

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		Krenar Lipo, 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		Në fund të kësaj lënde do dimë, të zhvillojmë një aplikacion mobile me anë të Flutterit. Çdo step i kësaj teknologjie do kalohet siç duhet duke nisur me bazat edhe me pas aplikacion konkret					
Konceptet Kryesore		Mësimi i zhvillimit të një aplikacioni mobile me platformën Flutter					
Programi i Lëndës							
Java	Tema						
1	Hyrje në Aplikim Mobile, historia e Flutter dhe kuptimi i Stack-ut të kësaj teknologjie						
2	Pjesët kryesore të ndërtimit të aplikacioneve në platformat Futter						
3	Activities and Intents in Flutter						
4	User Interface: Layouts (Linear Layout, Relative Layout, Table Layout, etj.) dhe Views 1						
5	Flutter User Interface: widgets (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	DB: Zhvillimi dhe menaxhimi i databasave përmes Firebase dhe SQLite3						
10	Përdorimi i Firebase në Flutter						
11	Web Serviset dhe Serviset që punojnë në prapavijë						
12	Content Providers						
13	Broadcast Receivers						
14	Prezantim projekti në Flutter, me një aplikacion nga jeta e përditshme						
15	Përsëritje						
16	Provim Final						

Parakushtet	Studenti duhet të frekuentojë lëndën në masën minimale prej 75%.		
Literatura	• Flutter_App_Development_-_Rap_Payne.pdf		
Referenca të tjera	• _OceanofPDF.com_Flutter_App_Development_-_Rap_Payne.pdf		
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	20
Kuize		0	0
Projekte		1	40
Projekte semestrale		0	0
Punë laborator		1	5
Pjesëmarrja në mësim		1	5
Kontributi i notave të ndërmjetme mbi vlerësimin final			70
Kontributi i provimit final mbi vlerësimin final			30
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	2	28
Detyra	1	30	30
Gjysmë finale	1	2	2
Provimi final	1	2	2
Të tjera	0	0	0
Ngarkesa totale e orëve			126
Ngarkesa totale e orëve / 25 (orë)			5.04
ECTS			5.00