

Emri i Lëndës : Programim Mobile							
Kodi	Tipi	Semestri	Leksione (orë/javë)	Seminare (orë/javë)	Lab (orë/javë)	Kredite	ECTS
CMP 310	A	Pranverë	3.00	0.00	1.00	3.50	5.00
Lektori		Edlir Spaho, MSc					
Asistenti							
Gjuha e kursit		Shqip					
Niveli i lëndës		Bachelor					
Përshkrimi		Aplikimi Mobile është teknologjia që e lejon transmetimin e të dhënave, zërit dhe videove përmes një kompjuteri apo çfarëdo pajisjeje tjetër wireless pa pasur nevojë për lidhje fizike. Pasi Android në ditët e sotme është platforma më e përhaour në pajisjet mobile, theks i veçantë do t'i jepet zhvillimit të aplikacioneve në Android. Kursi do të mbulojë të gjitha çështjet bashkëkohore të platformës dhe do të ilustrojë të gjithë procesin me shembuj.					
Objektivat							
Konceptet Kryesore							
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Hyrje në Aplikim Mobile, historia e Android dhe kuptimi i Android Stack						
2	Pjesët kryesore të ndërtimit të aplikacioneve në Android						
3	Aktivitetet dhe Intentat						
4	Android User Interface: Layouts (Linear Layout, Relative Layout, Table Layout, etj.) dhe Views 1						
5	Android User Interface: Layouts (Linear Layout, Relative Layout, Table Layout, etj.) dhe Views 2						
6	Fragmentet dhe Fragment manager						
7	Ripërdorimi i fragmenteve në aktivitetet						
8	Provimi gjysmefinal						
9	SQLite3: Zhvillimi dhe menaxhimi i databasave përmes SQLite3						
10	Përdorimi i SQLite3 në Android						
11	Web Serviset dhe Serviset që punojnë në prapavijë në Android						
12	Content Providers						
13	Broadcast Receivers						
14	Përsëritje						
15	Përsëritje						
16	Provimi final						

Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.		
Literatura	• Bill Phillips, Chris Stewart, Brian Hardy and Kristin Marsicano, Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (Second Edition), Big Nerd Ranch, 2015, ISBN-13: 978-0134171456		
Referenca të tjera			
Rezultatet e Lëndës dhe Kompetencat			
1	Në përfundim, studentët do të njihen me konceptet themelore dhe teknikat e platformës Android		
2	Studenti do të jetë i aftë për të punuar dhe menaxhuar projekte brenda një grupi		
3	Studenti do të jetë i aftë për të zhvilluar aplikacione në Android		
Mënyra e Vlerësimit të Lëndës			
Notat e Ndërmjetme		Sasia	Përqindja
Gjysmë finale		1	30
Kuize		0	0
Projekte		0	0
Projekte semestrale		0	0
Punë laborator		0	0
Pjesëmarrja në mësim		1	10
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			40
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			60
Total			100
Ngarkesa ECTS (Në Bazë të Ngarkesës së Studentit)			
Aktivitetet	Sasia	Kohëzgjatja (orë)	Ngarkesa Totale (orë)
Kohëzgjatja e kursit (Duke përfshirë edhe javën e provimeve : 16x Orët totale të kursit)	16	4	64
Orët e studimit jashtë klase (Parapërgatitje, Praktika etj)	14	4	56
Detyra	0	0	0
Gjysmë finale	1	4	4
Provimi final	1	6	6
Të tjera	0	0	0
Ngarkesa totale e orëve			130
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			5.20
ECTS			5.00