6-088-introduction-to-c-memory-management-and-c-object-oriented-programming-january-iap-2010/shënime-ligjërata/>
- [2] <http://www.cprogramming.com/tutorial.html>
- [3] <http://cplusplus.about.com/od/introductiontoprogramming/a/cppbeginners.htm>
- [4] <https://www.youtube.com/playlist?list=PLAE85DE8440AA6B83>
- [5] https://drive.google.com/open?id=1fON4GzAa4wrUjjeJoutO_Dhql-DWyo0W&authuser=0
- [6] <https://www.w3resource.com/cpp-exercises/basic/index.php>
- [7] https://en.m.wikibooks.org/wiki/C%2B%2B_Programming/Exercises

13. ORARI PARAPRAK

JAVA	MODULET	PËRSHKRIM
MËSIMDHËNIE DHE TË MËSUAR		
1	LEXIMET	/
	LEKTORËT	Hyrje në klasë, Hyrje në mjedisin e punës Prezantimi i studentëve me planprogramin e kursit, tekstin, provimet, orët e zyrës, detyrat e shtëpisë, notimin, politikën e mashtrimit, etj.
	PRAKTIKE	Krijo projektin e parë në Visual Studio. Neto Shkruani kodin e parë në C++, ndërtoni / korrigjoni zgjidhjen
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Instalimi i VisualStudio.Net - Kuiz mbi programin mësimor në klasën e google
2	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 2 (2.4-2.8)
	LEKTORËT	Hyrje në programimin C/C++
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur Llojet Bazë të të Dhënave
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
3	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 4
	LEKTORËT	Hyrje në Strukturat e Kontrollit – Pjesa 1
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur strukturat e kontrollit
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
4	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 5
	LEKTORËT	Hyrje në Strukturat e Kontrollit – Pjesa 2
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur strukturat e kontrollit
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
5	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 6
	LEKTORËT	Hyrje Strukturat e përsëritjes –
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur strukturat e përsëritjes
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
6	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 6
	LEKTORËT	Hyrje Strukturat e përsëritjes – Pjesa 2

	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur strukturat e përsëritjes
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
7	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 6
	LEKTORËT	Hyrje në Funkzionet
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur funksionet
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
8	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 6
	LEKTORËT	Hyrje në Funkzionet – Pjesa 2
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur funksionet
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
9	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 7
	LEKTORËT	Hyrje në Strukturat e të Dhënave të Vargjeve – Pjesa 1
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur strukturat e të dhënave të vargjeve
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
10	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 7
	LEKTORËT	Hyrje në vargje dhe matrica si struktura të të dhënave – Pjesa 2
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur strukturat e të dhënave të vargjeve dhe matricave
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
11	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 7
	LEKTORËT	Hyrje në Algoritmet e Rendimit
	PRAKTIKE	Aplikoni algoritme të ndryshme renditjeje në një grup të caktuar
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
12	LEXIMET	HM Deitel , PJ Deitel Kapitulli 8
	LEKTORËT	Hyrje në Pointers
	PRAKTIKE	Shkruani kodin në C++ duke përdorur tregues
	PUNËSIA E NXËNËSVE	6 ore - Leximi - Shkrimi dhe testimi i kodeve të paraqitura në leksion
PROVIMI DHE MËSIMDHËNIE KLINIKE		

13	PROVIMET E MESIT TË SEZONIT	/
14	MËSIMDHËNIE KLINIKE	/
15	PROVIMI PËRFUNDIMTAR	/

SHËNIM:

Java e provimit dhe java e mësimdhënies klinike janë fleksibël.