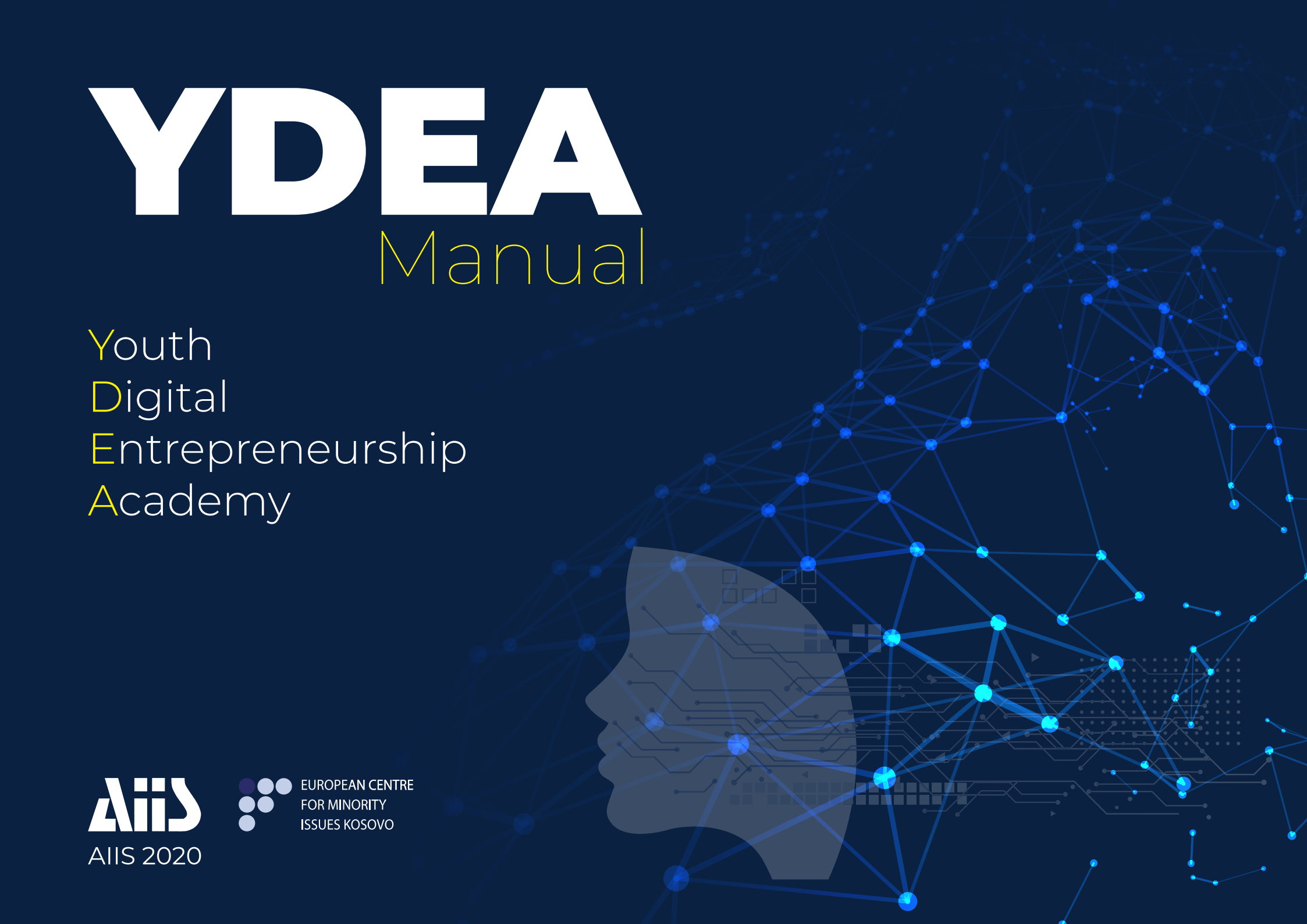
YDEA
Manual

Youth
Digital
Entrepreneurship
Academy



AIIS

EUROPEAN CENTRE
FOR MINORITY
ISSUES KOSOVO

AIIS 2020



This project is funded by the European Union

The contents of this publication are the sole responsibility of the Albanian Institute for International Studies and can in n no way be taken to reflect the views of the European Union.

This manual is a series of lectures delivered by some Albanian experts during the implementation of the project “Fostering Youth development and employment through a cross-border Digital Entrepreneurship Academy (YDEA) in Lezha and Prizren”.

European Centre for Minority Issues in Kosovo (ECMI Kosovo) and Albanian Institute for International Studies (AIIS) worked as partners in the implementation of this project (March 2019-September 2020).

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Moduli: Hyrje në Teknologjinë e Informacionit dhe Komunikimit

Trajnere: Çeleste Fejzo

Lezhë, 6 prill 2019

Tema: Hyrje në Shkenca kompjuterike dhe Programim

Moduli i Front End Development, i njohur gjithashtu si 'Client side development'. është procesi i kodimit të HTML, CSS dhe JavaScript apo teknologjive të tjera me qëllim krijimin e një website ose Aplikacioni web, me të cilin përdoruesi mund të ndërveprojë. E cilësuar si një ndër fushat më sfiduese të informatikës për vetë faktin se teknologjitë që përdoren, janë në zhvillim të vazhdueshëm dhe një front end developer duhet të jetë gjithmonë i azhornuar me teknologjitë e reja. Front end është përgjegjës për analizën e kodit, dizenjimin dhe sigurimin që eksperienca e përdoruesit (UI) të jetë sa më optimale në të gjitha pajisjet e mundshme nga ku faqja ose aplikacioni mund të akesohet.

Siç u përmend më sipër, Front end përfshin HTML, CSS dhe JavaScript kurse jQuery është më pak i përdorur për vetë faktin se tani browserat modern mund të kryejnë po të njëjtat funksione, madje në kohë më të shkurtër. Ky trajnim do të fokusohet pikërisht në këto gjuhë strukturuese dhe programimi e krahas tyre në njohuri bazë në disa prej framework më të përhapura që sot përdoren gjerësisht në ndërtimin e website-ve.

Përshkrimi i materialit Powerpoint:

Sesioni i sotëm synon të japë disa njohuri të përgjithshme fillestare mbi shkencat kompjuterike, lidhjen e tyre me programimin dhe ku qëndron diferenca midis të dyjave. Trajtohen më specifikisht sistemet e operimit, përkufizimi i tyre dhe disa informacione të përgjithshme mbi sistemet më popullore të operimit ndër përdoruesit, të cilat janë: Microsoft Windows,

Mac IOS, Linux dhe sistemet e operimit për mobile (Google Android & Apple iOS). Sesioni trajton njohuri bazë mbi internetin si rrjeti më i madh global që lidh miliarda rrjete të tjerë të aftë të komunikojne e të ndajnë të dhëna me njëri-tjetrin. Në vijim të këtij koncepti, trajtohen protokollet bazë të tij, përfshirë këtu: HTTP, WWW, FTP, SMTP, IMAP dhe POP. Kjo pjesë përmbyllet me koncepte përkufizuese mbi web server-in dhe elementët e tij.

Pjesa e dytë e sesionit lidhet me shpjegimin paraprak të gjuhëve të programimit dhe atyre strukturuese, ndryshimet midis tyre dhe kategorizimin në teknologji Front end ose Back end. Duke qenë se ky leksion lidhet me modulin e Front End, janë trajtuar më hollësisht struktura, sintaksa e HTML, CSS dhe JavaScript.[1] Seksioni përmbyllet me prezantimin e code editors dhe 4 programeve më popullore që përdoren për të shkruar kod (Adobe Dreamweaver, Brackets, Sublime Text dhe Notepad ++).

1 HTML & CSS Design and Build Websites, Jon Duckett

Diskutimi me studentët:

Në fund të sesionit, u përsëritën konceptet e trajtuara më sipër dhe pati pyetje nga ana e tyre kryesisht lidhur me diferencat midis gjuhëve të programimit Back end dhe Front end. Interes të veçantë pati mbi tendencat e tregut të punës lidhur me këto dy drejtime të informatikës, preferencat e kompanive, etj.

Konkluzione:

Ky sesion synonte të prezantonte studentët me një hyrje në shkenca kompjuterike dhe programim si dhe tu jepte atyre një qasje fillestare mbi koncepte të përgjithshme lidhur me të dyja.

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Hyrje në Shkencat kompjuterike dhe Programim

06.04.2019

Celeste Fejzo



This project is funded by the European Union

1. Shkencat kompjuterike & Programimi

Shkencat kompjuterike

- Studiojnë sjelljen e kompjuterave
- Qasje shkencore dhe matematikore ndaj informacionit
- Matematika implementon/përshkruan algoritma

Programimi

- I jep zgjidhje një problem duke përdorur gjuhë makinë
- Procesi i dizenjimit, shkrimit, testimit, debugging dhe mirëmbajtjes së source code
- Konsiderohet praktik

Shkencat kompjuterike & Programimi

"Shkencat kompjuterike janë për kompjuterat po aq sa astronomia për teleskopët."

Edsger Dijkstra, 1970

2. Sistemet e operimit 1/2

- Software më i rëndësishëm i kompjuterit
- Menaxhon memorjen, proceset
- Lejon komunikimin me kompjuterin

- Komponentët:

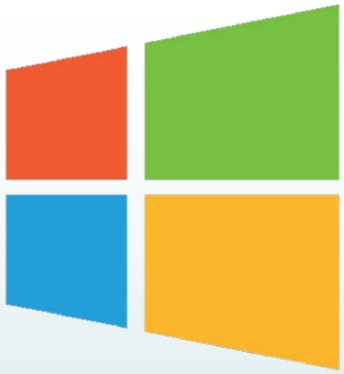
✓ Kernel
✓ User Interface
✓ Application Programming Interface

3. Sistemet e operimit 2/2

4 tipe:

- Microsoft Windows
- Mac IOS
- Linux
- Sistemet e operimit për mobile

4. Microsoft Windows



- Është krijuar nga Microsoft
- 1983
- O.S më popullor në treg (80%)
- Disa versione të mëparshme
- Windows 10 (2015) i fundit
- Gjuhët e programimit: C#, C dhe C++

Microsoft Windows



5. Mac IOS

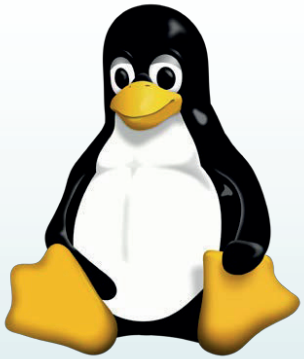


- Është krijuar nga Apple në 1984
- Disa versione;
- El Capitan (2015), Mavericks (2013, Lion (2011)
- Versioni i fundit Mac IOS X
- Mbulon më pak se 10% të tregut
- Shkruar në C#, C, C++ dhe C Objective

Mac IOS X


Address Book
App Store
Automator
Calculator
Chess
Dashboard
Dictionary
DVD Player
FaceTime
Font Book
iCal
iChat
Image Capture
iTunes
Mail
Mission Control
Photo Booth
Preview
QuickTime Player
Safari
Stickies
System Preferences
TextEdit
Time Machine
Utilities

6. Linux



- Open source
- O.S falas
- Numëron disa versione
- Mbulon rreth 2% të tregut
- 100% e 500 kompjuterave më të shpejtë në botë përdorin Linux
- Shkruar në gjuhën C

Linux


Applications
Places
Sat 27 May, 23:05
en
Type to search...
ADSL/PPPOE...
AisleRiot Soli...
Archive Mana...
Backups
Calculator
CD Player
Chess
Chromium W...
ClamTk
Clocks
Contacts
dconf Editor
Desktop Sea...
Dictionary
Disks
Disk Usage A...
Documents
Document Vi...
Empathy
Evolution
Files
Firefox Web ...
Five or More
Font Viewer
Frequent
All

7. Sistemet e operimit për mobile 1/2



Google Android

- Hedhur në treg në 2008
- Bazohet në version të modifikuar të Linux Kernel dhe open source SW
- Versioni i fundit Pie 9.0 (gusht 2018)
- Shkruar në Java, C, C++
- Mobile O.S më popullor aktualisht

8. Sistemet e operimit për mobile 2/2



Apple iOS

- Hedhur në treg në 2007
- Krijuar posaçërisht për pajisjet Apple
- Versioni i fundit iOS 12 (shtator, 2018)
- Closed source
- Gjuhët e programimit: Objectivee C, .NET, C, Swift

9. Interneti

Sistem rrjetash global i përbërë nga dy ose më shumë rrjete të lidhura me wireless, fibra optike.

- Të ndërlidhur fizikisht.
- Të aftë të komunikojnë dhe të ndajnë të dhëna me njëri tjetrin.
- Të aftë të veprojnë së bashku si një rrjet i vetëm

Gjuha e internetit

"Gjuha" e internetit është një SW i cili lejon tipe të ndryshme makinash në rrjeta të ndarë të komunikojnë dhe të shkëmbejnë informacion.

Ky program është i përbërë nga një sërë rregullash dhe **protokollesh.**

10. Protokollet bazë të internetit 1/3

- Hypertext Transfer Protocol (HTTP)
- World Wide Web (WWW)
- File Transfer (FTP)
- Electronic Mail (E-mail)

11. Hypertext Transfer Protocol (HTTP) 1/2

- Lejon transferimin e dokumentave
- Versioni i parë HTTP/0.9 1991
- Përdor port 80
- Protokoll stateless
- HTTPS (Komunikimet browser-website enkriptohen me TLS)
- 2 versione HTTP/1.0 dhe HTTP/1.1
- Përdoret modeli client-server

12. Erroret HTTP 2/2

- 1XX Përgjigje informacioni

(100 = Continue)

- 2XX Sukses

(204 = No Content)

- 3XX Redirection

(302 = Found)

- 4XX Client Errors

(403 = Forbidden)

- 5XX Server Errors

(503 = Service unavailable)

- Kode jozyrtare

(526 = Invalid SSL, 419 = Page expired)

13. World Wide Web

‘Tërësia e burimeve dhe përdoruesve në internet që po përdorin HTTP’

- nëpërmjet HTTP krijon një rrjet të pafund informacioni, lehtësisht të aksesueshëm nga një numër i madh perdoruesish.

World Wide Web dhe HTTP mundësojnë që:

1. Të krijohet një lidhje ndërmjet pjesëve të informacionit.
2. Të ndërthuret, zëri, lëvizja, grafika.
3. Komunikimi me protokollet e tjera të internetit

14. FTP

File Transfer Protocol (FTP)

- Protokoll client-server që shkëmben file midis kompjuterave në Internet
- Nuk enkripton trafikun
- FTPS dhe disa derivate të tjera
- Përsa i përket webit, FTP bën transferimin e dokumentave nga një kompjuter "localhost" në një server "webhost"

15. Protokollet e Email 1/2

Shërbimi i mail-it në internet përdor protokollin SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), i cili është pjesë e grupit të protokolleve TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

- **Simple Mail Transfer Protocol (SMTP)**
- lejon përdoruesin të dërgojë info në mail server, jo të marrë.
- Ka disa komanda HELLO, EHELLO, SIZE, etj

- **Internet Mail Access Protocol (IMAP)**
- Lejon klientin të manipulojë email-in në server pa e shkarkuar në kompjuterin lokal.
- Komandat kryesore: IMAP_LOGIN, DELETE, CREATE
- Bën search ne email

16. Protokollet e Email 2/2

Post Office Protocol (POP)

"Përdoret për të marrë mesazhe nga një server remote drejt një klienti me email lokal."

- Suporton një klient të vetëm
- Versioni aktual POP3
- Akseson mesazhet offline
- Përdoret vetëm për të dhëna mail
- Komandat kryesore: LOGIN, DELE, RETR.

17. Web Server dhe elementët e tij 1/3

Koncepti i një webserveri është i njëjtë me localserver në të cilin folëm më sipër. **Server në rrjet i cili komunikon me protokollet e internetit dhe bën të mundur administrimin online nga përdorues të ndryshëm nga e gjithë bota.**

Edhe webserveri funksionon nëpërmjet një sistemi operativ që mund të jetë windows, linux etj. Çdo përdorues ka një portë në webserver dhe që të hyjë në portën që i është dhënë duhet të aksesoje me një "username" dhe një "password" te cilat jane metodat me te perdorura per te aksesuar ne nje program apo server.

Në këtë mënyrë përdoruesi ka pjesën e vet në një webserver dhe mund ta administrojë online sipas interesit të vet.

18. Web Server dhe elementët e tij 2/3

a) Local-Server

"Një kompjuter i cili mjafton te kete një hard-disk ku ruhen dokumentat, te kete një sistem operativ i cili përkthen gjuhën binare në gjuhën njerëzore, dhe pjesët e tjera hardware që përbëjnë një kompjuter."

- Server që aksesohet vetëm në një rrjet

Çdo dokument që është i ruajtur në harddisk i referohet një adrese ku tregon vendodhjen e tij. Pra një adresë për vendodhjen e një dokumenti apo file-ve fillon me rrënjën e severit që në rastin e localserver është harddisku C ose D.

19. Web Server dhe elementët e tij 3/3

b) Web DNS (Domain Name Server)

"Sistemi i kodimit të emrave të faqeve të internetit"

- Identifikimi i adresave në internet

Në sistemet kompjuterike këto adresa shkruhen me IP address, ky sistem ben perkthimin e IPne karaktere te lexueshme per gjuhen njerezore.

- Përbëhet nga Domain dhe Top Level Domain (TLD)

TLD janë disa shkurtesa dhe zakonisht shkruhen në fund të Domainit:

.al, .it, .com, .rg, .edu, .gov, .mil

20. Gjuhët e programimit dhe strukturuse

- Një gjuhë programimi në përgjithësi përbëhet nga disa komanda kompjuterike te cilat japin funksione te ndryshme.
- Përbëhen nga komandat
- Komanda = Sintaksa + Semantika

Sintaksa (eshte **forma** e shkruar per nje komande sipas gjuhes se programimit)

Semantika (**llogjika** qe ndjek nje komande e cila ne gjuhen PHP mund te jete nje variabel ose nje deklarim te dhenash brenda nje komande)

Gjuhët më të përdorura në web:

1. PHP + MySQL
2. Java, Java Script + jQuery library
3. C, C++, Objective C
4. Python, Ruby

21. PHP

- Gjuhë programuese (server side) e dedikuar për të zhvilluar web aplikacione.
- Përdoret në open source & Web Apps
- Njihet si gjuha më fleksibël

Ekzistojnë 3 fusha ku PHP mund të përdoret.

1. Web App: Përdoret për aplikacione ne web ku kodi ekzekutohet në server MySQ L dhe perdoruesit i kthehen rrezultatet si html ne shfletuesin e webit (web browser).

2. Funksione per Server: Me PHP mund të shkruhen programe që do te ekzekutohen në "command line", pra rezultatet jane vetem per funksione te brendshme te nje serveri.

3. Makina: PHP përdoret edhe për shkrimin e aplikacioneve me grafike (GUI) që përdoren nëpër makina te klientëve (psh. makina llogaritese)

22. JavaScript

- Lejon interaktivitet
- Funksionet quhen scripte
- Mund të integrohen në HTML dhe vetekzekutohen në browser/server

Tre arsye të mëdha pse perdoret JavaScript:

1. Integrohet plotësisht me HTML / CSS.
2. Krijon gjëra të thjeshta, te kendshme dhe ne nje kohe shume te shkurter.
3. Ekzekutohet dhe lexohet shume mire nga te gjithe browserat.

23. HTML 1/4



HTML (**H**yper **T**ext **M**arkup **L**anguage)

- Gjuhë strukturuese
- Ndërtohet një document hypertekst
- HTML5
- Funksionon me tags <> </>
- Dokumentat HTML kanë prapashtesën .html ose .htm
- Ka disa etiketa <head>, <h1> <p>
    <table><th>, etj
- Teksti

24. HTML 2/4

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Titulli</title>
</head>
<body>

<h1>Heading</h1>
<p>paragraph</p>

</body>
</html>
```

25. Format HTML 3/4

- Ndan informacion me përdoruesit e internetit

1. **Formë Kontakti** (Dërgon të dhëna)
2. **Formë Kërkimi** (Merr të dhëna nga DB dhe i shfaq si rezultate sipas kërkesës së përdoruesit)
3. **Forme Identifikimi** (**Login form**, identifikon nje perdorues nese ky I fundit ekziston ne databaze apo jo dhe pas kesaj perdoruesi perfiton privilegje te vecanta ne nje faqe interneti)
4. **Forme Regjistrimi** (kjo forme sherben per te marr te dhenat e nje perdoruesi dhe ti rregjistroj ne databaze, si nje perdorues me privilegje te vecanta)

4.2 Elementet kryesore te formes HTML?

Inpute (text, date, radio, select list) etiketa, atribute

26. Forma HTML 4/4

Si është e ndërtuar një formë në HTML?

<form> Etiketa kryesore (prindi I nenetiketave te tjera)

<input> Përcakton nje funksion perfshire ne formen e HTML

<textarea> Kuti ne te cilen mund te shkruash teskt ne shume rreshta

<label> Sherben per emertimin e nje inputi ose elementi tjeter

<fieldset> Grupon disa elemente ne nje fushe te vetme

<legend> Sherben si titull per nje grup elementesh

<select> Përcakton një listë drop-down

<optgroup> Përcakton një grup opsionesh të lidhura në një listë drop-down

<option> Përcakton një opsion në një listë drop-down

<button> Përcakton një buton të klikueshëm i cili eshte vendimmarres per funksionin e formes .

27. CSS 1/2



- Dizenjon struktura HTML
- Metodat per te shkruajtur CSS

1. Metoda **Inline** *(shkruhet brenda elementit):*
2. Metoda **Internal** *(shkruhet brenda dokumentit te hmtl-se brenda etiketes <head>… </head>)*

```
<head>
   <style type="text/css">
      body {background-color: #FF0000;}
   </style>
</head>
```

3. Metoda **External** *(shkruhet ne nje dokument css i cili lidhet me dokumentin html)*

```
<head>
   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style/style.css" />
</head>
```

28. CSS 2/2

5.3 Sintaksa bazë e CSS dhe rregullat e saj

1. Selector

Elementi i cili nxirret nga dokumenti html, mund te jete emertimi i nje etikete, klasa e etiketes ose ID-ja e etiketes. Arsyeja pse quhet "selector" ose shqip selektuesi, eshte sepse selekton nje element te

html-se per ta perpunuar nga ana grafike. Psh. disa selektues mund te jene: body, div, .klasa-test,

#id-test

2. Property

Property (karakteristika ose atributi) eshte komanda e cila tregon funksionin qe do te marre elementi i selektuar (selector). Psh. disa "property" mund te jene: background-color, font-size, color, width…etj.

3. Value

Values (vlera e atributit) eshte vlera qe merr nje atribut. Psh. disa "vlera" mund te jene: #fff000, 12px, italic, bold, 100%,..etj.

Shembull i sintakses CSS:

selector {property: value;} ose konrektisht: **body {background-color: #fff000;}**

29. Code editors

2. Mjetet kryesore per Text/Code editor

Text ose Code Editor është një aplikacion/platform i projektuar posaçërisht për të shkruajtur kodin ne gjuhe te ndryshme programimi dhe strukturuese.

Aplikacionet profesionale me te perdorura teknologjine e web-it per Code Editor jane: **Adobe Dreamweaver, Brackets, Sublime text, Notepad ++** etj…

30. Adobe Dreamweaver

- U zhvillua nga Macromedia
- Më vonë u ble nga Adobe Systems
- HTML, CSS, JavaScript, PHP, ASP, C#, .NET

Dreamweaver ka 3 metoda strukturimin ne HTML:

1. Code (ambjenti i plote ku shkruhet kodi)
2. Design (ambjenti i plote per pamjen vizuale)
3. Split (ambjent i ndare ne dy pjese ne te cilat mund te shkruhet kodi dhe te shikohet pamja vizuale ne te njeten kohe)

31. Brackets

Brackets (ne shqip Kllapa) është një aplikacion i cili kryesisht perdoret per te shkruajtur gjuhet HTML, CSS dhe JavaScript me një fokus primar në zhvillimin e uebit. Edhe ky u krijua dhe mirembahet nga Adobe Systems.

Brackets shfrytezohet me se tepermi per kodimin ne **CSS** pasi ka nje menyre shume elastike per te shkruajtur **CSS** (shkurton kohene punes dhe redukton rreshta ne kod duke perdor metoden collapse/expand). Versioni i fundit Brackets është **Brackets 1.9**.

32. Sublime Text

- Sublime Text është një aplikacion e programuar mbi Python - API (application programming interface).
- Edhe ne kete aplikacion si ne gjithe te tjerat mund te shkruhen gjuhe strukturuese dhe skriptuese per teknlogjite e ndryshme te uebit,
- Perdorim me te gjere ky aplikacion ka per **kodimin e gjuheve te programimit**.
- Versioni i fundit ketij aplikacioni eshte **Sublime Text 2.0.2**

33. Notepad ++

- Notepad ++ është një Text / Code Editor pothuajse per te gjitha gjuhet strukturuese dhe skriptuese.
- Ky aplikacion ka vecori “tabs” te cilat lejojne të punosh me disa të hapura në një dritare të vetme.

- Notepad ++ është cilesuar si mjeti më i mirë per te shkruajtur kode te ndryshme.
- Suporton cdo lloj skripti apo gjuhe programimi.
- Versioni i fundit I ketij aplikacioni eshte **Notepad++ v7.3.3.**

FALEMINDERIT!

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Moduli: Front End Web Development

Trajnere: Çeleste Fejzo

Hyrje në HTML

Sesioni është tërësisht i fokusuar në gjuhën strukturuese HTML, duke qenë një pikënisje e mirë për studentët në Front End development. Slidet e para japin përkufizimin e HTML dhe historikun e saj, nga lindi nevoja për të zhvilluar këtë gjuhë, çfarë lehtësirash krijoi në komunikim dhe të gjitha versionet që ka kaluar që nga krijimi në 1989. Jepet struktura HTML, si është e ndërtuar, lista e tag-eve 'të detyrueshëm' dhe funksionet që ka secili prej tyre në dokumentet e kësaj gjuhe. Prezantimi vazhdon renditjen e tag-eve më të përdorur si: <h1>, <p>, <img>, <a href>, <button>, <ul>, <li>, etj.

Është dhënë shembulli i krijimit të listave të renditura dhe të parenditura. Në vijim trajtohen atributet HTML dhe çfarë specifikimi realizojnë ato. Headings konsiderohen si një lloj tag-u i cili përdoret për krijimin e titujve dhe madhësia e tyre varion nga <h1> në <h6> në font size zbritës. Janë trajtuar rastet e formatimit, që nënkupton si stilohen tekstet me tag-e HTML, të tipit: <b> për të bërë tekstin bold, <mark> për ta bërë highlighted, <i> për ta bërë të pjerrët, etj. Materiali përfshin realizimin e citimeve në HTML me anë të tag-ut <q> për një kuotim të shkurtër dhe <blockquote> për një bllok citimi. Shkurtimet dhe adresat janë koncepti i fundit trajtuar për sesionin. Përdorimi i tag-ut <abbr> për shkurtimet dhe <address> për adresat përdoren për të definuar informacione mbi kontaktet e autorit.

Diskutimi me studentët

Në klasë u diskutuan njohuritë e sesionit të trajtuar. Studentët ishin vazhdimisht pjesëmarrës gjatë shpjegimit sepse me pjesën më të madhe të koncepteve të trajtuara ata ishin familiarizuar. Pyetjet e bëra përqëndroheshin në perspektivën e HTML dhe aplikimet e kësaj gjuhe në website-t modern. Interes të veçantë pati në versionet e update-uara të HTML dhe çfarë nënkuptojnë në kontekstin e front end-it.

Konkluzione

Në fillim të sesionit, studentët iu nënshtruan testit të mëposhtëm të përgjithshëm mbi njohuritë e tyre në Front End Web Development.

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Hyrje në HTML

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 1

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 13 prill 2019

This project is funded by the European Union

1. Historiku i HTML 1/2

- Gjuhë programimi që përdor metodën markup, për të krijuar hypertext
- Vazhdim i SGML
- U krijua në 1989 - 1990 nga Tim Berners-Lee, në CERN
- Arsyeja kryesore ishte të lejonte shkencëtarët e CERN të këmbenin dokumente me metoda të tjera elektronike (Kjo ide u bë WWW).
- Versioni fillestar 1.0 kishte 22 tag-e
- Versioni aktual i përdorur - HTML5

2. Historiku i HTML 2/2

HTML	1991
HTML 2.0	1995
HTML 3.2	1997
HTML 4.01	1999
XHTML	2000
HTML5	2014

3. Struktura HTML

- <!DOCTYPE html> deklarimi që dokumenti është HTML
- <html> elementi rrënjë i faqes HTML
- <head> elementi që përmban metadata të dokumentit
- <title> Specifikon titullin e dokumentin
- <body> elementi që përmban pjesën e dukshme të dokumentit HTML

4. Tag-et HTML

<tag>Kontenti vendoset këtu</tag>

- <h1> large heading
- <h1> deri tek <h6> janë heading me madhësi font size që vjen duke u reduktuar
- <p> paragrafi
-
 line break
- Link (me dhe pa thonjza)
- <img src="image.jpg" alt="AlternativeText" width="50" height="150">
- <button>Kliko këtu</button>

5. Listat e pa/renditura

- Listat unordered:

```
<ul>
  <li>Front End</li>
  <li>Back End</li>
  <li>Mobile</li>
</ul>
```

- Listat ordered:

```
<ol>
  <li>Front End</li>
  <li>Back End</li>
  <li>Mobile</li>
</ol>
```

- Atributi title

```
<p title="Tekst përshkrues.">
Ky është një paragraph..
</p>
```

6. Atributet

Atributi	Përshkrimi
alt	Specifikon një tekst alternative për imazhin, kur vetë imazhi nuk mund të dhfaqet
disabled	Specifikon që një element input duhet të bëhet disabled
href	Specifikon URL për një link
id	Specifikon një id unike për një element
src	Specifikon url e një imazhi
style	Specifikon një stil CSS inline për një element
title	Specifikon informacion ekstra për një element (tooltip)

7. Headings

Përdoren vetëm për titujt

Kujdes! Mos përdorni headings për të bërë tekstin big ose bold.

<hr> përdoret për horizontal rule

<h1>Ky është heading 1.</h1>

Ky është një paragraf.

<hr>

<h2>Ky është heading 2. </h2>

8. Formatimi i tekstit

Formatime të thjeshta të tekstit në HTML realizohen me anë të tag-eve të mëposhtëm:

<b> **tekst bold**

<i> *tekst i pjerrët*

<mark> tekst i markuar

<small> tekst i vogël

<del> ~~tekst i fshirë~~

<ins> tekst inserted

<sub> tekst subscript

<sup> tekst superscript

9. Citimi i elementëve

<q> element që definon një kuotim të shkurtër

```
<p>Qëllimi i kurrikulës së Front end është:
<q>Të aftësohemi në HTML, CSS, JS.</q>
</p>
```

<blockquote> definon një bllok citimi

```
<p>Këtu është një shprehje e cituar:</p>
<blockquote>
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.
</blockquote>
```

10. Shkurtimet dhe adresat në HTML

<abbr> tag i shkurtimeve

The <abbr title="Parlamenti Europian">PE</abbr> u themelua në1952.

<address> definon informacionin e kontaktit të autorit të një dokumenti

<address>
Shkruar nga Celeste Fejzo
Kontakto në:
celeste.fejzo@gmail.com
Tirana, 1001
Shqipëri
</address>

11. Komentet HTML

<!– Komenti HTML-->

- Ndihmojnë source code
- Ndihmojnë koduesit e tjerë
- Nuk shfaqen nga browser-i
- Vendosen notifications dhe reminders në dokumentin e HTML
- E bëjnë më të thjeshtë leximin e kodit

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Strukturat HTML

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 2

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 1 qershor 2019

This project is funded by the European Union

1. Si ndërtohet një dokument HTML?

Një dokument HTML bazohet në strukturat e mëposhtme:

- <!DOCTYPE html> deklarimi që dokumenti është HTML
- <html> elementi rrënjë i faqes HTML
- <head> elementi që përmban metadata të dokumentit
- <title> Specifikon titullin e dokumentin
- <body> elementi që përmban pjesën e dukshme të dokumentit HTML

2. Struktura HTML

- Në HTML, teksti vendoset brenda disa elementeve që quhen tage, të cilat vendosen midis < dhe >

- Çdo dokument XHTML përmban një tag fillimi <html> dhe një tag mbarimi </html>

- Disa elemente mbajnë atribute që kanë informacion shtesë në lidhje me elementin.

- Komentet në HTML fillojnë gjithmone më <!– dhe mbarojnë me -->.

- Çdo dokument HTML ka një element head i cili përmban elementet:

Title & Body

3. Head, Title & Body

Elementi Head nuk shfaqet me informacion në përmbajtje.

Elementi Title:

- Përmban titullin e faqes web
- Shfaqet zakonisht në title bar (sipër dritares së browser-it)
- Ky tekst identifikon faqen kur përdoruesi e shton atë në Bookmarks apo Favorites

Elementi Body:

Ka përmbajtjen e dokumentit që përmban tekst, tage, imazhe, linqe, etj.

4. Listat e pa/renditura

- Listat unordered (e parenditura):

```
<ul>
  <li>Front End</li>
  <li>Back End</li>
  <li>Mobile</li>
</ul>
```

- Listat ordered (e renditura):

```
<ol>
  <li>Front End</li>
  <li>Back End</li>
  <li>Mobile</li>
</ol>
```

5. Headings

- Përdoren vetëm për tituj.

- **Kujdes!** Mos përdorni headings për të bërë tekstin big ose bold

- <hr> përdoret për horizontal rule

<h1>Ky është heading 1.</h1>
Ky është një paragraf.

HTML ka gjashtë headings (h1 deri h6) të cilat renditen sipas rëndësisë së informacionit.

Elementi heading h1 konsiderohet si më i rëndësishëm prandaj renderohet me fontin më të madh.

Elementet e tjerë heading (psh., h2, h3, etj.) renderohen me font në mënyrë progresive më të vogël.

6. Tabelat

```
<table>
  <tr>
    <th>Emri</th>
    <th>Mbiemri</th>
    <th>Pikët e marra</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>Lorem</td>
    <td>Ipsum</td>
    <td>50</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>Lorem</td>
    <td>Ipsum</td>
    <td>42</td>
  </tr>
</table>
```

7. Komentet

<!-- Komenti-->

- Ndihmojnë source code
- Ndihmojnë koduesit e tjerë
- Nuk shfaqen nga browser-i
- Vendosen notifications dhe reminders në dokumentin e HTML

8. Ngjyrat në HTML

Formatet më të zakonshëm janë Hex dhe RGB.

-<h1 style="background-color:#ff0000;">Hello World</h1>

Lorem ipsum...

<h1 style="border:2px solid #fff000;">Hello World</h1>

<h1 style="background-color:rgba(255, 99, 71, 0.5);">Hello World</h1>

9. Linket

Një hiperlink të çon drejt linkeve apo resorseve të tjera, si psh dokumenta HTML apo imazhe.
Web browser zakonisht by default i nënvizojnë dhe shfaqin në ngjyre blu.

Linkimi i tekstit në HTML:

- Klikoni këtu
- Klikoni këtu

Linkimi i imazhit në HTML:

- <img src="image.png" alt="HTML" style="width:100px; height:100px;border:0">

Linkimi për tu hapur në new tab:

- Google

10. Elementët e nivelit bllok

- Çdo element HTML ka një vlerë display default: block ose inline

- Elementi bllok fillon në një rresht të ri dhe ka full width

 <form> <footer> <header> <article> <fieldset> <section>

- Elementi div përdoret si container në HTML

Përmban: class, style, id

Shembull -

11. Elementët e nivelit inline

- Elementi tipik

- Vendoset midis elementëve

- Përdoret si container për një tekst

<h1>Tekstshembull 2019</h1>

12. Klasat në HTML

- Definon stilim të njëjtë për elementët brenda asaj klase.
- Shënohen me . class
- Elementet HTML që kanë të njëjtën klasë do marrin të njëjtin stilim dhe format.

13. Klasat - shembull

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<style>
.cities {
  background-color: #000000;
  color: #ffffff;
  padding: 20px;
}
</style>
</head>
<body>
<div class="cities">
  <h2>London</h2>
  <p>London is the capital of England.</p>
</div>
</body>
</html>
```

14. Klasat për elementët inline - shembull

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<style>
span.note {
  font-size: 30px;
  color: #fff000;
}
</style>
</head>
<body>

<h1>My <span class="note">Important</span> Heading</h1>
<p>This is some <span class="note">important</span> text.</p>

</body>
</html>
```

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

HTML bazike

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 3

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 13 korrik 2019

This project is funded by the European Union

1. Si ndërtohet dokumenti HTML?

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title> Titulli </title>
</head>
<body>
<h2>Përshkrimi ketu</h2>
</body>
</html>
```

Vendosni emrat e dokumentave të tillë që të jenë përshkrues të funksionalitetit të tyre. Kështu identifikohen më shpejt dokumentat dhe mbahen mend me lehtë nga ata që duan të përdorin këtë dokument.

2. Tabelat

Kanë disa atribute:

- **border** - merr një vlerë numerike që definon trashësinë e border-it të tabelës
- **cellspacing** - merr një vlerë numerike që tregon hapësiren midis qelizave të tabelës
- **cellpadding** - merr një vlerë numerike që tregon sa padding duhet vendosur midis vlerës ne qeliza dhe border-it të qelizës

3. Ndërtimi i një tabele 1/2

```
<table border="1" cellspacing="2"
cellpadding="2">
<tr>
<td> Front End</td>
<td>Back End</td>
</tr>
 <tr>
 <td>HTML</td>
 <td>Javascript</td>
 </tr>
 <tr>
 <td>CSS</td>
 <td>PHP</td>
 </tr>
</table>
```

Paraqitja vizuale e tabelës

Front End	Back End
HTML	Javascript
CSS	PHP

4. Ndërtimi i një tabele 2/2

```
<table border="2">
<caption>Gjuhe programimi</caption>
 <tr>
<th>Programim ne web</th>
<th>Programim software</th>
 </tr>
 <tr>
<td>HTML</td>
<td>C++</td>
</tr>
<tr>
<td>PHP</td>
 <td>Fortran</td>
</tr>
</table>
```

Paraqitja vizuale e tabelës

Gjuhe programimi

Programim ne web	Programim software
HTML	C++
PHP	Fortran

5. Listat e renditura

```
<ul>
<li>Gjuhet e programimit
<ol type="A">
<li>PHP</li>
<li>C++</li>
<li>JavaScript</li>
</ol>
</li>
<li>Gjuhet strukturuese
 <ol type="I">
<li>HTML</li>
<li>CSS</li>
</ol>
</li>
</ul>
```

Paraqitja vizuale

- Gjuhet e programimit
  - A. PHP
  - B. C++
  - C. JavaScript
- Gjuhet strukturuese
  - I. HTML
  - II. CSS

6. Listat e parenditura - vazhdim

```
<p>   Gjuhet e programimit </p>
<ul type="square">
 <li>PHP</li>
 <li>JAVA</li>
 <li>JavaScript</li>
</ul>

 <p>Gjuhet strukturuese</p>

 <ul type="circle">
<li>HTML</li>
 <li>CSS</li>
</ul>
```

Paraqitja vizuale

Gjuhet e programimit

- PHP
- JAVA
- JavaScript

Gjuhet strukturuese

- HTML
- CSS

7. Entitetet HTML

Kodi	Simboli
	Hapesira
<	<
>	>
"	“
'	‘
©	©

8. Linkimi i email-it

Realizohet me anë të strukturës:

Dërgo një email këtu!

Disavantazhet e linkimit të email-it:

- Kapen lehtësisht nga spambots (programe të përdorura nga hackerat për të mbledhur adresat e një faqeje me qëllim vjedhjen e të dhënave.)
- Që linku të funksionojë, përdoruesi duhet të ketë të instaluar një program emaili si Mozilla Thunderbird or Microsoft Outlook.
- Shpesh, konsiderohet joprofesionale, ndaj është zëvendësuar me dërgimin e email-eve nëërmjet formave të kontaktit.

9. Shtimi i imazheve

- Atributi src i elementit img përcakton pozicionin e imazhit.
- Çdo element img është mirë të ketë një atribut alt, i cili mban tekstin që duhet t'i tregohet kompjuterit klient nqs browser nuk mund të renderojë imazhin.
- Width dhe height jane atribute opsionale.
- Nqs eleminohen nga elementi img, atehere browser perdor width dhe height te imazhit.

- Nqs imazhi ndodhet në direktorinë e file-t HTML ku ju po punoni:

```
<img src="flower.jpg" />
```

- Nqs imazhi ndodhet në një direktori të ndryshme nga file:

```
<img src="images/watermelon.png"/>
```

Tagu i imazhit <img> nuk ka nevojë për tag mbyllës.

10. Linket në HTML

Linkimi i tekstit në HTML:

- Klikoni këtu
- Klikoni këtu

Linkimi i imazhit në HTML:

- <img src="image.png" alt="HTML" style="width:100px; height:100px;border:0">

Linkimi për tu hapur në new tab:

- Vizitoni linkun

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Format HTML

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 4

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 7 shtator 2019



This project is funded by the European Union

1. Format HTML 1/2

- HTML mundëson përdorimin e formave për mbledhje informacioni nga përdoruesit.

- Format përmbajnë komponente vizuale, si psh butona, me anë të të cilëve përdoruesit mund të ndërveprojnë.

- Mund të përmbajnë edhe elemente jo vizuale, që quhen inpute të fshehura (hidden inputs) të cilat përdoren për të:

  - ruajtur informacion të nevojshëm për t'u dërguar në server, por që nuk jepet nga përdoruesi si input.

2. Format HTML 2/2

- Elementi <form> definon një formë që mbledh të dhëna/input të përdoruesit
- Llojet e elementeve input janë: text fields, radio buttons, checkfields, submit, etj.
- Elementet vendosen midis strukturës <form> dhe </form>
- Atributet janë:

Emri – përcakton emrin e formës

Action – përcakton se në cilën faqe do dërgohen të dhënat e formës

Shembull:

```
<form name="regForm" action="register.php">
<!-- form content goes here -->
</form>
```

3. Elementet e formës

- Të gjithë elementet e formës krijohen me tagun <input> i cili definohet nga atributi type.

type - Lloji i elementit te formës që do përdoret

name - Emri i elementit

value - Teksti që do shfaqet në element

size - Gjerësia e elementit

maxlength - Numri maksimal i karaktereve që mund të vendosen në një element të formes

4. Textboxes

Marrin kryesisht të dhëna te shkurtra, të thjeshta nga përdoruesi. P.sh emri, mbiemri, profesioni, etj.

Inputi text shton një textbox në formë, duke mundësuar futjen e të dhënave tekst nga përdoruesi.

- ***Shembull***

<form>

*Name: <input **type="text"** name="name" size="23" maxlength="21" />*

*
*

*E-mail: <input **type="text"** name="email" size="23" />*

</form>

5. Passwords

I lejon përdoruesve të japin informacion sensitiv, si psh numri i kartës se kreditit apo passworde të ndryshme, duke e maskuar informacion me një karakter tjetër, zakonisht *

- ***Shembull***

<form> Username: <input type="text" name="name" />

Password: <input **type="password"** name="password" />

</form>

Pavarësisht se teksti i fjalëkalimit nuk është i dukshëm, ai nuk është i enkriptuar dhe dërgohet si tekst i thjeshtë përsa kohë nuk përdoret protokolli https ose të dhënat nuk enkriptohen në një gjuhë transkriptuese.

6. Textareas

Textareas tejkalojnë limitet e textboxes duke lejuar përdoruesin të vendosë në formë më tepër se një rresht të vetëm teksti, si dhe të ndryshoje width dhe height te kësaj fushe.
Krijohen duke perdorur tagun <textarea>

- ***Shembull***

```
<form>
<textarea name="textarea1" rows="5" cols="20"></textarea>
</form>
```

7. Radio buttons

Një radio button eshtë i ngjashem për nga funksioni me check box përveç faktit që vetëm një radio button mund të zgjidhet në një kohë.

Të gjitha radio buttons janë në grup dhe kanë të njëjtën vlerë të atributit name, por vlera të ndryshme të atributit value.

- ***Shembull***

```
<form>
  <input type="radio" name="gender" value="male" checked> Male<br>
  <input type="radio" name="gender" value="female"> Female<br>
  <input type="radio" name="gender" value="other"> Other
</form>
```

8. Checkboxes

- Inputi i tipit checkbox lejon që përdoruesit të bëjnë një zgjedhje.
- Kur check box selektohet, shfaqet një shenjë mbi të, në të kundërt check box është bosh.
- Mund të përdoren vetëm ose në grupe.
- Check box që janë pjesë e të njëjtit grup kanë të njëjtin emër.

Inputi i tipit checkbox lejon përdoruesin të bëjë një përzgjedhje.

- ***Shembull***

<form>

<input type="checkbox" name="genre" value="Science_Fiction" />Science Fiction

<input type="checkbox" name="genre" value="Adventure" />Adventure <input type="checkbox" name="genre" value="Comedy" />Comedy <input type="checkbox" name="genre" value="Mystery" />Mystery

<input type="checkbox" name="genre" value="Suspense" />Suspense </form>

9. Butonat

- Afishon një buton.
- Atribut që mund t'i shtohet është vlera, pra teksti që do i shfaqet përdoruesit në buton, psh: Dërgo.

- ***Shembull***

```
<form>
<input type="button" value="Dërgo"/>
</form>
```

10. Listat drop-down

- Inputi i tipit select përmban një drop down list me elemente.
- Atributi name identifikon drop down listën.
- Elementi option shton elemente në drop down list.

- ***Shembull***

```
<form>
<select name="numbers">
<option value="1">1</option>
<option value="2">2</option>
</select>
</form>
```

- Kur duam që përdoruesi të ketë një vlerë të zgjedhur by default, përdorim:

<option **selected="selected"**>1</option>

11. Option groups

I ngjashëm me drop down list, por lejon grupimin e alternativave të cilat i përkasin një kategorie të vetme.

- ***Shembull***

```
<form>
<select name="languages">
<optgroup label="Client Side">
<option>HTML</option> <option>CSS</option>
</optgroup>
<optgroup label="Software">
<option>C</option> <option>C++</option>
</optgroup>
</select> </form>
```

12. Listboxes

- Një drop down list e cila i lejon përdoruesit të zgjedhë më shumë se një vlere nga të nënrenditurat.

- **Shembull**

```
<form>
<select name="numbers" size="3“multiple="multiple">
<option>1</option>
<option>2</option>
<option>3</option>
</select>
</form>
```

Në listën e mësipërme, size=3 qëndron për sa vlera të listës do jenë të dukshme për perdoruesin.

13. File upload buttons

- I lejojnë përdoruesit të ngarkojë një file (imazhe, audio, video, etj) në formë.

- ***Shembull***

```
<form>
<input type="file" />
</form>
```

- Kur kjo të afishohet në browser, do vini re se shoqërohet me një buton: 'Choose file' i cili percakton path-in se prej nga merret dokumenti juaj.

14. Elementet Read-only

- Përdoruesi nuk e editon dot përmbajtjen e kësaj fushe.

Shembull

<form>

<input type="text" name="text1" value="Try to edit me....."
readonly="readonly */> <textarea rows="5" cols="20"*
readonly="readonly"*> I am the phantom of the night..the uneditable textarea! </textarea>*

</form>

15. Reset

- I kthen vlerat e fushave te formës në default, zakonisht blank.

Shembull

```
<form>
Name: <input type="text" name="name" />
<br />
E-mail: <input type="text" name="email" />
<br />
<input type="reset" value="Reset" />
</form>
```

16. Butoni Submit

Realizon dërgimin e të dhënave të formës

- ***Shembull***

```
<form name="data" action="form_process.php>
<input type="text" name="text" />
<br />
<br />
<input type="submit" value="Submit" />
</form>
```

17. Çfarë ndodh pas butonit Submit?

- Është me rëndësi të përmendim atributin <method> që merr vlerat: post ose get.

Diferenca midis tyre është se metoda post vendos vlerat e formës në headers të një komunikimi HTTP, kurse metoda get i vendos vlerat e formës direkt në një URL.

Pasi te dhënat dërgohen, procesohen sipas proceseve të përcaktuara, që do të thotë: mund të shkojnë në database, të validohen me një set tjetër të dhënash, të dërgohen në email, etj.

18. Label

Tagu label përdoret për të emërtuar fushën që përdoruesi do plotësojë.

Shembull:

```
<form>
<label for="fname">Emri:</label>
<input type="text" name="fname" id="fname" />
</form>
```

19. Fieldset

- Vendos kontentin në një box dhe e thekson atë.

Shembull:

<fieldset>

* *

*HTML is a markup language *

* HTML is used for the web *

* HTML is good to know *

* Another web language is Javascript *

</fieldset>

20. Legend

- Vendoset në fieldset dhe shton një tekst titull që shfaqet në të majtë, sipër filedset-it.

Shembull:

```
<fieldset>
<legend>Web languages</legend>
<p>HTML is a markup language</p>
<p>HTML is used for the web</p>
<p>HTML is good to know</p>
<p>Another web language is Javascript</p>
</fieldset>
```

21. Kombinimi Fieldset & Legend

```
<form>
<fieldset>
<legend>Contact Us</legend>
Name: <input type="text" name="Name" size="15" /><br />
Email: <input type="email" name="Email" size="15" /><br />
Message: <br />
<textarea cols="20" rows="20">
</textarea> <br />
<input type="submit" value="Submit" />
</fieldset>
</form>
```

22. Pa Fieldset & Legend

```
<form>

Name: <input type="text" name="Name" size="15" /> <br />
Email: <input type="email" name="Email" size="15" /> <br />
Message: <br />

<textarea cols="20" rows="20"></textarea>

<br />

<input type="submit" value="Submit" />

</form>
```

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Hyrje në CSS

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 5

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 14 shtator 2019

This project is funded by the European Union

1. CSS – Intro

- Gjuhë strukturuese e përdorur për të përcaktuar stilimin, layout dhe paraqitjen e elementeve të ndryshëm në një faqe.
- Cascading Style Sheets
- Specifikohet duke përdorur stilim të brendshëm në file-n HTML ose në një file të dedikuar .css

2. Çfarë realizohet me CSS?

- Specifikohen ngjyrat e tekstit, background-it (për një tabelë, formë, paragraf, webpage, etj)
- Specifikohet një stilim i veçantë për një tag ose një set tag-esh (P.sh mund të deklaroni që ngjyra e tekstit me tag <h2> të jetë kudo blu dhe në background të kaltër.
- Specifikohet distanca midis elementeve
- Specifikohet aparenca e linkeve (on hover, active, focus)
- Specifikon stilime multiple për disa faqe. (Nqs një klasë përseritet dhe në faqe të brendshme të faqes suaj, nuk është e rëndësishme të ripërsëritet stilimi nqs është deklaruar njëherë)

3. Llojet e CSS

- Internal CSS – e vendosur në strukturën e faqes
- External CSS – E vendosur në një file të ndarë nga struktura (style.css)
- Inline CSS – E vendosur pranë tag-ut të cilit do i japë stilim

4. Internal CSS

- Përdoret me tagun <style> i cili vendoset Brenda <head> sipas strukturës:

<head> <style> Stilimi vendoset këtu </style> </head>

- ***Shembull***

<html>

<head>

<style type="text/css"> p {color: #fff000} </style>

</head>

<body>

* Paragrafi do jetë i verdhë. *

* Edhe ky. *

</body>

</html>

5. External CSS

- Përdoret për të aplikuar një stil në shumë faqe.
- Deklarohet në një file të jashtëm me prapashtesën .css
- Thërritet duke përdorur <link> në fillim të dokumentit HTML, i cili ka tre atribute:

1. Rel – atribut i cili merr vlerën “stylesheet”
2. Type – atribut me vlerën “text/css”
3. Href – Përcakton emrin dhe vendndodhjen e file-t të jashtëm që do përdoret.

6. External CSS - Shembull

```
<html>
<head>
 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style1.css" />
</head>
 <body>
 <p> Paragrafi do jetë i kuq.</p>
 </body>
 </html>
```

Kodi në style1.css

```
p {color: #ff0000}
```

7. Inline CSS

- Përdoren kur duhet aplikuar një stilim i caktuar një elementi të vetëm.
- Deklarohen me atributin <style>
- Deklarohen në tag individuale dhe stilojnë vetëm ato.
- ***Shembull***

*<p **style="color: #cecece;"**>Ky tekst do jetë gri.</p>*

Ky tekst do jetë gri.

8. Multiple stylesheets/CSS

- Mund të ketë deklarime të ndryshme CSS Brenda një faqeje, ndaj ato aplikohen sipas kësaj renditjeje.

1. *Inline CSS – Ka prioritetin më të lartë për tu aplikuar.*
2. *Internal CSS*
3. *External CSS*
4. *Browsers default styles*

9. Sintaksa CSS

- CSS përbëhet nga tre pjesë që kanë strukturën:

selector {property: value;}

Nga ku:

selector – tagu HTML tek i cili do aplikohet stilimi, psh <p>.

Property – aspekti i tagut HTML qe do ndikohet nga ky stilim, psh color.

Value – vlera që do marrë property i selektorit, psh ngjyra, madhësi në px, etj.

Shembull:

body {background-color: #cecece}

body { background-color: #b2ffff; color: #ff0000; margin-top: 0; }

p, h1, h2, h3, h4 { color: #f4f4f4; font-family: courier; }

10. Klasat në CSS

- Klasat dhe ID specifikojnë stilimin për disa tags ose japin stilime të ndryshme për të njëjtin tag HTML.
- ***Shembull***

p.green {color: #0c0c0c;}

p.blue {color: #afafaf;}

- *Klasat deklarohen me .klasa*
- **Shembull:**

.text

{ font-family: tahoma;

font-size: 16px;

font-weight: 700;

color: #ff0000; }

11. ID në CSS

- Specifikohen me thurje, psh. #id në një CSS internal ose external.
- *Shembull*

#text

{ font-family: georgia;

font-size: 18px;

font-weight: 700;

color: #cecece; }

- *ID fillojnë vetëm me shkronja, jo numra. ID që fillojnë me numra nuk njihen nga disa browser, si Mozilla/Firefox.*

12. Komentet CSS

- Njëjtë si në HTML, komentet në CSS bëhen për ta bërë kodin më të lehtë për t'u lexuar dhe modifikuar nga të tjerët.
- *Injorohen nga browser-at.*
- *Struktura e komentit*

/ Komenti vendoset këtu */*

13. CSS background

- Përdoret për t'i dhënë një ngjyrë të caktuar background-it të një elementi.
- ***Shembull:***

body {background-color: #f0f8ff;}
Background i gjithë faqes do ketë ngjyrën #f0f8ff.

- ***Shembull***

table {background-image: url(/images/apple.jpg);}
Tabela do ketë si background do ketë imazhin e apple.jpg

14. CSS text 1/2

- Përdoret për të stiluar ngjyrën madhësinë, llojin e fontit, etj.
- ***Shembull – Ngjyra e tekstit***

h1 {color: #b2ffff;}
Teksti me tag <h1> do ketë ngjyrë të kaltër.

- ***Shembull – Vendosja e tekstit në faqe***

h1 {text-align: left;}

Teksti me tag <h1> do shfaqet majtas.

15. CSS text 2/2

- ***Shembull – Dekorimi i tekstit***

p {text-decoration: underline;}

a {text-decoration: overline;}

h2 {text-decoration: line-through;}

Teksti me tag <p> do shfaqet i nënvizuar.

Linku do shfaqet me background kur bën mouse hover.

H2 do shfaqet ~~me vijë në mes.~~

- ***Shembull – Hapësira midis shkronjave***

p.two {letter-spacing: 5px;}
Teksti do shfaqet me distancë 5px midis shkronjave.

16. Lloji i tekstit me CSS

- Deklarohet me font-family.
- Specifikon një listë fontesh dhe web browser-i lexon font-in e parë që ju keni deklaruar.
- ***Shembull;***

h1 {font-family: georgia; }

Teksti do shfaqej me këtë font.

17. Përmasat e tekstit me CSS

- Deklarohet me font-size.
- ***Shembull;***

h1 {font-size: 40px;}

Teksti do shfaqej me madhësi 40 pixel.

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

CSS bazike

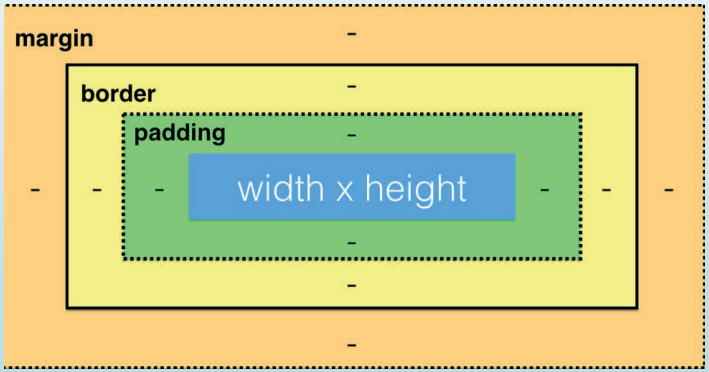
Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 6

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 28 shtator 2019

This project is funded by the European Union

1. CSS Margin 1/2

- Përcakton hapësirat midis elementeve
  - margin-top
  - margin-bottom
  - margin-right
  - margin-left



2. CSS Margin 2/2

- ***Shembull***

```
<html>
<head>
<title>Setting the left margin of an element</title>
</head>
 <body>
<p>This paragraph has no specified margin.</p>
<p style="margin-left: 20px;">This paragraph has a left margin of 20 pixels.</p>
</body>
</html>
```

Shënim: margin: 20px 5px;
margin-top: 20px;
margin-right: 5px;
margin-bottom: 20px;
margin-left: 5px;

3. CSS Padding 1/2

- Përcakton hapësirat midis kontentit të një elementi dhe kufijve (borders) të tij
  - padding-top
  - padding-bottom
  - padding-left
  - padding-right

Shënim: padding: 20px 5px;

padding-top: 20px;

padding-right: 5px;

padding-bottom: 20px;

padding-left: 5px;

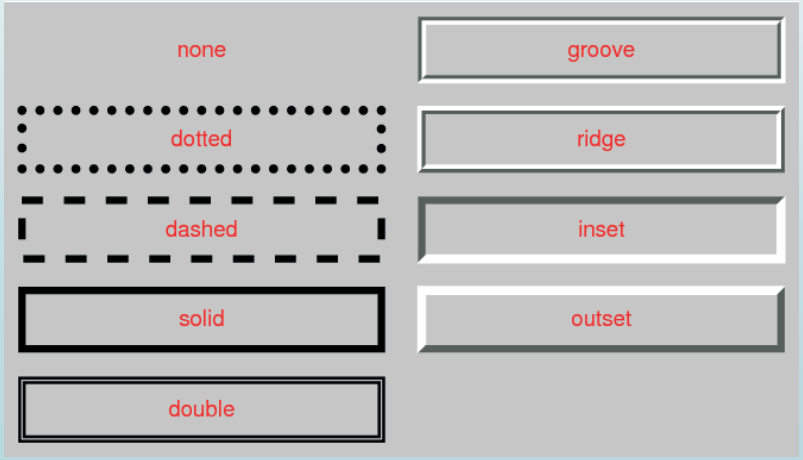
4. CSS Padding 2/2

- ***Shembull***

```
<html>
<head>
<title>Setting the left padding of an element</title>
</head>
<body>
<div style="border: solid 2px #000; width:60%; padding-left:20px;"> This container has a left padding of 20px </div>
</body>
 </html>
```

5. CSS Outline 1/2

- Specifikon si linjat shfaqen rreth elementeve.
- Me CSS ndryshohet stili, gjerësia dhe ngjyra e outline.
- Vlerat e outline-style property: **none**, **dotted**, **dashed**, **solid**, **double**, **groove**, **ridge**, **inset**, **outset**



6. CSS Outline 2/2

- ***Shembull***

```
<html>
<head>
<title>Lists</title>
<style type="text/css"> p, a {border: solid 1px red;}
p {outline-style: dotted; outline-width: rgb (128, 128, 128);}
a {outline-style: groove; outline-color: #2f7e87;}
</style>
</head>
<body>
<p>This text has a gray dotted outline</p>
<a href="https://www.yahoo.com">This text has a teal groove outline.</a>
</body>
 </html>
```

7. CSS Height / Width 1/2

- Përcakton lartësinë / gjerësinë e një elementi, pavarësisht margin, padding që ai ka.
- **Vlerat e Height / width property:**

➢ auto – Vlera default e përcaktuar nga browser-i

➢ length – Përcakton lartësinë / gjerësinë në px.

➢ % - Lartësia / Gjerësia e elementit në përqindje

➢ initial – e rikthen height / width në vlerën fillestare

➢ inherit – vlera e lartësisë / gjerësisë së elementit përcaktohet nga elementi prind i tij

Shembull:

```
div {
  height: 100px;
  width: 500px;
  background-color: #a8a8a8;
}
```

8. CSS Height / Width 2/2

- Dimensione të CSS Height / Width:
  - *height*
  - *max-height*
  - *min-height*
  - *width*
  - *max-width*
  - *min-width*

9. CSS Position

Perdoret per te percaktuar pozicionin e nje elementi, ose per ta mbivendosur ne nje element tjeter.

Vlerat qe merr jane **relative, absolute, fixed, static, sticky.**

- Position: static;

I vendos elementet sipas flow-t te faqes pa marre parasysh vlerat e margin, padding, float.

- Position: fixed;

E vendos elementin te levize ne browser pavaresisht scroll-it te perdoruesit.

- Position: relative;

E vendos elemtin ne pozicionin fillestar qe kishte.

- Position: absolute;

E vendos elementin sipas pozicionit relative te elementit prind me te afert qe ai ka.

10. CSS Display 1/2

- Tregon si do shfaqet nje element ne browser
- Vlerat qe merr:

➢ Display: inline; shfaq elementet ne nje vije horizontale

```
li {
  display: inline;
}
```

➢ Display: block;

Krijon nje line break midis elementeve te shfaqur si bllok.

11. CSS Display 2/2

- Display: none; ‘e zhduk’ elementin nga faqja

```
p {
  display: none;
}
```

Shenim:

Diferenca midis display: none dhe visbility: hidden qendron ne faktin se megjithese te dyja e ‘zhdukin’ elementin nga faqja, visibility: hidden; e le bosh hapesiren qe zinte elementi ne fae, kurse display: none; ate hapesire qe elementi zinte me pare, e zevendeson duke vendosur elementet vijues pas tij.

12. CSS Visibility

- Tregon si shfaqet nje element ne faqe.
- **Vlerat qe merr jane:**
  - Visibility: hidden; nuk e shfaq elementin
  - Visibility: visible; elementi eshte i dukshem per perdoruesin
  - Visibility: collapsed; nuk e shfaq elementin, por nuk shfaq as hapesiren e rezervuar per te.

13. CSS Vertical-align

- Tregon vendosjen vertikale te elementit ne nje tabele inline ose table-cell.
- Vlerat e vertical-align jane:
- Baseline; vlera default
- Inherit; e merr vleren nga elementi prind
- Text-bottom; fundi I elementit vendoset ne fundin e elementit prind
- Middle; elementi vendoset ne mes te elementit prind
- Text-top; kreu I elementit vendoset ne kreun e elementit prindsub; e trajton elementin si subscript
- Super; e trajton elementin si superscript
- Top & Bottom

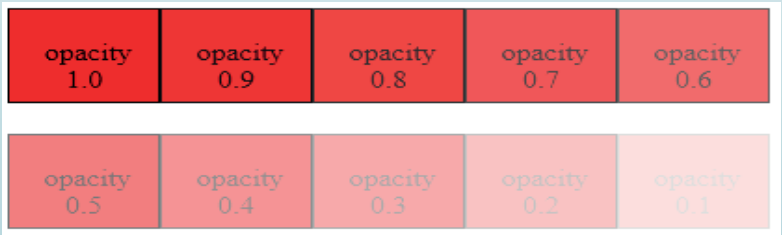
14. CSS Opacity

- Specifikon transparencen e nje elementi. Ne terma teknike, eshte shkalla ne te cilen drita e pershkon nje objekt.
- Merr vlerat 0-1, ku:

➢ Opacity: 0; nuk e shfaq elementin

➢ Opacity: 1; e shfaq elementin te plote;

➢ Opacity: 0.4; eshte me I zbehte se opacity: 0.8



15. CSS Word-break

- Perdoret per te ‘thyer’ fjale te gjata dhe te kalojne ne linjen tjeter. Kur nje string eshte shume I gjate per te qendruar Brenda nje kutie, kjo property e kalon automatikisht ne rreshtin tjeter.
- Vlerat qe merr jane:

➢ Word-wrap: break-word; perdoret per te thyer fjale shume te gjata

➢ Word-wrap: normal; ;fjalet nderrpritetn ne piket e lejuara te pikave te thyerjes

➢ Word-wrap: initial; eshte vlera default

➢ Word-wrap: inherit; e merr vleren nga elementi prind

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

CSS e avancuar

(selectors, gradient, transitions)

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 7

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 5 tetor 2019

This project is funded by the European Union

1. Selektorët në CSS

Janë tre lloje:

- gjenerike ku p në CSS synon <p> Elementet HTML
- klasa ku .intro në CSS synon elementët HTML me një atribut class = "intro"
- id ku #logo në CSS synon elementët HTML me një atribut id = "logo"

2. Sintaksa

Një pseudo klase nuk mund të ekzistojë më vete. Ajo duhet t'i bashkëngjitet një selektori. Ajo do të përcaktojë vetëm një gjendje të veçantë të atij selektori.

Sintaksa duket si kjo:

.zgjedhësi: klasa pseudoklasa {}

Nuk ka hapësirë midis selektorit dhe saj, për të nënkuptuar se ato janë të lidhura së bashku.

3. :hover

Për shembull, një pseudoklasë e zakonshme e përdorur është :hover, e cila do të aplikojë një stil CSS kur elementi të jete ne gjendje hover.

a {color: #dfdfdf;}

a: hover {color: #f5f5f5;}

Rreshti i parë përcakton se si duhet të duken të gjithë <a> elementët HTML (#dfdfdf).

Rreshti i dytë përcakton se si duhet të duket <a> kur eshte ne hover (#f5f5f5).

4. :visited

Kjo pseudo-klasë synon linqet që janë vizituar nga perdoruesi. Ne gjendje normale, linqet janë #fefefe dhe bëhen #ff0000 kur jane vizituar.

a {color: #fefefe;}

a: hover {color: #ff0000;}

 Google

Aplikimi i një stilimi të veçantë për linqe të vizituara shpesh anashkalohet, por ka rendësi te veçantë për përdoruesit që shfletojnë një listë të rezultateve. Ndihmon lehtësisht të vizualizojnë aty linqet që janë hapur tashmë.

5. : focus

Kjo pseudo-klasë ndodh kur një element HTML është në fokus. Kjo është veçanërisht e dobishme për inputet HTML.

.form-input {border: 2px #050505; paadding: 5px;}

.form-input: focus {background: #ffffff; border: blue;}

Rezultati do ishte qe kur mouse te klikoje mbi linkun, background do ishte i bardhë dhe borderi blu.

6. :first-child & :last-child

Këto pseudo-klasa kanë të bëjnë me hierarkinë HTML. Ata synojnë elementët HTML në varësi të rendit në të cilin paraqiten në kod.

li: first-child {background: #b2ffff;}

li: last-child{background: #e4e4e4;}

Asnjë klasë CSS nuk aplikohet në <li> e parë dhe të fundit. Pozicioni i tyre në hierarki përcakton nëse zbatohet rregulli CSS.

7. :nth-child

Kjo klasë pseudo është një version më global i:first-child dhe :last-child. Me: nth-child, ju mund të percaktoni ekzaktesisht se cilin element synoni te stiloni.

Për shembull, nëse doni të stiloni fëmijën e dytë, do të përdorni

:nth-child(2):

li: nth-child (2) {background: #050505;}

8. Iteratori n

Aspekti më i fuqishëm i ketij iteratori është se si ai mund të synojë elementet bazuar në llogaritjet duke përdorur termin –n.

Vlera n rritet nga 0 në numrin e elementeve të fëmijëve.

Po sikur të doni të synoni çdo element të tretë?

li: nth-child (3n) {background: #050505;}

9. n+1

Po sikur të doni të shënjoni femijen 1 dhe çdo femije të tretë pas kësaj?

li: nth-child (3n + 1) {background: #f8f8f8;}

3n + 1 ka dy pjesë:

3n zgjedh çdo artikull të 3-të

+1 shton vleren e fillimit me 1

Kështu përpunohen llogaritjet:

3 herë 0 plus 1 është 1

3 herë 1 plus 1 është 4

3 herë 2 plus 1 është 7

Iteratori n është shumë i gjithanshëm. Eshtë e vështirë të gjesh llogaritjen e duhur, kështu që thjesht provoni disa here sa te gjeni zgjedhjen.

10. Gradientet ne CSS

Kur flasim për gradientët në CSS, ne flasim për gradient të ngjyrave.

Ka 2 lloje gradientesh në CSS:

- lineare: ngjyrat shkojnë nga një pikë në tjetrën, në një vijë të drejtë
- radiale: ngjyrat shkojnë nga qendra e një rrethi në skajet e saj, në të gjitha drejtimet

Një gradient konsiderohet një background-image dhe duhet të përdoret me këtë property.

11. Gradienti linear 1/4

Sintaksa për gradientet lineare është mjaft komplekse, por ideja themelore është të përcaktoni:

- cilat ngjyra dëshironi
- ku këto ngjyra duhet të shfaqen përgjatë boshtit (në fillim, në mes, në fund, etj.)
- në cilin drejtim duhet të shkojë gradient

*** A simple vertical background gradient ***

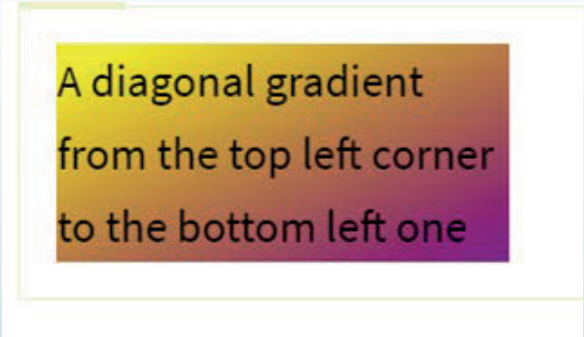
div{ background-image: linear-gradient(red, blue);}



12. Gradienti linear 2/4

By default, vlerat e gradientit jane:

- drejtim vertikal, nga lart poshtë
- ngjyra e parë është në fillim (top)
- ngjyra e dyte eshte ne fund (bottom)



➢ Ndryshimi i drejtimit

Nëse drejtimi nga lart poshtë nuk ju përshtatet, mund ta ndryshoni atë ose:

- përcaktimi i destinacionit të gradientit, me fjalë kyçe si: to left top
- përcaktimi i një këndi specifik si: 45 deg

Ky drejtim duhet të vendoset para ngjyrave:

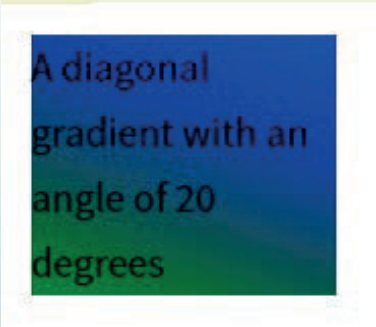
** A diagonal gradient from the top left corner to the bottom right one **

div{ background-image: linear-gradient(to bottom right, yellow, purple); width: 200px;}

13. Gradienti linear 3/4

- Nëse doni një kënd më specifik, mund të përdorni një vlerë në shkallë:

- 0deg është vlera by default, nga lart poshtë
- 20deg është pak diagonale, duke shkuar në drejtim të akrepave të orës
- 90deg është si 03:00, nga e djathta në të majtë
- 180deg është nga poshtë lart



** A diagonal gradient with an angle of 20 degrees **

div{ background-image: linear-gradient(20deg, green, blue); width: 150px;}

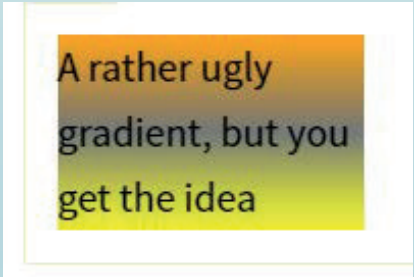
14. Gradienti linear 4/4

Ju mund të luani me sa ngjyra dëshironi. Ata do të shpërndahen në mënyrë të barabartë përgjatë boshtit:

- 2 ngjyra: 0% dhe 100%
- 3 ngjyra: 0%, 50% dhe 100%
- 4 ngjyra: 0%, 33%, 67% dhe 100%

** A rather ugly gradient, but you get the idea **

div{ background-image: linear-gradient(orange, grey, yellow); width: 150px;}



15. Gradienti radial 1/3

Ndërsa gradientet lineare ndjekin një bosht me një vijë, gradientet radiale përhapen në të gjitha drejtimet. Sintaksa e tyre është mjaft e ngjashme me ato lineare, pasi që të dy kanë ndalesa ngjyrash. Por në vend që të specifikoni një drejtim, ju duhet të specifikoni:

- një formë: ose një rreth ose një elips
- një pikë fillestare: e cila do të jetë qendra e rrethit / elipsit
- një pikë përfundimi: ku do të jetë buza e rrethit / elipsit

16. Gradienti radial 2/3

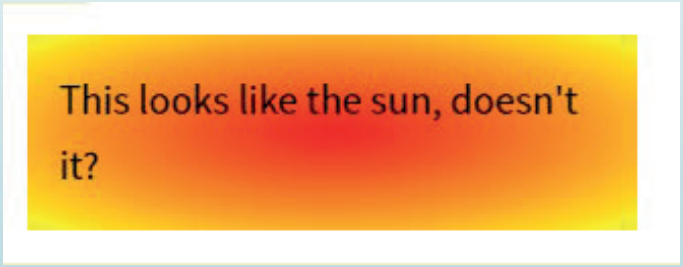
By default, vlerat e gradientit radial janë:

- Gradienti është elips
- Ngjyra e parë fillon në qendër
- Ngjyra e dytë fillon në këndin më të largët

17. Gradienti radial 3/3

```
<div>This looks like the sun, doesn't it?</div>

div{ background-image: radial-gradient(red, yellow); padding: 1rem;
width: 300px;}
```



18. CSS transitions 1/2

Tranzicionet CSS lejojnë të kalojnë pa probleme nga gjendja e një elementi në tjetrin. Cdo property individual animohet nga një gjendje fillestare në një gjendje përfundimtare.

Ju mund të përcaktoni:

- Transition-property: cilat property do animohen
- Transition-duration: kohezgjatja e animacionit
- Transition-timing-function: si llogariten gjendjet e ndermjetme
- Transition-delay: për të filluar animacionin pas një kohe të caktuar

19. CSS transitions 2/2

Ju mund të vendosni secilën property në CSS-së individualisht, ose të përdorni versionin shorthand: transition. Në atë rast, vetëm kohëzgjatja është e detyrueshme.

Mbani mend se një tranzicion është një lloj specifik i animacionit, ku ka vetëm një gjendje fillimi dhe një fund.

Jo cdo property ne CSS mund te animohet. Lista e properties ne CSS qe mund te animohen ne Mozilla:

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/CSS_animated_properties

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

CSS e avancuar

(Web fonts, Tooltip, Background)

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 8

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 26 tetor 2019

This project is funded by the European Union

1. CSS web fonts

Disa website përdorin custom fonts, por problemi është se jo të gjithë këto font-e suportohen nga kompjuterat.

Zgjidhja: Në CSS mund të përdoren web Fonts, të cilat ngarkohen në file-n e fonteve në web server.

2. Llojet e web Fonts

1. TrueType Fonts (TTF)

Një nga fontet më të zakonshme dhe popullore zhvilluar nga Apple për kompjuterat MAC dhe Microsoft për windows.

2. OpenType Fonts (OTF)

I zhvilluar nga Microsoft në bashkëpunim me Adobe, por zyrtarisht i regjistruar nën markën e Miucrosoft. Baza e ketij fonti është TTF, por ka support multi platform më të mirë se TTF.

3. The Web Open Font Format (WOFF)

U zhvillua në 2009 nga Mozillanë bashkëpunim me Type Supply dhe disa organizata të tjera. Përdor metadata dhe struktura të dhënash gjysmë provate të kompresojë të dhënat e fontit në mënyrë që të ngarkohen më shpejt se TTF dhe OTF. Standardet e W3C rekomandojnë këtë format fonti dhe është kompatibël me pjesën më të madhe të browser-ave. Ekzistojnë dy versione të WOFF: WOFF dhe WOFF2. Diferenca midis tyre është në teknikën e kompresimit. WOFF2 përdor një algoritëm kompresimi më të ri.

3. Llojet e Web fonts – vazhdim

5. SVG Font/Shapes

SVG është shkurtim i Scalable Vector Graphics. Ka support të limituar browser-ash dhe disa nuk e suportojnë. Kur SVG1.0 u zhvillua, kishte probleme tipografike të cilat në versionet aktuale u eliminuan.

6. Embedded OpenType Fonts (EOT)

Siç e sugjeron vetë emir, janë forma e kompresuar e OTF dhe disa veçorive të TTF. Ideja e këtij lloj fonti ishtë përdorimi i fonteve OpenType kompakte (embedded) në faqet e internetit.

4. Përdorimi i @font-face për të përfshirë web fontet

Property font-face u shtua në CSS3 kur duhej definuar burimi (src) dhe path-i (url) ku do shtohej Font format dhe duhet të përcaktoni emrin e fontit me anë të font-family.

Sintaksa e font-face

```
@font-face {
    font-family: user-defined-font-name;
    src: url(relative-path/absolute-path);
} ;
```

Shembull:

```
@font-face {
 font-family: custom-font;
src: url(#);
 }
h2 {
font-family:custom-font;
 }
```

5. Back up online i web Fonts

Në rast se për çfarëdo arsye, browser-i nuk i shkarkon dot custom font-et në kompjuterin e përdoruesit, duhet të ekzistojë një back up font-esh të cilat t'i ketë çdo kompjuter.

Shembull:

```
@font-face {
font-family: "user-font";
 src: url(mycustomfont.ttf);
}
body {
 font-family: "user-font", arial, Helvetica;
}
```

6. Disa url në një path të vetëm

Mund të ekzistojnë disa url kur ju të shtoni web fonts.

Për t'i përfshirë të gjitha fontet, thjesht kodoni disa url të njëpasnjëshme, të ndara me presje nga njëra-tjetra.

Shembull:

```
@font-face {
 font-family: "trainool";
 src:local(Trainool),
url(#),
url(#); }
 h2 {
font-family: "trainool", Helvetica;
}
```

7. Shtimi i formateve të shumëfishta të fonteve

Ky shtim realizohet duke përcaktuar formatet e fonteve të përcaktuara në source url.

Shembull:

```
@font-face {
 font-family: "sansation-font";
 src:url(#) format(“woff"),
url(https://www.google.com) format("truetype"),
url(https://www.google.com) format("opentype"),
url(https://www.google.com) format("embedded-opentype"); }
body {
font-family: "sansation-font";
}
```

8. Aplikimi i stilimeve CSS në web fonte

Nqs dëshironi të aplikoni stilime të tjera CSS në elementet ose tag-et ku janë aplikuar Custom fonts, atëherë duhet t'i vendosni kodimet e CSS jashtë font-face.

Shembull:

```
@font-face {
 font-family: "font-bold";
src: url(sansation_light_v3.woff);
 }
body {
 font-family: "font-bold";
 font-weight:bold;
 font-size:30px;
}
```

8. Mënyrat alternative të përfshini custom fonts

Disavantazhi i përfshirjes së web fonteve në server është se ndikojnë në shpejtësinë e tij dhe ulin performancën e faqes. Kjo për arsyen e thjeshtë se fonti duhet të shkarkohet nga server ky faqja është e hostuar.

Qasja alternative është përdorimi i web fonteve të hostuar në server të tjerë dhe ju duhet thjesht ta importoni atë font. Një nga fontet më të zakonshme janë Google fonts https://fonts.google.com/.

Hapat për importimin e Google fonts janë:

1. Importoni linkun për Google font API për llojin e fontit që dëshironi.
2. Përfshini font-family në faqen tuaj me CSS.

9. Shembull i përdorimit të Google Fonts

```
/*Google Font1*/
@import url(https://fonts.googleapis.com/css?family=Stylish&display=swap);
.gfont1 { font-family: 'Stylish', sans-serif;
}
 /*Google Font2*/
@import
url(https://fonts.googleapis.com/css?family=Indie+Flower&display=swap);
.gfont2 {
 font-family: 'Indie Flower', cursive;
 }
/*Google Font3*/
@import
url(https://fonts.googleapis.com/css?family=B612+Mono&display=swap);
.gfont3 { font-family: 'B612 Mono', monospace;
}
```

9. Tooltip

Tooltip është një dritare pop-up që i krijjon përdoruesit mundësinë e një shpjegimi të shkurtër lidhur me elementin që është në hover. Praktikisht. është një hint për përdoruesin.

Në gjendje normale, ky shpjegim përdoruesit nuk i shfaqet.

Shembulli ideal i demonstrimit të tooltip-it është rasti i plotësimit të të dhënave në një formë online nga përdoruesi. Kur një fushë e formës është e paqartë se çfarë të dhënash do vendosen, përdoruesi bën hover aty dhe del shpjegimi.

10. Si të krijoni një tooltip?

1. Krijoni filimisht një div
2. Krijoni një tjetër div/span/section Brenda tij me emrin e klasës ose id që do përmbajë tekstin.
3. Tooltip duhet të jetë 'i fshehur' në gjendje default ndaj mund të përdoren properties ë CSS, si: visibility: hidden, display: none; ose të përdorni position: relative; për elementin e parë div (shiko hapin 1)
4. Kur përdoruesi kalon mousin, tooltip duhet të shfaqet. Mund të përdoret visibility: visible, display: block ose position: absolute; në rast se keni përdorur position: relative si më sipër.
5. Mund të shtoni properties të tjera si, opacity, width, border, padding, margin, etj.

12. Si realizohet tooltip me imazhe?

Tooltip mund të krijohet jo vetëm me tekst, por edhe me imazhe.

Pra, kur përdoruesi bën hover një element nuk i shfaqet tekst përshkrues, por një imazh.

Në këtë rast duhet krijuar një div/span/section i brendshëm me një imazh.

13. Toltip me imazhe - Shembull

HTML ----

```
<h3>Shembull i Tooltip me imazh</h3>

<div class="tooltip-img">Tooltip <span class="tt-img"><img
src="img/image.jpg" width=80px height=50px />  <br> Titulli i imazhit</span>

 </div>
```

CSS ---

```
.tooltip-img {

position: relative; display:inline-block; font-size: 25px; text-align:left; } .tooltip-
img .tt-img { visibility: hidden; padding: 5px; background:skyblue; position:
absolute; left: 140%; top:-50%; margin-left: -50px; }

.tooltip-img:hover .tt-img{ visibility: visible; }
```

14.Tooltip on click

Ka disa raste kur ju duhet ta shfaqni tooltip-in kur klikoni në një element të veçantë me mouse.

E rëndësishme është:

1. Të përfshini <input type="checkbox"
2. Të përdorni pseudoklasën :checked për të krijuar efektin toggle.

15. Tooltip on Click - Shembull

HTML ----

```
<label class="tooltip">Tooltip On Click <input type="checkbox">
 <span> Click </span>
</label>
```

CSS ---

```
.tooltip { position: relative; border-bottom: 1px dotted red; }
 .tooltip span {
visibility: hidden; position: absolute; width:200px;
background:linear-gradient(pink, hotpink); padding: 5px; top: -5px; left:  100%;}
 .tooltip input { display:none; }
.tooltip input:checked+span { visibility: visible; }
```

16. CSS Background

Property background është shkurtimi i disa properties që janë:

1. background-color
2. Background-image
3. Background-position
4. Background-size
5. Background-repeat
6. Background-origin
7. Background-clip
8. Background-attachment

17. background-color

Përdoret për t'i dhënë ngjyrë një backround-i. Kjo ngjyrë mund të marrë vlera me emrin e ngjyrës, kod hexadecimal, RGBS, HSL, etj.

```
body{
Background: #cccccc;
}
```

Ndërkohë background për një div, do ishte po njësoj:

```
div{
background-color: #cccccc;
}
```

18. Transparenca e background-color

Niveli i transparencës mund të caktohet për ngjyrën e background-it duke përdorur vlerat rgba, ku

r qëndron për të kuqen (Red)

g për jeshilen (Green)

b për blunë (Blue)

a për alpha.

Vlera e transparencës përcaktohet nga kjo e fundit.

Shembull:

```
body {
background: rgba(194,0,55,0.4)
}
```

Sa më e ulët vlera e Alpha, aq më transparente është ngjyra.

19. background-image

Përdoret për të shtuar një imazh në një background në vend të një ngjyre

Sintaksa në CSS është:

background-image {

url(path);

}

Mund të shtoni gjithashtu filtra për imazhin. P.sh, që foto të sfumohet, përdoret:

filter: blur(px);

duke i dhënë një vlerë në px ose em.

Sa më e madhe vlera e blur në px/em, aq më shumë do sfumohet imazhi background.

19. background-image position

Background-position përcakton pozicionin që do ketë imazhi. është kombinimi i background-position-x dhe background-position-y.

Vlerat që mund të marrë kjo property janë:

background-position: 20% 50%;

background-position: left top;

background-position: right bottom;

background-position: center top;

background-position: 100px 20px;

background-position: inherit;

- Background image position x & y përdoren për të përcaktuar vendndodhjen e imazhit në varësi të x (horizontal) dhe y (vertikal)

20. Background-size

Ky property kontrollon përmasat e background-it.

Sintaksa:

background-size: length(value)/x%/auto/cover/contain

Përmasat mund të vendosen dhe të ndara për gjatësine dhe gjerësinë e imazhit, si në rastin më poshtë:

background-size: 300px 50%; ku gjerësia e imazhit është 300 px dhe lartësia e tij 70% e elementit prind.

ose

background-size: auto 20%;

gjerësia e imazhit përcaktohet automatikisht nga browser-i dhe lartësia është sa 20% e elementit prind.

21. background-size vazhdim

Vlerat e tjera që ky property mund të marrë janë:

1. background-size: auto; që është edhe vlera default
2. background-size: cover; që e vendos imazhin në të gjithë container-in duke e ridimensionuar atë
3. background-size: contain; streçon gjithë imazhin Brenda një përmase të caktuar

Diferenca midis cover & contain nuk është shumë e dukshme, por për t'i bërë imazhet full-screen përdoret më tepër background-size: cover;

Contain e vendos imazhin Brenda një container-i, jo domosdoshmërisht duke e hapur në çdo skaj të tij, kurse cover e bën imazhin full.

background-image: 100% 100%; e streçon imazhin në 100% të gjerësisë dhe lartësisë së elementit prind.

22. Background-repeat

Përdoret për përsëritjen e një imazhi si background.

Vlerat që merr janë:

1. background-repeat: repeat; imazhi ërsëritet horizontalisht dhe vertikalisht
2. background-repeat: no-repeat; imazhi nuk përsëritet
3. background-repeat: repeat-x; imazhi përëritet në aksin X, horizontalisht
4. background-repeat: repeat-y, imazhi përsëritet në aksin y, vertikalisht
5. background-repeat: space; imazhi përsëritet me hapësira midis imazheve të përsëritura
6. background-repeat: round; imazhi përsëritet pa hapësira, por 'forcohet' të marrë përmasat që të përfshihet në container.

23. Background-attachment

Background-attachment është një property që përcakton nqs imazhi background do jetë i fiksuar ose jo në raport me elementët e tjerë në scroll.

Vlerat që merr janë:

1. background-attachment: fixed; background nuk lëviz edhe pse faqja është on scroll
2. background-attachment: scroll: background është i lëvizshëm kur lëviz dhe faqja
3. background-attachment: local, background lëviz kur kontenti lëviz (on scroll)

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Transformimet CSS

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 9

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 26 tetor 2019

This project is funded by the European Union

1. CSS Transform

CSS Transform është procesi i transformimit të një elementi, i cili mund të realizohet duke alternuar paraqitjen e elementit në formën 2 Dimensionale (2D) dhe 3 Dimensionale (3D).

1. Transformimi 2 Dimensional përfshin rastet kur elementi transformohet në dy boshte, në atë të X dhe Y.
2. Transformimi 3 Dimensional bën transformimin e elementit në tre boshte, X, Y dhe Z.

2. Metodat kryesore të transformimit 2d në CSS

1. translate()
2. scale()
3. skew(X)
4. skew(Y)
5. rotate()
6. matrix()

Në slidet në vazhdim do tratohet secili nga rastet me shembujt përkatës.

3. Transform 2D Translate Method

Kjo metodë përdoret për të zhvendosur një element nga një vend në tjetrin.

Sintaksa në CSS është:

transform: translate(x-axis -length y-axis-length)

Metoda Translate e zhvendos elementin vetëm në lidhje me boshtin e X sipas sintaksës së mëposhtme:

transform: translateX(x-axis -length);

Shembull:
transform:translateX(20px);

ose vetëm në lidhje me Y

transform: translateY(y-axis -length);

Shembull:
transform:translateY(20px);

4. Transform 2D Scale Method

Kjo metodë transformimi zmadhon/zvogëlon një element disa herë duke rritur/ulur gjatësine, gjerësinë e tij ose të dyja bashkë.

Sintaksa e përgjithshme CSS:
transform: scale(n-times-x m-times-y)

- Sintaksa lidhur me X:

transform: scaleX(n-times-x);

Shembull:
transform: scaleX(2); /* Rrit gjatësinë dhe gjerësinë dy herë në lidhje me X */

- Sintaksa lidhur me Y:

transform: scaleY(m-times-y);

Shembull:
transform:scaleY(3); /* Rrit gjatësinë/gjerësine 3 herë lidhur me Y */

5. Transform 2D SkeëX Method

Kjo metodë e bën elementin më të pjerrët lidhur me boshtin e X, në varësi të një vlere që i jepet në gradë.

Sintaksa:

skewX(ndeg);

Në vend të 'n' mund të jetë çfarëdo vlere positive ose jo në gradë.

Shembull:
skewX(45deg);
skewX(-30deg);

6. CSS Transform 2D Skeë Y Method

Kjo metodë është analoge me atë që sapo u trajtua, por elementi bëhet i pjerrët lidhur me boshtin e Y.

Sintaksa:

skewY(mdeg)

ku m është një vlerë në gradë positive ose negative.

Shembull:

skewY(45deg);

skewY(-30deg);

7. Transform Skew

është atributi CSS që kombinon skewX(ndeg) dhe skewY(mdeg).

Sintaksa:

*skew(**skewX**(mdeg),**skewY**(ndeg));*

8. Transform 2D Rotate Method

- Metoda e cila lidhet me rrotullimin e një elementi dhe është ndër më të zakonshmet në CSS.
- Përdoret kur elementi do rrotullohet në nivel 2 Dimensional.
- Shkalla e rrotullimit përcaktohet me anë të një këndi.

Sintaksa:

rotate(mdeg);

m është vlerë positive ose negative.

Shembull:

rotate(30dg);

rotate(-10deg);

9. Transform 2D Matrix Method

E quajtur metoda matricë është kombinimi i scaleX(), skewY(), skewX(), scaleY(), translateX() dhe translateY().

Sintaksa:

matrix(scaleX(), skewY(), skewX(), scaleY(), translateX(), translateY());

pra, në terma të tjerë sintaksa është e ngjashme me:

matrix(a,b,c,d,e,f);

- ku a,d bëjnë përshkallëzimin e elementit duke e zmadhuar/zvogëluar
- b,c përcaktojnë pjerrësinë e tij lidhur me boshtet X dhe Y
- e,f zhvendosin elementin nga një pozicion në tjetrin

10. Kujdes!

scaleX(),*skewX()*, *skewY()* & *scaleY()* janë transformime lineare dhe janë numra me ose pa presje dhjetore, kështu që ndryshojnë formën e elementit.

Nga ana tjetër *translateX()* & *translateY()* e zhvendosin elementin, duke i ndryshuar atij pozicion.
Së fundmi, *skewX()* & *skewY()* në këtë rast nuk janë gradë, por numra.

Shembull:

scale(3) do të thotë që elementi do shkallëzohet 3 herë lidhur me X dhe Y

skeë(0.3) është njësoj me skeë(0.3,0.3)

translate(2) është njësoj si të shkruajmë translate 2,2)

E gjitha më sipër mund të shkruhej:

matrix(3,0.3,0.3,3,2,2)

11. CSS Transform Origin

Kur përdoret property transform, mund të transformohet edhe elementi.

- **Sintaksa e 2D Transform origin:**

transform-origin: x y;

(këtu x ose y marrin një vlerë në % ose në px.

- transform-origin: y-pos x-pos;

Në këtë rast, x dhe y marrin vlerat: left, center, right.

Vlera default e transform-origin është:

transform-origin: 50% 50%;

Të gjitha llojet e transformimeve 2D në CSS mund të kombinohen në të njëjtën kohë.

12. Transformimet 3D CSS

Këto përfshijnë transformimin e elementit në lidhje me të tre boshtet, X, Y dhe Z.

Metodat më të rëndësishme të transformimeve 3D janë:

1. *rotateX()*
2. *rotateY()*
3. *rotateZ()*
4. *rotate3d()*
5. *perspective()*

13. Transform 3D Rotate X Method

Kjo metodë e rrotullon elementin sipas boshtit të X.

Sintaksa:
rotateX(mdeg);

Shembull:
rotateX(40deg);

14. Transform 3D Rotate Y Method

Kjo metodë e rrotullon elementin sipas boshtit të Y.

Sintaksa:
rotateY(ndeg);

Shembull:
rotateY(40deg);

Duke përdorur *rotateY() dhe disa property të tjera në CSS mund të krijohet një element Flip.*

15. Transform 3D Rotate Z Method

Kjo metodë e rrotullon elementin sipas boshtit të Z.

Sintaksa:
rotateZ(xdeg);

Shembull:
rotateZ(40deg);

Kujdes: Disa lloje të vjetra browser-ash nuk i suportojnë transformimet e mësipërme 3D, ndaj duhen testuara paraprakisht.

16. Transform 3D Rotate

Kjo metodë e rrotullon elementin sipas të tre boshteve njëkohësisht.

Sintaksa:
rotate3d(x,y,z,ndeg);

Ku x, y, z janë boshtet & *ndeg* është këndi i cili mund të marrë vlera pozitive ose negative.

Kujdes: kur vlera ndeg është pozitive rrotullimi bëhet në drejtimin e orës, kur është negative bëhet në drejtimin e kundërt të orës.

17. Perspektiva e transformimit

‘Arti i paraqitjes së objekteve 3 dimensionale në një sipërfaqe 2 dimensionale duke dhënë idenë e duhur të gjerësisë, gjatësisë dhe thellësisë, si dhe pozicionin e tyre lidhur me njëra-tjetrën.’

Sintaksa:

perspective: valid-unit | inherit | none;

Vlera default–
perspective: none;

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Animimet CSS

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 10

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më 16 nëntor 2019

This project is funded by the European Union

1. Animimet në CSS

- Animimet në CSS realizojnë kalimin e elementit nga një stil në tjetrin.
- Ato mund të realizohen lehtësisht në CSS pa qenë nevoja për përdorimin e JavaScript.
- Performanca e animimeve në CSS është edhe më e lartë se e animimeve në JavaScript.
- Në rastet kur shpejtësia e browser-it është e ulët, animimet CSS ngarkohen më shpejt se animimet JavaScript.

2. Si krijohen animimet CSS?

Hapi 1:

Zgjidhni elementin dhe aplikoni stilimin në të. Ky është stilimi i tij default para ose pas animimit.

Emri i animimit mbahet duke përdorur property animation-name.

Hapi 2

Përdorni @keyframes të ndjekura nga animation-name që përmendëm në hapin e parë.

Property @keyfrmes ndryshon strukturën e elementit nga një formë në tjetrën.

3. Animimet Keyframes

Përcaktojnë një stilim të caktuar në fillim i cili e ndryshon animimin pas disa intervaleve. Vazhdon kështu deri në përfundim të sekuencës.

Sintaksa:

```
@keyframes emri-i-animimit {
   from { style1… }
   to { style2… }
};
```

from – Fillimi i animimit %)
to – Fundi i animimit(100%)

4. Sintaksa e Animation Keyframes në %

```
@keyframes name-of-animation {
   a% { style1… }
   b% { style2… }
   c% { style3… }
   …
   …
   n% { stylem… }
};
```

Në këtë rast a, b, c, n janë numra nga 0-100.

5. Properties të animimit

Përveç animation-name dhe @keyframes që janë properties më të rëndësishme të animimeve, përmendim edhe:

1. *animation-duration*
2. *animation-delay*
3. *animation-timing*
4. *animation-direction*
5. *animation-fill-mode*
6. *animation-iteration-count*
7. *animation-play-state*
8. *animation*

6. Animation Duration

- Kontrollon kohën për secilin animim.
- Vlera default e saj është 0 sekonda.

Sintaksa:
animation-duration:ns;
ku nështë një numër i plotë osë jo

Shembull:
animation-duration:2s; /*animimi zgjat 2s*/

Kujdes: Për të nisur animimin, duhet të përdorni property animation-duration dhe t'i jeni një vlerë të ndryshme nga 0, ndryshe animimi nuk ndodh.

7. Animation Delay

Nqs doni ta nisni animimin pas njëfarë kohe, përdoret animation-delay.

Sintaksa:
animation-delay:ms;
ku m është një numër i plotë ose jo

Shembull:
animation-delay:3s; /*animimi do nisë 3 sekonda pas fillimit*/

8. Animation Timing Function

- Tregon çfarë shpejtësie do ketë animimi nga fillimi në fund të tij.
- Merr një nga vlerat e mëposhtme:

1. *linear*
2. *ease*
3. *ease-in*
4. *ease-out*
5. *ease-in-out*
6. *cubic-bezier(a,b,c,d)* – ku a dhe c kanë vlerat nga 0 deri në 1.

Sintaksa:

animation-timing-function: linear | ease | ease-in | ease-out | ease-in-out | cubic-bezier(a,b,c,d);

9. Animations Direction

Tregon drejtimin e animimit dhe mund të marrë një nga këto 4 vlera.

1. normal – drejtimi default në të cilin animimi ecën gjithmonë në drejtim përpara
2. reverse – animimi ecën gjithmonë në të kundërt
3. alternate – në fillim animimi ecën përpara në një cikël dhe më pas mbrasht në ciklin tjetër
4. alternate – reverse – në fillim animimi ecën mbrapsht në një cikël e më as në drejtimin përpara në ciklin tjetër.

10. Animations Fill Mode

Ndryshon stilin e një elementi para se të nisi një animim ose pasi ai ka nisur dhe mund të marrë një nga vlerat më poshtë:

1. none – vlera default, kur nuk ka animim para fillimit ose pas fundit të animimit.
2. forwards – përcaktohet nga drejtimi i vendosur nga keyframe i fundit.
3. backwards – varet nga drejtimi i përcaktuar nga keyframe i parë.
4. both – kombinimi i forwards & backwards

Sintaksa:

animation-fill-mode: none | forwards | backwards | both;

11. Animations Loop

- Tregon ciklet që duhen për një animimm.
- Property animation-iterative-count tregon numrin e herëve që animimi do përsëritet.

Sintaksa:

animation-iterative-count: n | infinite;

ku n merr vlera positive.

infinite – e përsërit animimin pafundësisht.

Kujdes: nqs vlerën e animation-iterative-count e vendosni 0, animimi nuk do luhet asnjëherë.

12. Animation-Play-State

Kontrollon nqs animimi po luhet apo është në pause.

Sintaksa:

animation-play-state: running | paused | inherit;

13. Animations Shorthand

Përdoret për: *animation-name, animation-duration, animation-timing-function, animation-delay, animation-iterative-count, animation-direction, animation-fill-mode, animation-play-state*

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Hyrje në JAVASCRIPT

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 11

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më __/__/____

This project is funded by the European Union

1. Hyrje ne JavaScript

– Gjuhe skriptimi e cila perdoret per te rritur funksionalitetin dhe paraqitjen e faqeve web.

• Qe te ekzekutoni shembujt me Javascript ne kompjuterin tuaj duhet me pare te kontrolloni security settings te browserit.

• Te gjithe browserat kryesore permbajne nje interpretues Javascript i cili proceson komandat e shkruara ne Javascript.

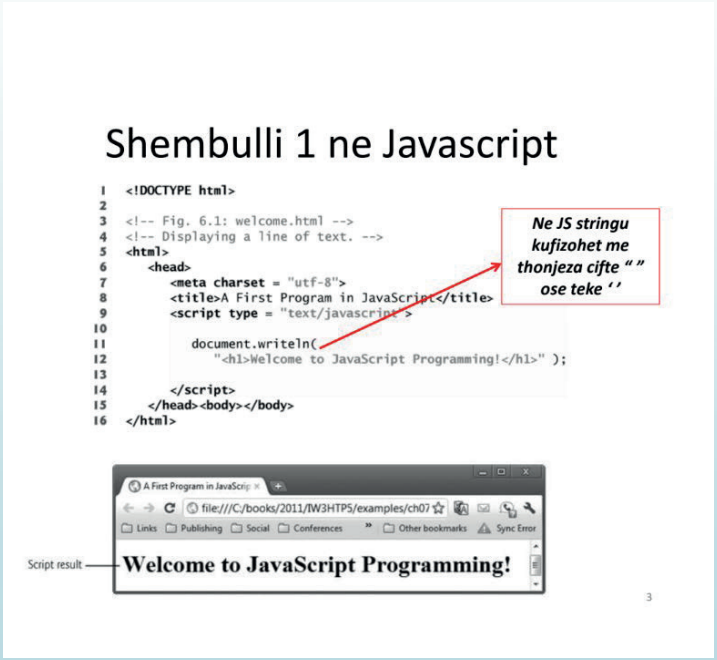
2. Sintaksa

Ne shumicen e rasteve, JavaScripts vendoset brenda sesionit <head> te dokumentit HTML5.

- Browser interpreton ne fillim permbajtjen e <head>
- Tagu <script> i tregon browserit qe teksti ne vazhdim

eshte pjese e nje skripti.

Atributi type percakton gjuhen e skriptimit qe perdoret ne skript —si psh. text/javascript



3. Hyrje ne Javascript 1/3

Objekti document i browserit perfaqeson dokumentin HTML5 qe po shfaqet aktualisht ne browser

• Browseri permban nje bashkesi objektesh qe lejojne skriptin qe te aksesoje dhe manipuloje cdo element te dokumentit HTML5

• Objekti

– Ndodhet ne memorien e kompjuterit dhe mban informacion qe perdoret nga skripti .

– Termi objekt perfaqeson atributet (te dhenat) dhe sjelljet (metodat) qe lidhen me ate objekt.

– Metodat e nje objekti perdorin te dhenat e atributeve per te realizuar veprimet e nevojshme per klientin e objektit – skriptin qe therret metoden.

4. Hyrje ne JavaScript 2/3

Kllapat qe vendosen pas emrit te metodes mbajne argumentat qe i duhen metodes per te kryer detyren e saj.

• Cdo instruksion ne JS perfundon me nje ; JavaScript eshte case sensitive.

• Metoda writeln e objektit document

– Shkruan nje rresht teksti HTML5 ne dokumentin HTML5

– Nuk garanton qe nje rresht tekst do te shfaqet ne dokumentin HTML5.

5. Hyrje ne JavaScript 3/3

Teksti qe shfaqet varet nga permbajtja e strigut te shkruar i cili renderohet nga browseri.

– Browser do te interpretoje normalisht elementet HTML5 elements per te renderuar tekstin perfundimtar ne dokument.

• Skripti JS mund te vendoset ne nje dokument me vete me parapashtesen .js dhe te perfshihet ne dokument ne menyre analoge me external style sheets.

6. Shembull - JavaScript

```
1  <!DOCTYPE html>
2
3  <!-- Fig. 6.2: welcome2.html -->
4  <!-- Printing one line with multiple statements. -->
5  <html>
6     <head>
7        <meta charset = "utf-8">
8        <title>Printing a Line with Multiple Statements</title>
9        <script type = "text/javascript">
10          <!--
11          document.write( "<h1 style = 'color: magenta'>" );
12          document.write( "Welcome to JavaScript " +
13             "Programming!</h1>" );
14          // -->
15       </script>
16    </head><body></body>
17 </html>
```

Operatori + eshte operatori i bashkimit te dy stringjeve



7. Faqet web dinamike

- Nepermjet skriptit mund te gjenerohet nje pjese ose e gjithe faqja web ne kohen qe ajo i shfaqet perdoruesit.
- Faqe te tilla thuhet qe jane dinamike mqs permbajtja e tyre ka mundesi te ndryshoje, ndryshe nga faqet statike.
- Shembulli bashkangjitur krijon nje faqe dinamike e cila kerkon emrin e perdoruesit dhe shfaq nje mesazh mireseardhje per ate perdorues.

```
1  <!DOCTYPE html>
2
3  <!-- Fig. 6.5: welcome4.html -->
4  <!-- Prompt box used on a welcome screen -->
5  <html>
6     <head>
7        <meta charset = "utf-8">
8        <title>Using Prompt and Alert Boxes</title>
9        <script type = "text/javascript">
10          <!--
11          var name; // string entered by the user
12
13          // read the name from the prompt box as a string
14          name = window.prompt( "Please enter your name" );
15
16          document.writeln( "<h1>Hello " + name +
17             ", welcome to JavaScript programming!</h1>" );
18          // -->
19       </script>
20    </head><body></body>
21 </html>
```

Metoda prompt e objektit window

Output i faqes dinamike



8. Faqet web dinamike – vazhdim

Fjalet kyce jane fjale me kuptim te vecante ne JavaScript:

• Fjala kyce var

– Perdoret per te deklaruar emrat e variablave

– Nje variabel eshte nje pozicion ne memorien e kompjuterit ku mund te ruhet nje vlere e cila mund te perdoret nga scripti.

– Te gjitha variablat kane emer, tip dhe vlere dhe duhet te deklarohen me ane te instruksionit var para se te perdoren ne skript.

• Emri i nje variabli mund te jete cdo identifikator i vlefshem i cili permban shkronja, numra, underscores (_) dhe shenje dollari ($) qe nuk fillon me numer dhe nuk eshte fjale kyce ne Javascript.

9. Faqet web dinamike - vazhdim

- **Komentet**

– Komentet ne nje rresht fillojne me // dhe perfundojne ne fund te rreshtit

– Komentet nuk merren parasysh nga interpretuesi i Javascript

– Komentet me disa rreshta fillojne me /* dhe perfundojne me */

- **Fjala kyce null**

– Tregon qe variabli nuk ka vlere

– null nuk eshte string, eshte nje term qe tregon mungese vlere.

– Nqs shkruajme ne nje dokument nje vlere null, afishohet ne browser fjala “null”

- **Funksioni parseInt**

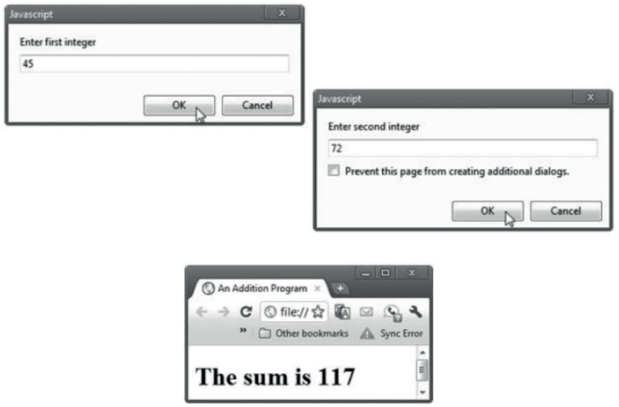
– Konverton argumentin e tij te tipit string ne integer

- JavaScript ka nje version te operatorit + te bashkimit te stringjeve qe te bashkoje nje nje string nje vlere string dhe nje vlere tjeter (string ose jo).

10. Shembull – Mbledhja e numrave

```
1  <!DOCTYPE html>
2
3  <!-- Fig. 6.7: addition.html -->
4  <!-- Addition script. -->
5  <html>
6     <head>
7        <meta charset = "utf-8">
8        <title>An Addition Program</title>
9        <script type = "text/javascript">
10          <!--
11          var firstNumber; // first string entered by user
12          var secondNumber; // second string entered by user
13          var number1; // first number to add
14          var number2; // second number to add
15          var sum; // sum of number1 and number2
16
17          // read in first number from user as a string
18          firstNumber = window.prompt( "Enter first integer" );
19
20          // read in second number from user as a string
21          secondNumber = window.prompt( "Enter second integer" );
22
23           // convert numbers from strings to integers
24           number1 = parseInt( firstNumber );
25           number2 = parseInt( secondNumber );
26
27           sum = number1 + number2; // add the numbers
28
29           // display the results
30           document.writeln( "<h1>The sum is " + sum + "</h1>" );
31           // -->
32        </script>
33     </head><body></body>
34  </html>
```

Output ne browser



11. Operatoret

JavaScript perdor edhe operatoret e shkurtuar

+=, -=, *=, /= dhe %=

- Operatoret inkrement ++ dhe dekrement –

– Nqs keto operatore perdoren si prefix i variablit, atehere variabli rritet ose zvogelohet me 1 dhe me pas perdoret ne instruksion.

– Nqs keto operatore perdoren si post fix i variablit, atehere variabli perdoret ne instruksion pastaj rritet ose zvogelohet me 1.

Operators	Meaning	Example	Result
<	Less than	5<2	False
>	Greater than	5>2	True
<=	Less than or equal to	5<=2	False
>=	Greater than or equal to	5>=2	True
==	Equal to	5==2	False
! =	Not equal to	5! =2	True
===	Equal value and same type	5 === 5	True
		5 === “5”	False
! ==	Not Equal value or Not same type	5 ! == 5	False
		5 ! == “5”	True

12. Instruksionet e kontrollit

Cdo skript mund te shkruhet duke perdorur tre tipet e instruksioneve te kontrollit:

1. **Sekuenciale**
2. **Perzgjedhe**s (if, if .. else, switch)
3. **Perserites** (while, do...while, for dhe for...in)

13. Instruksionet perzgjedhes 1/2

if...else lejon te percaktohen veprime te ndryshme qe do te ekzekutohen kur kushti eshte true dhe kur kushti eshte false.

- if mban ne trupin e tij vetem nje instruksion. Per te grupuar disa instruksione ne nje bllok ato duhet te grupohen me { dhe }
- Mund te perdoren disa instruksione if...else te nderfutura me njera-tjetren.

13. Instruksionet perzgjedhes 2/2

Operatori i kushtit (?:)

– I lidhur ngushte me instruksionin if...else

– Merr tre operanda

– Operandat se bashku me operatoret ?: formojne nje shprehje te kushtezuar

– Operanda e pare eshte shprehje booleane

– Operanda e pare eshte vlera per shprehjen e kushtezuar nqs shprehja booleane vleresohet me true.

– Operanda e trete eshte vlera per shprehjen e kushtezuar nqs shprehja booleane vleresohet me false.

14. Instruksionet perseritese

while

– Nje veprim duhet te perseritet per aq kohe sa nje kusht i caktuar mbetet i vertete /true. Kur kushti behet false perfundon perseritja.

– Trupi i nje cikli mund te jete nje instruksion I vetem ose nje bllok instruksionesh.

for

Koka e instruksionit for perbehet nga tre shrehje:

1. Inicializimi

2. Kushti

3. Shprehja inkrementale/dekrementale

- *Tre treja shprehjet ne instruksionin for jane opsionale.*
- *Dy pikeprejset jane te nevojshme.*

15. Instruksioni perzgjedhes switch

Permban nje bashkesi me etiketa case dhe rastin opsional default

• Kur ekzekutimi shkon ne instruksionin switch

– Skripti vlereson shprehjen ne kllapa

– E krahason kete vlere me secilen nga vlerat ne etiketat case

– Nqs krahasimi eshte true, ekzekutohen instruksionet pas etiketes case derisa arrihet ne nje instruksion break

• Instruksioni break vendoset ne fund te cdo case per te nderprere switch menjehere. Break nuk eshte i nevojshem per rastin e fundit te switch.

• Rasti default lejon te percaktohet nje bllok instruksionesh qe do te ekzekutohen nqs nuk plotesohet asnje case. Vendoset ne fund te switch.

16. Instruksioni Perserites do ... while

- Kontrollon vertetesine e kushtit pasi ekzekutohet blloku I
- instruksioneve qe perseritet.
- • Blloku i instruksioneve ekzekutohet te pakten nje here.

```
<!DOCTYPE html>

<!-- Fig. 8.9: DoWhileTest.html -->
<!-- Using the do...while repetition statement. -->
<html>
   <head>
      <meta charset = "utf-8">
      <title>Using the do...while Repetition Statement</title>
      <script>

         var counter = 1;

         do {
            document.writeln( "<h" + counter + ">This is " +
               "an h" + counter + " level head" + "</h" +
               counter + ">" );
            ++counter;
         } while ( counter <= 6 );

      </script>

   </head><body></body>
</html>
```

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

JAVASCRIPT - Sintaksa

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 12

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më __/__/____

This project is funded by the European Union

1. Instruksionet break dhe continue

Instruksioni break brenda while, for, do...while
ose switch
– Shkaktojne nderprerjen e menjehershme te ciklit
– Ekzekutimi kalon ne instruksionin pasardhes
• Instruksioni continue ne nje while, for ose
do...while
– Kapercen instruksionet pasuese ne bllokun e
instruksioneve perseritese dhe vazhdon me iteracionin
tjeter ne cikel.
– Ne while dhe do...while kushti vleresohet menjehere
pas continue.
– Ne for, ekzekutohet shprehja inkrementale dhe me pas
kushti.

2. Funksionet ne Javascript 1/2

JavaScript permban nje bashkesi me objekte te cilat kane metoda te ndryshme per veprime matematike, manipulim stringjesh, manipulime te dates dhe oresapo te bashkesive te te dhenave (vektoreve).

• Programuesi mund te krijoje funksionet e tij dhe t'I perdore ne cdo pike ne skript.

3. Funksionet ne Javascript 2/2

- Funksionet thirren duke shkruar emrin e funksionit ndjekur nga kllapat ne te cilat vendoset e ndare me presje lista e argumentave.
- Metodat thirren njelloj si funksionet por kane nevoje te paraprihen nga emri i objektit te cilit i perkasin te ndara me nje pike.
- Argumentat e funksioneve dhe metodave mund te jene konstante, variabla ose shprehje.

4. Struktura e nje funksioni

Instruksioni return

– Kalon informacionin nga brenda funksionit ne piken e programit ku I thirr funksioni.

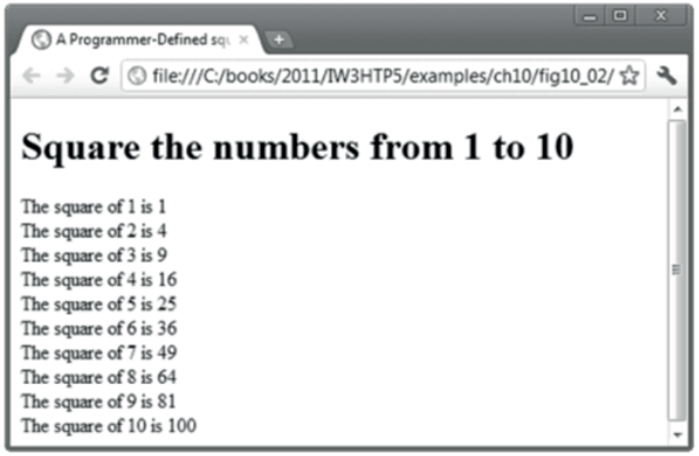
- Formati i deklarimit te nje funksioni esht esi me poshte:

```
function function-name( parameter-list )
{
declarations and statements
}
```

5. Shembull – funksionet JS

```
1  <!DOCTYPE html>
2
3  <!-- Fig. 9.2: SquareInt.html -->
4  <!-- Programmer-defined function square. -->
5  <html>
6     <head>
7        <meta charset = "utf-8">
8        <title>A Programmer-Defined square Function</title>
9        <style type = "text/css">
10          p { margin: 0; }
11       </style>
12       <script>
13
14          document.writeln( "<h1>Square the numbers from 1 to 10</h1>" );
15
16          // square the numbers from 1 to 10
17          for ( var x = 1; x <= 10; ++x )
18             document.writeln( "<p>The square of " + x + " is " +
19                square( x ) + "</p>" );
20
21          // The following square function definition's body is executed
22          // only when the function is called explicitly as in line 19
23          function square( y )
24          {
25             return y * y;
26          } // end function square
27
28       </script>
29    </head><body></body> <!-- empty body element -->
30 </html>
```

Outputi



6. Struktura e nje funksioni - vazhdim

• Ka tre menyra per te kthyer kontrollin nga funksioni, ne piken ne te cilen ai u thirr.

– Kur arrihet ne kllapen mbyllese te funksionit }

– Ekzekutimi i return;

– Ekzekutimi i “return expression;” per te kthyer vleren e nje shprehje

• Te gjitha variablet e deklaruara me fjalen kyce var ne nje funksion jane variabla lokale – aksesohen vetem brenda funksionit ne te cilin jane deklaruar.

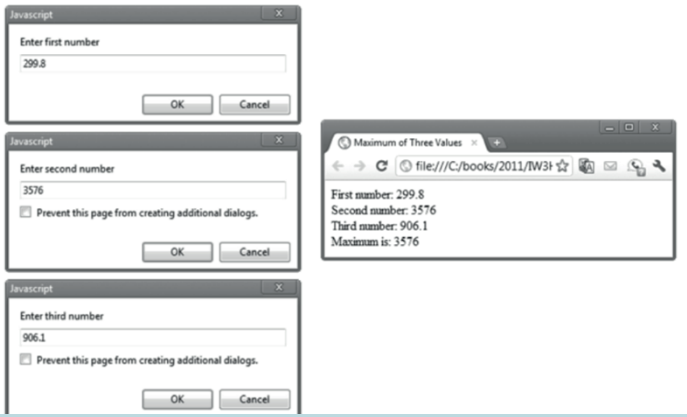
– Edhe parametrat e funksionit konsiderohen variabla lokale.

• Skripti ne shembullim me poshte perdor nje funksion maximum per te gjetur dhe kthyer me te madhin midis tre numrave me presje.

7. Shembull funksioni

```
1  <!DOCTYPE html>
2
3  <!-- Fig. 9.3: maximum.html -->
4  <!-- Programmer-Defined maximum function. -->
5  <html>
6     <head>
7        <meta charset = "utf-8">
8        <title>Maximum of Three Values</title>
9        <style type = "text/css">
10          p { margin: 0; }
11       </style>
12       <script>
13
14          var input1 = window.prompt( "Enter first number", "0" );
15          var input2 = window.prompt( "Enter second number", "0" );
16          var input3 = window.prompt( "Enter third number", "0" );
17
18          var value1 = parseFloat( input1 );
19          var value2 = parseFloat( input2 );
20          var value3 = parseFloat( input3 );
21
22          var maxValue = maximum( value1, value2, value3 );
23
24          document.writeln( "<p>First number: " + value1 + "</p>" +
25             "<p>Second number: " + value2 + "</p>" +
26             "<p>Third number: " + value3 + "</p>" +
27             "<p>Maximum is: " + maxValue + "</p>" );
28
29          // maximum function definition (called from line 22)
30          function maximum( x, y, z )
31          {
32             return Math.max( x, Math.max( y, z ) );
33          } // end function maximum
34
35       </script>
36    </head><body></body>
37 </html>
```

Outputi



8. GUI event handling

- Javascript ekzekutohet si pasoje e ndërveprimit të përdoruesit me elementet e formes. Ky ndërveprim shkakton një ngjarje (event)
- Shpesh here, skriptet përdoren për t'iu përgjigjur eventeve të iniciuara nga përdoruesi.
- Klikimi i butonit konsiderohet një event.
- Funksioni që thirret kur ndodh një event njihet si event handler.
- Kur në një formë ndodh një event GUI, browser therret funksionin specifik event-handling.
- Para se eventet të procesohen, çdo element duhet të dijë cili funksion event-handling do të thirret kur ndodh një event i caktuar.

9. Objekti Global ne JS

• JavaScript ka nente funksione globale si pjese e nje objekti Global.

• Ky objekt ka:

– Te gjitha variablat globale ne script

– Te gjithe funksionet user-defined ne script

– Te gjithe funksionet buid-in ne figuren ne slide tjeter

• Ky objekt nuk eshte e nevojshme te perdoret drejtperdrejt per te thirrur keto funksione apo per te perdorur keto variabla.

10. Rekursioni ne Javascript

- Nje funksion rekursiv therret vetveten ne menyre direkte, indirekte ose nepermjet nje funksioni tjeter.
- Nje funksion rekursiv di te zgjidhe vetem problemin me te thjeshte ose rastin elementar:
- – Nqs funksioni thirret me nje rast elementar ai kthen nje rezultat

11. Rekursioni ne Javascript

- Nqs funksioni thirret me nje problem me kompleks, ai e ndan problemin n dy pjese – pjesa qe funksioni di si ta trajtoje (rasti elementar) dhe nje version me te thjeshte ose me te vogel te problemit fillestar.
- Funksioni therret nje kopje te vetes per te punuar me problemin me te vogel; kjo thirrje quhet thirrje rekursive ose hap rekursiv.
- Qe funksioni rekursiv te perfundoje duhet te thirrjet recursive te konvergjojne ne rastin elementar.

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

JAVASCRIPT – Vektorët

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 13

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më __/__/____

This project is funded by the European Union

1. Data types

Një vlerë në JavaScript është gjithmonë e një lloji të caktuar. Për shembull, një varg ose një numër.

Ekzistojnë tetë data types në JavaScript.

Ne mund të vendosim çdo lloj në një variabël. Për shembull, një variabël në një moment mund të jetë një varg dhe më pas të ruajë një numër:

```
// no error

let message = "hello";

message = 123456;
```

Gjuhët programuese që lejojnë gjëra të tilla, të tilla si JavaScript, quhen "dynamically typed", që do të thotë se ekzistojnë lloje të të dhënave, por variablat janë të pavarur nga to.

2. Vektoret

Struktura te dhenash qe konsistojne ne te dhena te lidhura.

• Ne javascript vektoret jane entitete dinamike qe mund te ndryshojne permasat edhe pasi jane krijuar.

• Vektori eshte nje bashkesi pozicionesh ne kujtese (me te njejtin emer dhe te njejtin tip – pavaresisht se tipi nuk eshte i nevojshem ne JS)

– Nje pozicion ne memorie quhet nje element

– Cdo elementi i referohemi duke perdorur emrin e vektorit pasuar nga nr i pozicionit te elementit ne kllapa katrore ([]).

3. Vektoret - vazhdim

- Elementi i pare ne nje vektor eshte elementi zero
- Elementit te i-te ne vektorin C i referohemi me C[i-1]
- Emrat e vektoret vendosen sipas rregullave te identifikatoreve te tjere.
- Vektori ne JS njeh gjatesine e tij ne cdo moment dhe kete gjatesi e ruan ne atributin length te cilin e aksesojme me shprehjen arrayname.length

4. Deklarimi dhe alokimi i memories per vektoret

Vektoret ne JavaScript jane objekte te tipit Array.

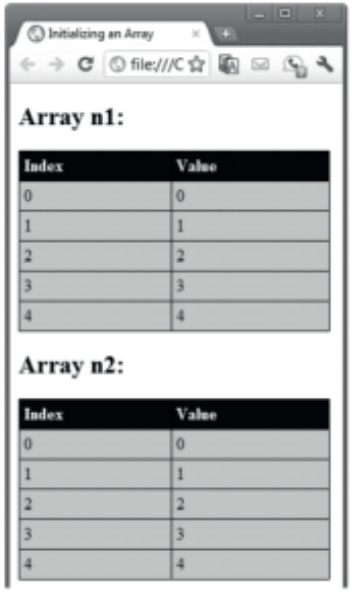
• Per te krijuar dhe per te specifikuar nr e elementeve ne te perdorim operatorin new

• Operatori new krijon objektin duke rezervuar memorien e nevojshme per te ruajtur objektin e specifikuar ne te djathte te operatorit new.

• JavaScript rialokon nje Array kur tentohet te aksesohet vlera e nje elementi qe eshte jashte kufinjve te Array origjinal.

5. Deklarimi dhe alokimi i memories per vektoret

```
1  <!DOCTYPE html>
2
3  <!-- Fig. 10.3: InitArray.html -->
4  <!-- Web page for showing the results of initializing arrays. -->
5  <html>
6     <head>
7        <meta charset = "utf-8">
8        <title>Initializing an Array</title>
9        <link rel = "stylesheet" type = "text/css" href = "tablestyle.css">
10       <script src = "InitArray.js"></script>
11    </head>
12    <body>
13       <div id = "output1"></div>
14       <div id = "output2"></div>
15    </body>
16 </html>
```



6. Shembull i perdorimit te array

Duke perdorur listen inicializuese

- Array mund te inicializohet duke perdorur nje liste inicializuese te kufizuar me []dhe me vlera te ndara me presje.
- Madhesia e Array percaktohet nga numri i vlerave ne listen inicializuese.
- Vlerat fillestare te nje array mund te percaktohen si argumenta ne kllapat qe pasojne new Array

– Madhesia e array percaktohet nga numri i vlerave ne kllapa.

7. Perdorimi i elementeve te vektorit si numerues

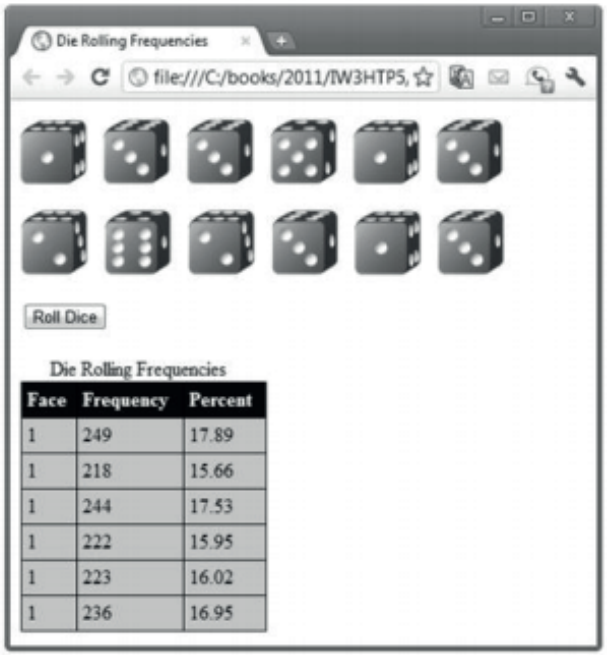
- Ne leksionin e kaluar ndertuam nje shembull ku perdoruesi gjeneronte 12 zare njekohesisht dhe mbajtem statistika per nr e hereve dhe perqindjen qe bie cdo ane e zarit.
- Me poshte po japim versionin me vektor te te njejtit shembull
- Shembulli eshte ndare ne tre dokumenta
- – style.css ne te cilin ruhet paraqitja (nuk jepet ketu),
- – RollDice.html mban dokumentin HTML5
- – RollDice.js mban javascriptin

8. Perdorimi i elementeve te vektorit si numerues

```
<!DOCTYPE html>

<!-- Fig. 10.9: RollDice.html -->
<!-- HTML5 document for the dice-rolling example. -->
<html>
   <head>
      <meta charset = "utf-8">
      <title>Roll a Six-Sided Die 6000000 Times</title>
      <link rel = "stylesheet" type = "text/css" href = "style.css">
      <script src = "RollDice.js"></script>
   </head>
   <body>
      <p><img id = "die1" src = "blank.png" alt = "die 1 image">
         <img id = "die2" src = "blank.png" alt = "die 2 image">
         <img id = "die3" src = "blank.png" alt = "die 3 image">
         <img id = "die4" src = "blank.png" alt = "die 4 image">
         <img id = "die5" src = "blank.png" alt = "die 5 image">
         <img id = "die6" src = "blank.png" alt = "die 6 image"></p>
      <p><img id = "die7" src = "blank.png" alt = "die 7 image">
         <img id = "die8" src = "blank.png" alt = "die 8 image">
         <img id = "die9" src = "blank.png" alt = "die 9 image">
         <img id = "die10" src = "blank.png" alt = "die 10 image">
         <img id = "die11" src = "blank.png" alt = "die 11 image">
         <img id = "die12" src = "blank.png" alt = "die 12 image"></p>
      <form action = "#">
         <input id = "rollButton" type = "button" value = "Roll Dice">
      </form>
      <div id = "frequencyTableDiv"></div>
   </body>
</html>
```

17



9. Gjenerimi i imazheve random me ane te Array

- Perdoret array me emer pictures per te ruajtur emrat e imazheve si stringje.
- Sa here klikohet imazhi ne dokument, scripti gjeneron nje integer random te cilin e perdor si index ne pictures
- Scripti modifikon atributin src te elementit img me emrin e imazhit ne array pictures ne pozicionin e zgjedhur random nga scripti
- – Edhe atributi alt modifikohet me pershkrimin e imazhit ne array description.

10. Kalimi i parametrave me vlere dhe me reference

- Dy menyra per te kaluar vlera brenda funksioneve
- *1. Kalimi me vlere*
- *2. Kalimi me reference*

Kalimi me vlere:

- nje kopje e vleres se argumentit i kalohet funksionit kur thirret
- Ne JavaScript, numrat, vlerat boolean dhe stringjet i kalohet funksioneve me vlere
- Te gjitha objektet i kalohen funksioneve me reference

11. Kalimi i parametrave me vlere dhe me reference

- **Kalimi me reference**
- Funksionit te thirrur i jepet akses ne te dhenat e thirresit te funksionit duke e lejuar t'i modifikoje te dhenat nqs do.
- Rrit performancen sepse eleminon kompjimin e sasive te medha te te dhenave, por cenon sigurine sepse funksioni i thirrur mund te aksesoje te dhenat e thirresit.
- Te gjitha objektet i kalohen funksioneve me reference

12. Kalimi i Array si argumenta te funksioneve

- Vendoset emri i array (nje reference ne array) pa kllapa
- Pavaresisht se vektori kalohet me reference, elementet individuale numerike dhe booleane te array-t kalohen me vlere si variabla te thjeshta.

  - Pjese te tilla te vektorit quhen skalare

  - Per te kaluar si argument te nje funksioni ne element te array perdoret emri i vektorit i indeksuar

- **Metoda join e nje Array**
- Kthen nje string qe ka te gjithe elementet e vektorit te ndare me stringun qe jepet si argument i funksionit
- Nqs nuk jepet asnje argument i tille, perdoret stringu bosh

13. Renditja e Arrays Metoden Sort

Objekti Array ne JavaScript ka nje metode built-in sort

- Pa argumenta, metoda perdor krahasim stringjesh per te percaktuar rendin e elementeve ne array
- Metoda sort merr si argument emrin e funksionit qe krahason
- dy argumentat e tij dhe kthen

- Vlere negative nqa vlera e argumentit te pare eshte me e vogel se e argumentit te dyte.

- Zero nqs argumentat jane te barabarte

- Vlere pozitive nqs vlera e argumentit te pare eshte me e madhe se e te dytit

14. Kerkimi ne Array me Metoden indexOf

Gjetja e pozicionit te nje elementi ne nje Array quhet kerkim

• Objekti Array ne JavaScript ka metodat indexOf dhe lastIndexOf per kerkimin ne array.

– Metoda indexOf kerkon per pozicionin e pare te vleres celes

– Metoda lastIndexOf kerkon per pozicionin e fundit te vleres celes

• Nqs vlera celes gjendet ne array kthehet indeksi i asaj vlere, perndryshe kthehet -1.

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

JAVASCRIPT – Objektet

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 14

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më __/__/____

This project is funded by the European Union

1. Vektoret dydimensionale (2D)

Array dydimensionale inicializohen si array njedimensionale, me vlerat e grupuara sipas rreshtave ne kllapa katrore.

– Interpretuesi percakton numrin e rreshtave duke numeruar inicializimet e vektoreve njedimensionale.

– Interpretuesi percakton numrin e kolonave ne cdo rresht duke numeruar vlerat ne vektoret e inicializuar neper rreshta.

• Rreshtat e nje array dydimensional mund te kene gjatesi te ndryshme dhe alokimi behet ne menyre dinamike nepermjet operatorit new.

2. Objektet ne Javascript – Objekti Math

- Metodat e objektit Math na lejojne qe te kryejme te gjitha veprimet matematike me te zakonshme.
- Metodat e nje objekti thirren duke shkruar emrin e objektit pasuar nga nje pike dhe emri i metodes
- Ne kllapat rrumbullake pas emrit te metodes vendosen argumentat e saj.



3. Objekti String

- Nje string eshte nje bashkesi karakteresh qe trajtohen si nje njesi e vetme
- Nje string mund te permbaje shkronja, numra dhe karaktere speciale si +, -, *, /, dhe $
- JavaScript suporton Unicode, qe suporton nje pjese te madhe te gjuheve te botes.
- Stringjet si konstante shkruhen si nje sekuence karakteresh midis thonjezave cifte ose teke.
- Kombinimi i disa stringjeve bashke quhet bashkim stringjesh

Methods of the `String` Object

Methods that generate XHTML tags	
`anchor( name )`	Wraps the source string in an anchor element (`<a></a>`) with *name* as the anchor name.
`blink()`	Wraps the source string in a `<blink></blink>` element.
`fixed()`	Wraps the source string in a `<tt></tt>` element.
`link( url )`	Wraps the source string in an anchor element (`<a></a>`) with *url* as the hyperlink location.
`strike()`	Wraps the source string in a `<strike></strike>` element.
`sub()`	Wraps the source string in a `<sub></sub>` element.
`sup()`	Wraps the source string in a `<sup></sup>` element.

Fig. 12.3 `String` object methods.

4. Objekti Date

- Permban metoda per manipulimin e dates dhe ores
- Bazohet ose ne local time zone te kompjuterit ose ne World Time Standard's Coordinated Universal Time (UTC).
- Shumica e metodave kane nje version per local time zone dhe nje per UTC.
- Kllapat bosh pas emrit te objektit tregojne thirrje te konstruktorit te tij pa argumenta.

```
var date1 = new Date();
or
var date1 = new Date(milliseconds);
or
var date1 = new Date(yyyy, mm, dd [, hr, min, sec. milliseconds]);
or
var date1 = new Date("mm dd, yyyy");
or
var date1 = new Date("mm dd, yyyy hr:min:sec");
```

6. Objekti Date - vazhdim

- Konstruktori eshte metoda inicializuese e objektit dhe thirret automatikisht kur objekti alokohet me new

– Konstruktori i objektit Date pa argumenta inicializon objektin me daten dhe oren lokale te kompjuterit.

– Objekti Date mund te inicializohet duke i kaluar si argument konstruktorit numrin e milisekondave qe nga mesnata e 1 Janarit 1970

– Objekti Date mund te inicializohet edhe duke kaluar argumenta ne konstruktor per vitin, muajin, daten, oren, minutat, sekondat dhe milisekondat.

• Ora, minutat, sekondat dhe milisekondat jane opsionale; nqs njeri prej tyre nuk percaktohet merret vlera 0.

• Nqs nje argument percaktohet, te gjithe argumentat majtas tij duhet te specifikohen.

7. Objektet Boolean dhe Number

- Kur nje program JS kerkon nje vlere booleane, per te ruajtur vleren e tij krijohet automatikisht nje objekt Boolean.
- Programuesit e JavaScript mund te krijojne ne menyre eksplicite nje objekt Boolean

var b = new Boolean(booleanValue);

booleanValue merr vleren true ose false.

- nqs booleanValue ka njeren nga vlerat false, 0, null,

Number.NaN, stringun bosh (""), ose kur nuk ka argument, objekti Boolean do te kete vleren false

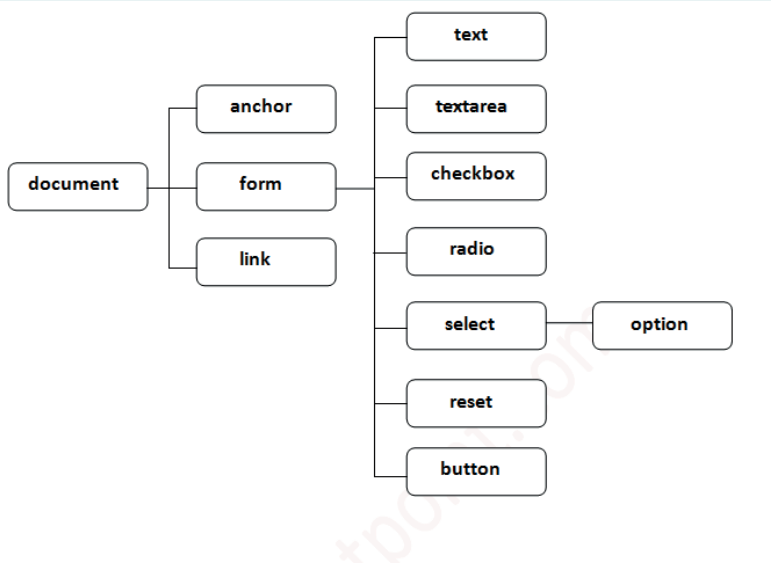
- Ne te kundert objekti Boolean do te kete vleren true

8. Objektet Boolean dhe Number - vazhdim

- JavaScript krijon automatikisht objekte Number per te ruajtur vlera numerike ne nje script
- Nje objekt Number krijohet me instruksionin:
- var n = new Number(numericValue);
- numericValue esht e numri qe do te ruhet ne
- objekt
- Pavaresisht se objektet Number mund te krijohen ne menyre eksplicite, ato krijohen automatikisht nga interpretuesi i JS kur eshte e nevojshme.

10. Objekti document

- Lejon kodin JS te manipuloje dokumentin aktual ne browser



11. Metoda test() dhe exec()

- Test() perdoret per shprehjet e rregullta.
- •Kthen vlere booleane ne varesi te perputhshmerise se stringut me shprehjen e rregullt.
- • var patt = /e/;

  patt.test("Universiteti Politeknik!");
- Kthen patt = true ose
- /e/.test ("Universiteti Politeknik!");
- Exec() kthen stringun qe perputhet me pattern ose null nqs nuk gjen perputhje

11. Metoda test() dhe exec() - shembull

- var re = /\w+\s/g;
- • //g quhet modifier dhe realizon global match
- • var str = 'fee fi fo fum';
- • var myArray = str.match(re);
- • //permbajtja e myArray = ["fee ", "fi ", "fo "]

11. Metoda test() dhe exec() - shembull

- *Validimi i pasword me shprehje te rregullta Minimumi tete karaktere, te pakten nje shkronje te madhe, te pakten nje shkronje te vogel dhe te pakten nje numer. Atributi pattern eshte i ri ne HTML5.*

```
<script type="text/javascript">
function checkPassword(str)
{
var re = /(?=.*\d)(?=.*[a-z])(?=.*[A-Z]).{8,}/;
return re.test(str);
}
</script>
```

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

JAVASCRIPT – DOM

Moduli "Front End Development", Leksioni Nr. 15

Shkolla "Kolin Gjoka" Lezhë, më __/__/____

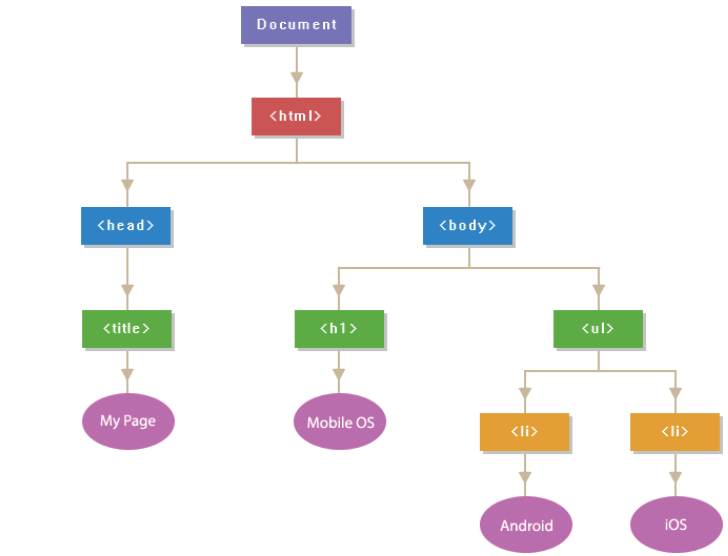
This project is funded by the European Union

1. Hyrje

Document Object Model na lejon te aksesojme nepermjet scripteve te gjithe elementet e nje faqeje web.

Nepermjet Javascriptit mund te krijojme, modifikojme, dhe fshijme ne menyre dinamike elementet e nje faqeje web.

Modelimi i nje dokumenti: Pema dhe Nyjet e NOD



2. Modelimi i nje dokumenti: Pema dhe Nyjet e NOD

Metoda getElementById

– Kthen nje objekt nga nyjet e DOM

– Cdo pjese e faqes HTML5 (element, atribut, tekst, etj.) modelohet ne web browser nga nje nyje DOM

- Bashkesia e nyjeve ne nje dokumentformojne pemen DOM, nepermjet se ciles percaktohen lidhjet midis elementeve.
- Nyjet lidhene me njeritjetrin nepermjet lidhjeve prind-femije.
- Nje nyje mund te kete shume femije, por vetem nje prind
- Nyjet me te njejtin prind quhen vellezer.
- Ne pemen DOM nyja rrenje eshtenyje html. Nyja rrenjenuk ka prind.

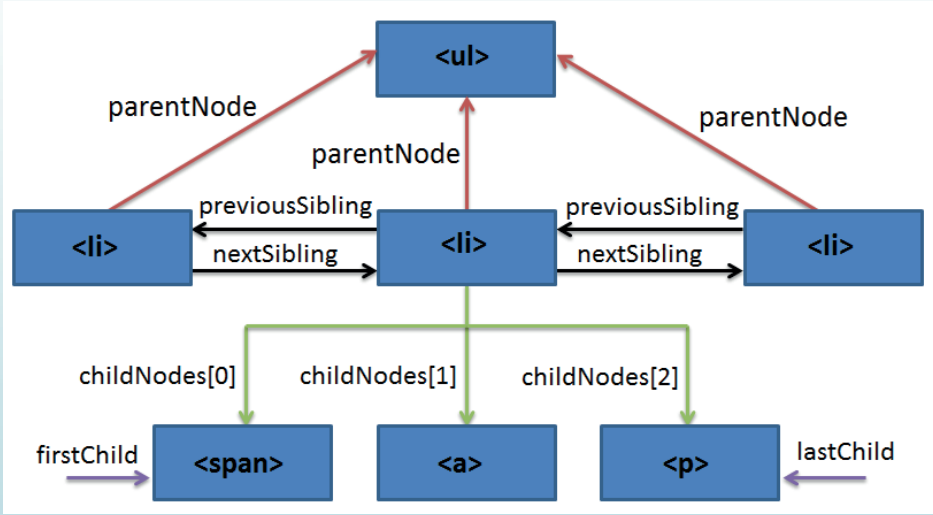
3. Bredhja dhe Modifikimi i Pemes DOM

- Shembulli i meposhtem demostron disa karakteristika te nyjeve DOM si edhe dy metoda te objektit Document

– Na lejon te modifikojme, shtojme dhe fshijme elemente

- Klasa CSS highlighted aplikohet ne menyre dinamike ne elementet e dokumentit nderkohe

qe ato shtohen ne menyre dinamike nderkohe e shtohen, fshihen, dhe zgjidhen elementet.



4. Bredhja dhe Modifikimi i Pemes DOM - vazhdim

Ne kodin Javascript deklarohen dy variabla

– Variabli currentNode mban nyjet korente qe eshte highlight – funksionaliteti i cdo butoni varet nga nyja qe eshte zgjedhur.

– Variabli idcount perdoretper t'i caktuar njeid unike cdo elementi qe krijohet.

• Pjesa tjeter e kodit JavaScript ka funksionet event-handling per butonat dhe dy funksione ndihmese qe thirren nga event handlers.

5. Bredhja dhe Modifikimi i Pemes DOM - vazhdim

- **Gjetja dhe highlight i nje elementi duke perdorur getElementById, setAttribute dhe getAttribute**
- Forma e lejon perdoruesin te jape id e nje elementi ne nje text field dhe te klikoje butonin Get By ID. Pas kesaj elementi gjendet dhe behet highlight.
- Metodat setAttribute dhe getAttribute te elementeve te DOM te mundeson te aksesosh/modifikosh vleren e nje atributi.

6. Bredhja dhe Modifikimi i Pemes DOM - vazhdim

- **Metoda createElement e objektit document**

Krijon njenyjeDOM, duke marre emrin e tagut si argument. Nuk e shton elementin ne faqe

- **Metoda createTextNodee objektit document**

Krijon njenyjeDOM vetem me tekst. Nqs jepet si argument nje string. createTextNode e shton tekstin ne nyje.

- **Metoda appendChild**

Shton nje nyje femije (qe kalohetsi argument) pas femijeve ekzistues te nyjes ne te cilen thirret.

- Propertia parentNode mban prindin e nyjes.

7. Bredhja dhe Modifikimi i Pemes DOM - vazhdim

- **Metoda insertBefore**

Shton newNode si femije i prinditperpara currentNode.

- **Metoda replaceChild**

Merr si argument te pare nyjen e re qe do te shtohet dhe si argument te dyte nyjen qe do te zevendesohet.

- **Metoda removeChild**

Fshihet oldNode (nje femije i currentNode) nga vendi i saj ne dokumentin HTML5.

8. Koleksionet e DOM

- DOM ka koleksione — grupe objektesh te lidhura ne faqe.
- KoleksionetDOM aksesohen si propertite objekteve DOM si psh objekti document apo objekti nyje.
- Objekti document ka properties qe ruajne koleksionet e image, koleksionet e link, koleksionet e form collection dhe koleksionet e anchor
- Mbajne te gjithe elementet e nje tipi te caktuar ne faqe.
- Propertialength e koleksionit percakton numrin e elementeve ne koleksion.

9. Koleksionet e DOM - vazhdim

Elementet e koleksionit aksesohen duke perdorur indekset ne kllapa katrore.

- **Metoda item e koleksiontiDOM**

Eshte alternative ndaj indekseve ne kllapa katrore.

Merr nje argument integer dhe kthen elementin korespondues ne koleksion.

- **Metoda namedItem**

Merr si argument id e nje elementi dhe gjen elementin ne koleksion me ate id .

10. Koleksionet e DOM - vazhdim

- **Propertia href e nje nyjeje link te DOM**

I referohet atributithref te link-ut

Koleksionet lehtesojne aksesin e te gjithe elementeve te te njejtit tip ne faqe

E dobishme kur duam te grupojme elemente ne njevend te caktuar dhe per te aplikuar ndryshimene te gjithe faqen.

11. Style dinamike

- **Style i nje elementi mund te ndryshohet ne menyre dinamike**

- Sipas nderveprimit me perdoruesin

- Mund te krijoje efekte mouse-hover effects, menu interactive dhe animime.

- **Propertite e body te objektit document**

- I referohen elementit body

- **Metoda setAttribute** perdoret per te caktuar atributin style me ngjyren e percaktuar nga perdoruesi per propertine CSS background-color.

- Nqs keni klasa te style te percaktuara me pare, mund te perdoret edhe metoda setAttribute per te caktuar atributin class.

12. Perdorimi i Timer dhe style dinamike per te krijuar efekte Animimi

- **Metoda setIntervale objektit window**

- Perserit ekzekutimin e nje instruksioni ne nje interval te caktuar

- Merr dy parametra

- Instruksionin qe do te ekzekutohet

- Nje integer qe percakton sa shpesh do te ekzekutohet ai ne milisekonda

- Kthen nje identifikator unik qe kontrollon kete interval

13. Perdorimi i Timer dhe style dinamike per te krijuar efekte Animimi - vazhdim

- **Metoda clearInterval e objektit window**

- Nderpret thirrjet e metodes setInterval

- I kalonclearInterval identifikatorin e intervalit qe kthen metoda setInterval

- **Funksione anonime**

- Deklarohen pa emer – krijohen njellojsi cdo funksion tjeter, por pa emer funksioni pas fjaleskyce function.

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Back End Development

Tema: Hyrje në Backend dhe PHP

Lezhë, 4 Maj 2019

Përmbajtja

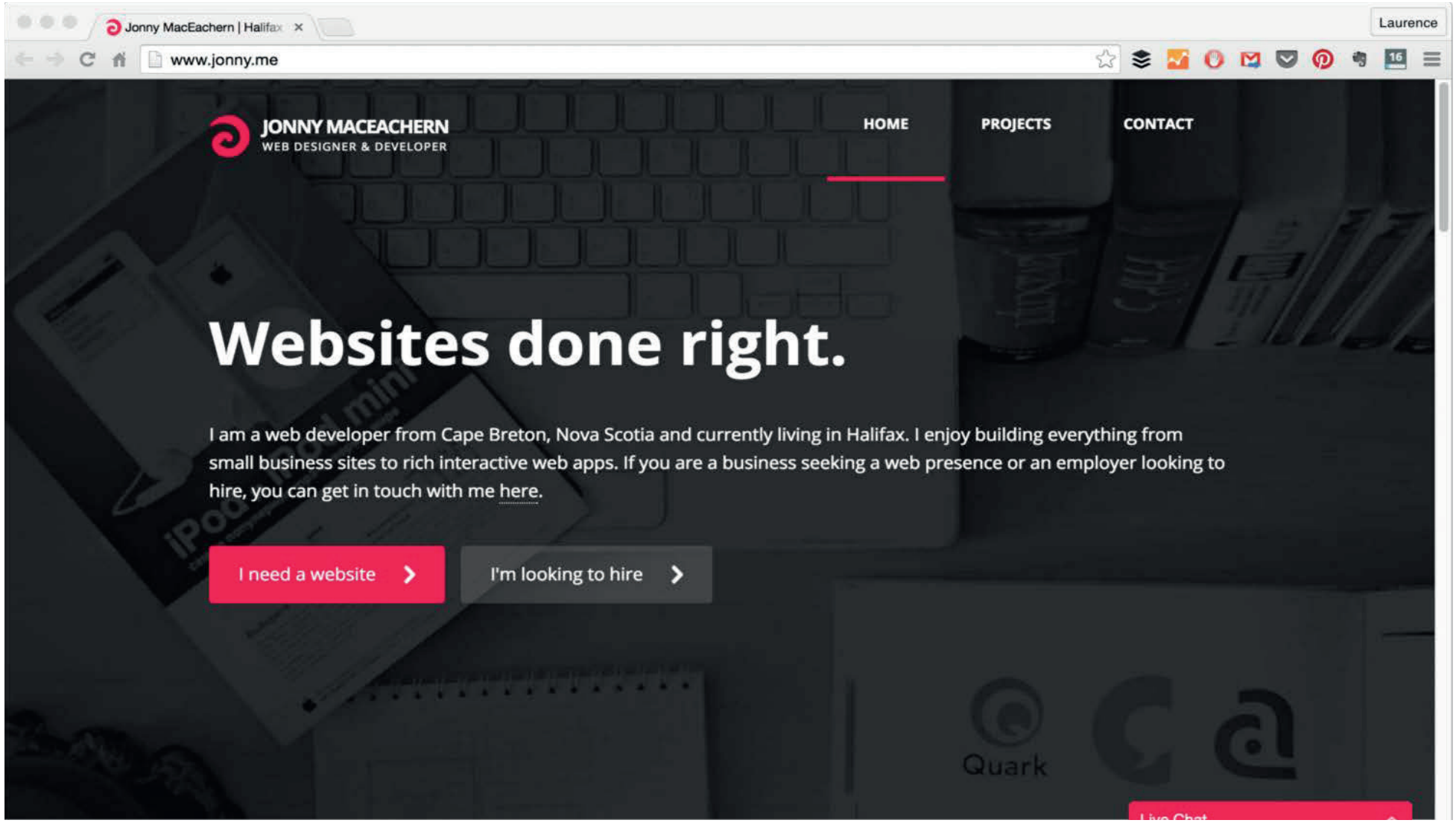
- Çfarë është Backendi?
- Ndarja Backend – Frontend
- Serveri dhe Databaza
- Çfarë është PHP?
- Instalimi i XAMPP
- Krijimi i programit të parë në PHP
- Variablat dhe tipet e variablave në PHP

Backend vs Frontend

➢ **Frontendi** merret me dizajnin e websiteve.

- Ndërtimin e butonave
- Vendosjen e imazheve, videove
- Krijimin e linkeve
- Vendosjen e kalendarit dhe mjeteve të tjera
- E shumë të tjera…

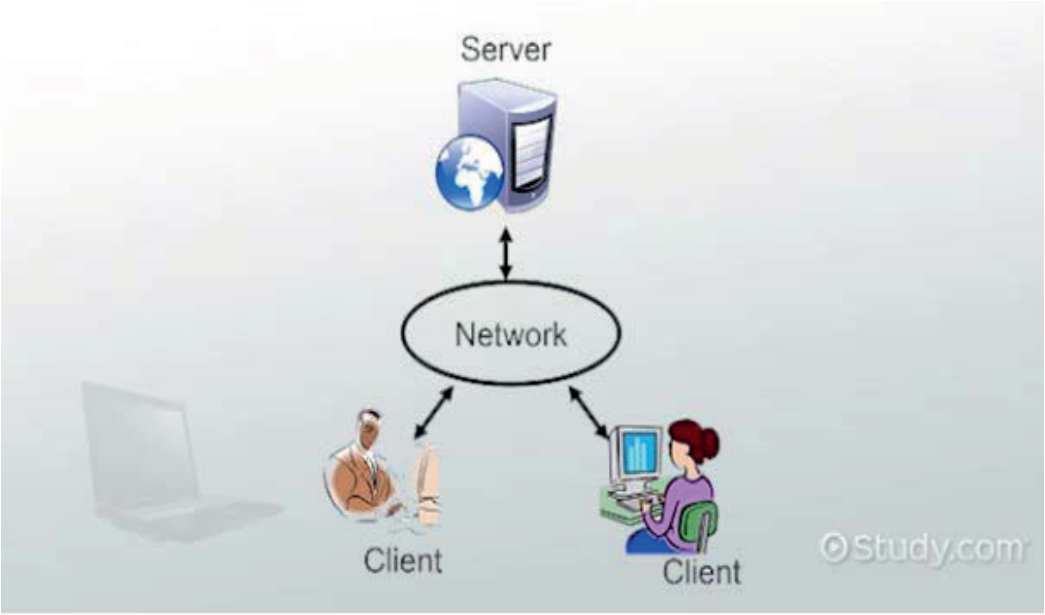
➢ **Backendi** shërben si suport për frontendin, duke marrë të dhëna nga databaza dhe duke i shfaqur ato në browser.


Jonny MacEachern | Halifax
Laurence
www.jonny.me
JONNY MACEACHERN
WEB DESIGNER & DEVELOPER
HOME
PROJECTS
CONTACT
Websites done right.
I am a web developer from Cape Breton, Nova Scotia and currently living in Halifax. I enjoy building everything from small business sites to rich interactive web apps. If you are a business seeking a web presence or an employer looking to hire, you can get in touch with me here.
I need a website
I'm looking to hire
Quark

Çfarë është një server?

Serveri është një kompjuter që i shërben informacione kompjuterave të tjerë që e kërkojnë këtë informacion.

Psh. kërkesa për një ëebsite.



Një dhomë serverash



Databaza

- **Databaza** është truri i aplikacionit sepse aty ruhen të gjitha të dhënat e tij.
  - Të dhënat e përdoruesve
  - Të dhënat e websitet (sa herë është vizituar në ditë, kush e ka vizituar etj.)
  - Postimet e përdoruesit
  - Imazhet e përdoruesit

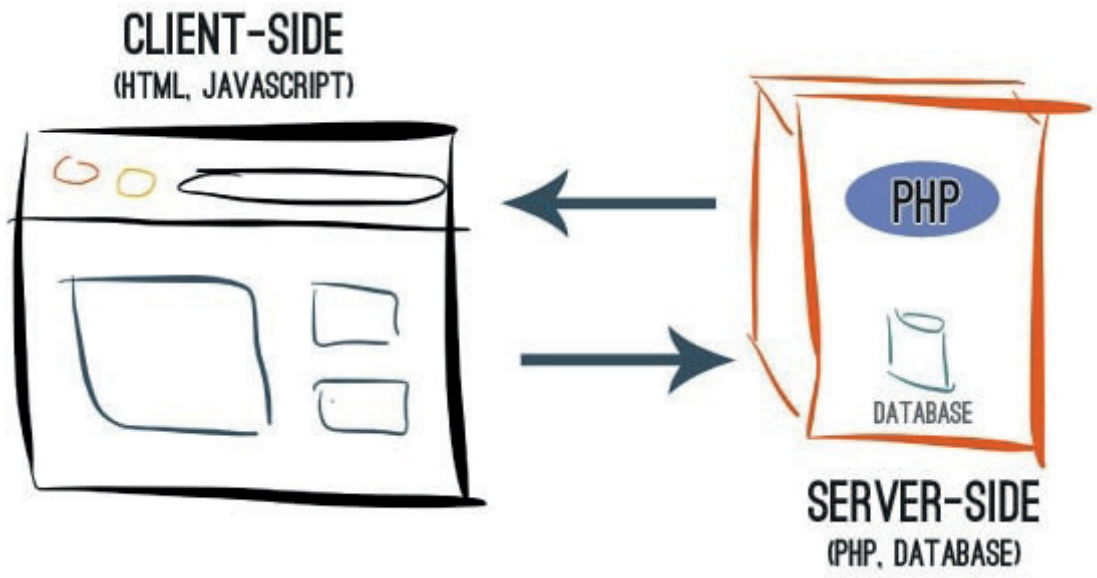
- Databaza përbëhet nga shumë tabela të cilat lidhen me njëra tjetrën.

Tabelë e databazës

First Name	Last Name	Address	City	Age
Mickey	Mouse	123 Fantasy Way	Anaheim	73
Bat	Man	321 Cavern Ave	Gotham	54
Wonder	Woman	987 Truth Way	Paradise	39
Donald	Duck	555 Quack Street	Mallard	65
Bugs	Bunny	567 Carrot Street	Rascal	58
Wiley	Coyote	999 Acme Way	Canyon	61
Cat	Woman	234 Purrfect Street	Hairball	32
Tweety	Bird	543	Itotltaw	28

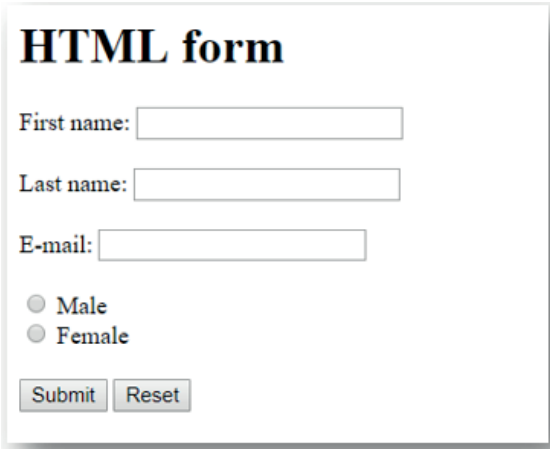
Çfarë është PHP?

- PHP është një gjuhë programimi, e cila ekzekutohet në server.
- Rezultati kthehet në browser në formën e HTML.



Çfarë mund të bëjë PHP?

- Me php mund të krijojmë, fshijmë, ndryshojmë file në server.
- Me php mund të marrim të dhëna nga format.
- Me php mund të fusim, ndryshojmë ose fshijmë të dhënat në databazë.
- Mund të enkriptojmë të dhënat.
- Krijimi i përmbajtjes dinamike të websites.



Instalimi i XAMPP

Xampp është një program që mund të shkarkohet falas.

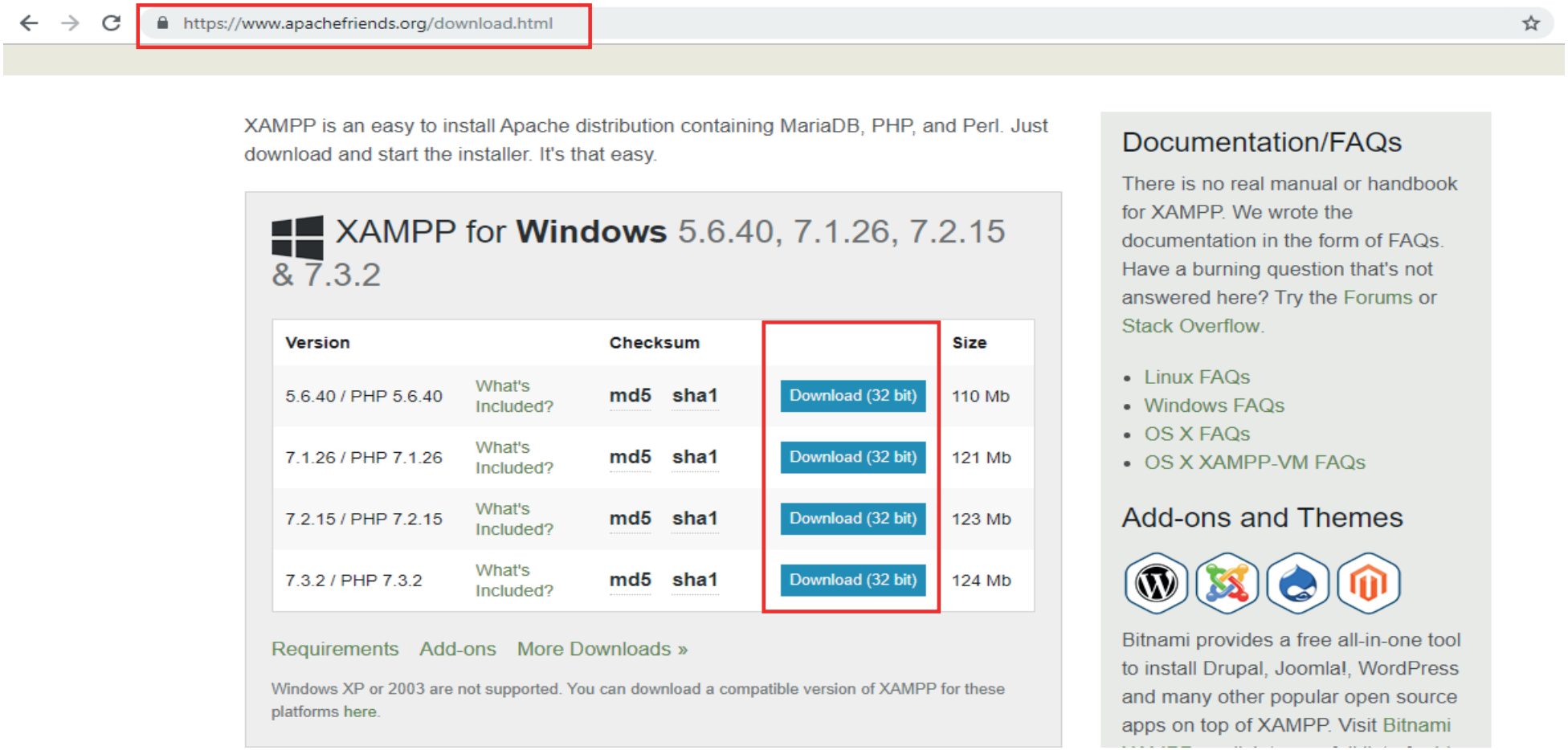
Përmes XAMPP kompjuteri ynë mund të kthehet në një server, në mënyrë që të ekzekutohet kodi PHP.

Xampp suporton php dhe na lejon ekzekutimin e kodit që është në php.

Instalimi i XAMPP

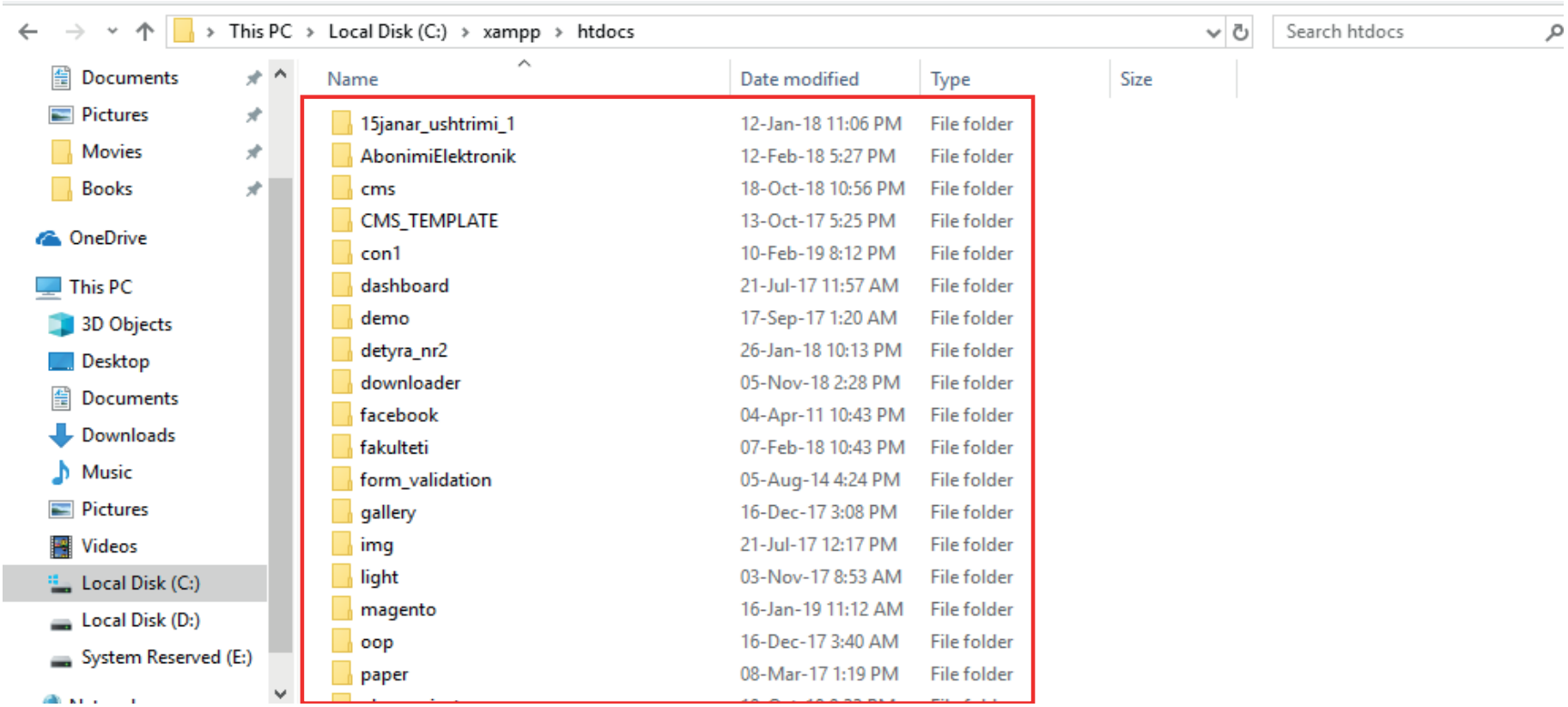
- Xampp është një program që mund të shkarkohet falas.
- Përmes XAMPP kompjuteri ynë mund të kthehet në një server, në mënyrë që të ekzekutohet kodi PHP.
- Xampp suporton php dhe na lejon ekzekutimin e kodit që është në php.
- Linku i shkarkimit: **https://www.apachefriends.org/download.html**

Instalimi i XAMPP

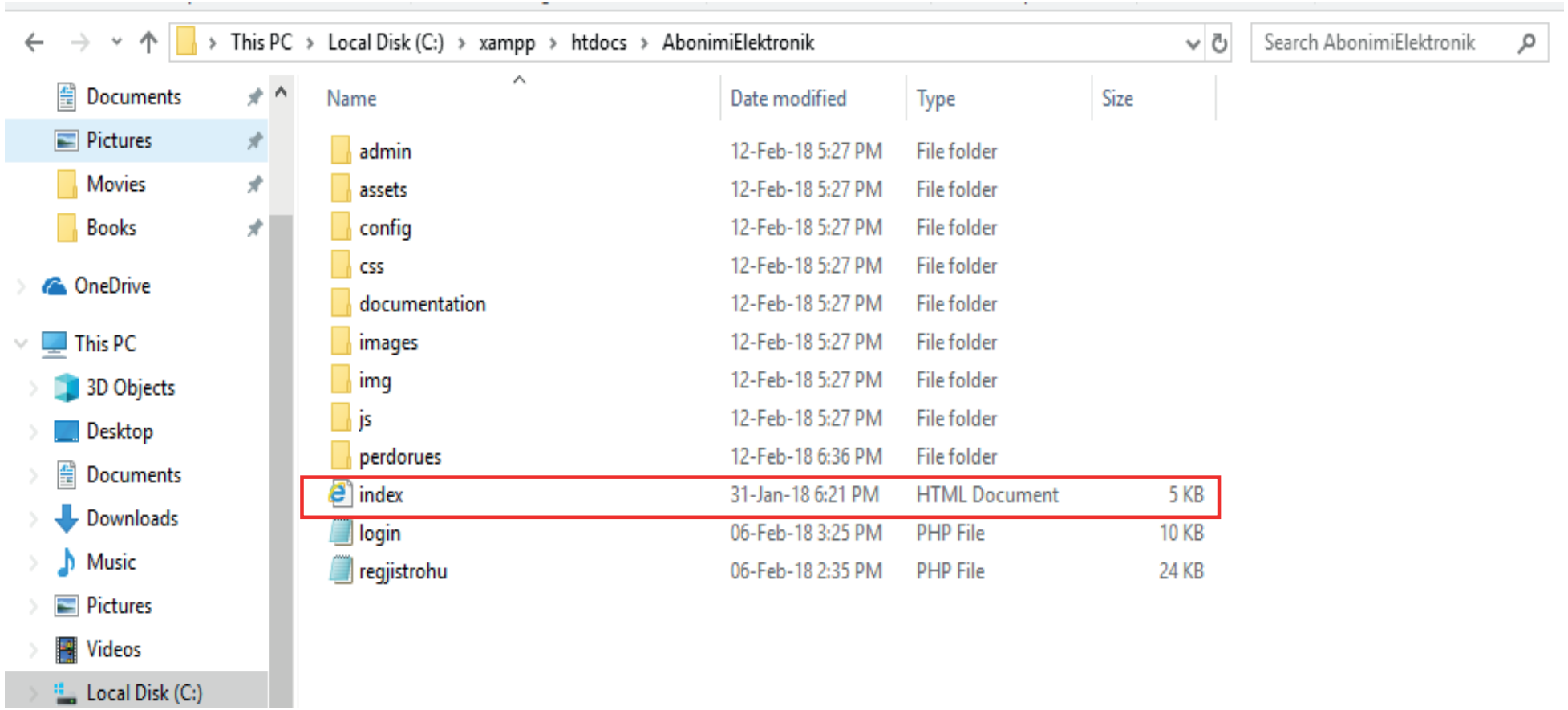


Krijimi i projekteve në PHP

- Projektet krijohen në: **C:\xampp\htdocs**

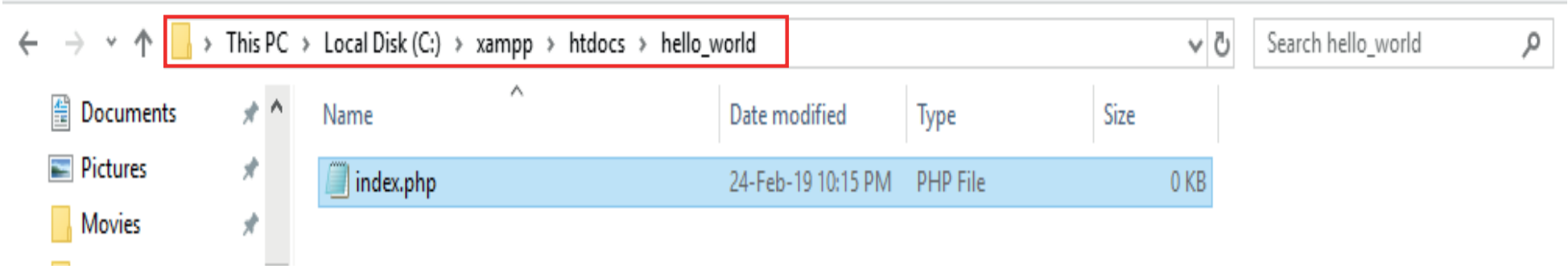


Përmbajtja e një projekti



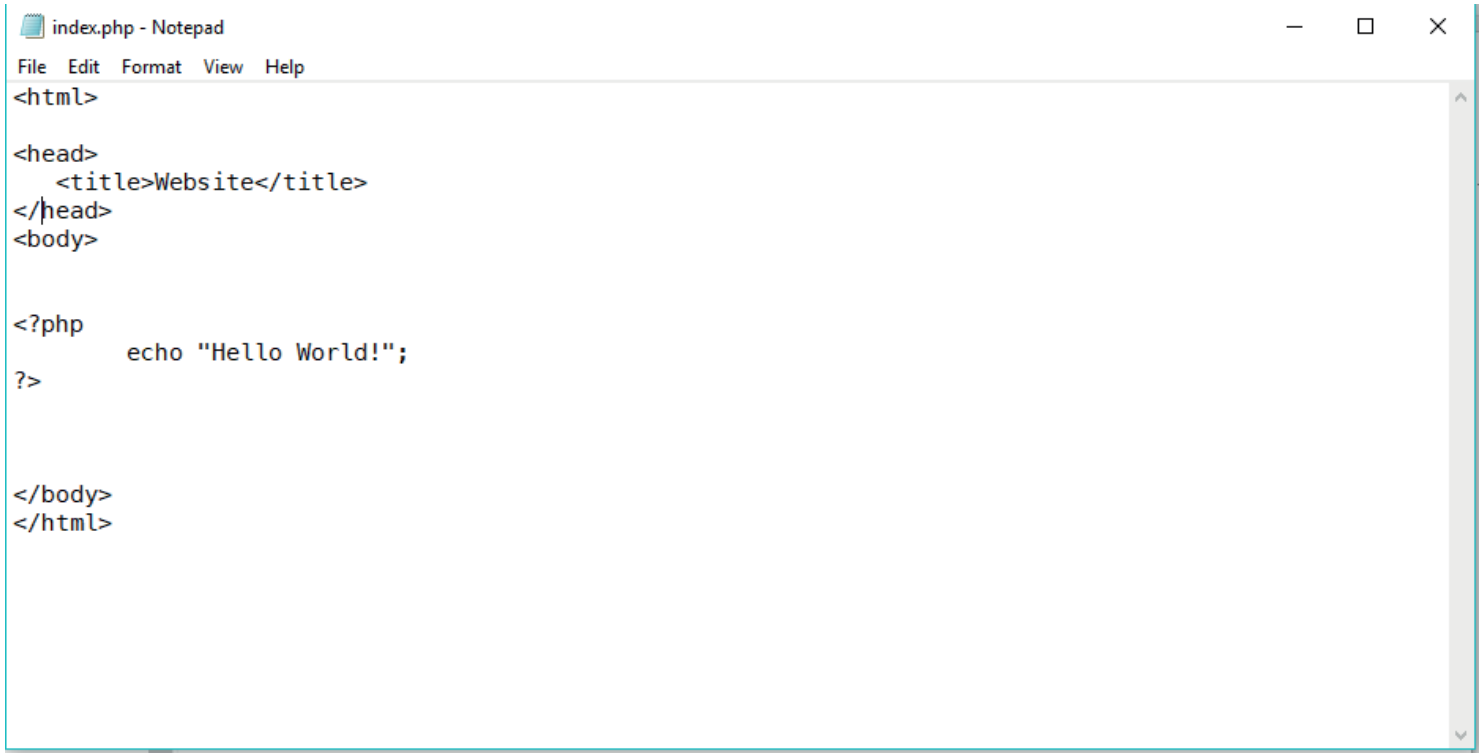
Krijimi i programit të parë në PHP

1. Krijojmë një folder me emrin e projektit. (nuk duhet të ketë hapësira)
2. Folderi krijohet në **C:\xampp\htdocs**
3. Brenda folderit që krijuam, krijojmë një file me emrin **index.php**
4. Filet në php, mbarojnë me prapashtesën .php



Krijimi i programit të parë në PHP

4. Hapim filen index.php. Këtu shkruajmë kodin.



Krijimi i programit të parë në PHP

5. Komandat e php duhet të shkruhen brenda <?php dhe ?>

```
<?php

        echo “Hello world”;
?>
```

Komanda **echo** printon në browser fjalinë që është vendosur në thonjëza.

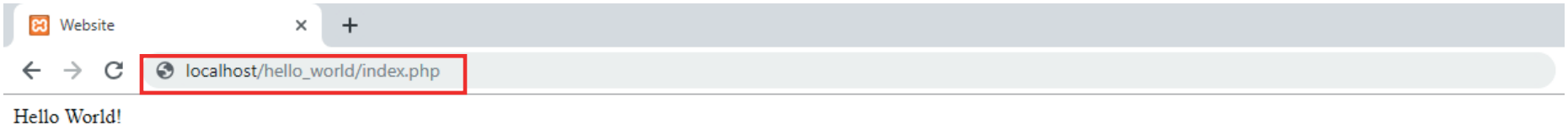
Çdo instruksion duhet të mbarojë me **;** (pikëpresje)

Njësoj si komanda echo është edhe komanda **print.**

Krijimi i programit të parë në PHP

6. Pastaj, kodi brenda këtyre simboleve do ekzekutohet nga server dhe do na shfaqet në browser.
7. Për të ekzekutuar kodin, hapim broëserin dhe shkruajmë në url:

   localhost/emri_i_projektit/index.php
8. Në rastin tonë futemi në: **localhost/hello_world/index.php**



Komentimi në PHP

- Kur kodi komentohet, ai nuk ekzekutohet nga server dhe nuk shfaqet në browser.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<?php

// Ky është një koment

/*
Ky është një koment me shumë rreshta
*/

// Gjithashtu mund të komentosh pjesë kodi

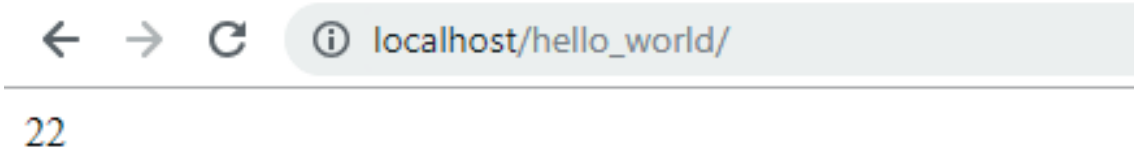
// echo ”Hello world”;
?>

</body>
</html>
```

Variablat në PHP

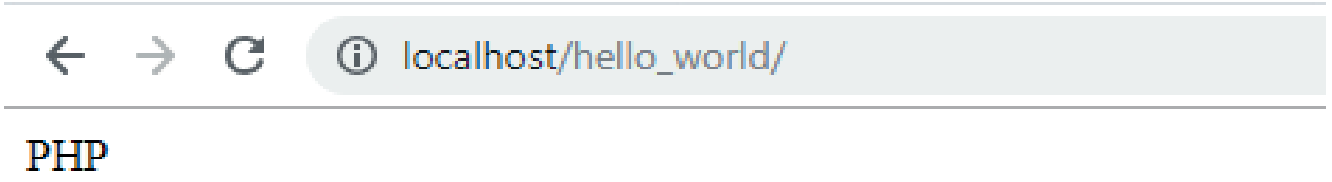
```php
<?php
        $x = 10;
        $y = 12;
        echo $x+$y;
?>
```

- $ -> tregon që është variabël
- x -> emri i variablit. Emri mund të jetë i çfarëdoshëm.



Variablat në PHP

```
<?php
        $teksti = “PHP”;
        echo $teksti;
?>
```



Tipet kryesore të variablave

1. String

Stringu është një sekuencë karakteresh.

2. Integer

Integer janë numra të plotë.

3. Float

Float janë numrat me presje.

4. Boolean

Boolean është true/false.

String

- Stringu vendoset brenda thonjëzave.

```
<?php

$x = "Hello world!";
$y = 'Hello world!';

echo $x;
echo "<br>";
echo $y;
?>
```

Integer

- Kur një variabël është integer nuk përdoren thonjëzat.

```
<?php

$x = 10;
$y = 5;

echo ”Prodhimi i “.$x.”dhe”.$y.”eshte”.$x*$y;
?>
```

Stringu me variablin ndahen me pike (.)

Float

- Float janë numrat me presje.

```
<?php

$x = 10.85;
echo $x;
?>
```

Boolean

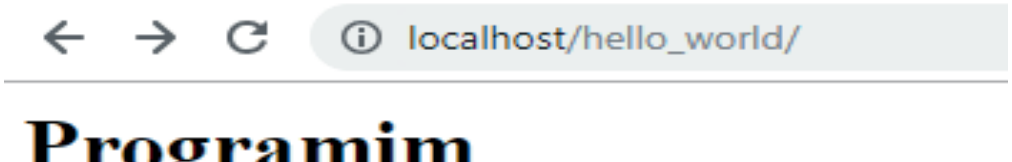
```
<?php

$x = true;
echo $x;
?>
```

Shembuj të përdorimit të sintaksës së HTML në kodet e php

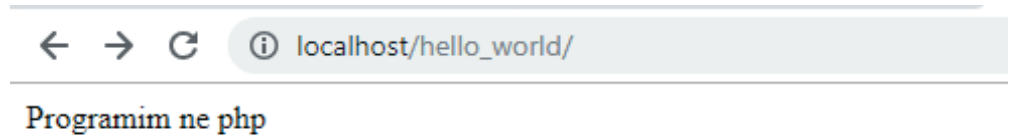
```
<?php

$x = “Programim";
echo “<h1>”.$x.”</h1>”;
?>
```




```
<?php

$x = “Programim";
$y = “ne php”;
echo “<p>”.$x.” “.$y”</p>”;
?>
```



Operatorët matematikorë në PHP

Veprimet	Simboli	Shembull
Mbledhja	+	5 + 3
Zbritja	-	6-2
Shumëzimi	*	2*3
Pjesëtimi	/	8/4
Mbetja	%	5%3

Operatorët e krahasimit në PHP

Marrim *$x = 4* dhe *$y = 5*

Operatori	Simboli	Shembull	Rezultati
Barazimi	==	$x == $y	false
Jo Barazimi	!=	$x != $y	true
Më e vogël se	<	$x < $y	true
Më e madhe se	>	$x > $y	false
Më e vogël ose baraz	<=	$x <= $y	true
Më e madhe ose baraz	>=	$x >= $y	false

Inkrementimi (pre-inkrementimi dhe post-inkrementimi)

```
$x = 4;
echo “Vlera e x eshte” . $x;
$x++;
echo “Vlera e re e x eshte” . $x;
-------------------------------------------------
$y = 2;
echo “Vlera e y eshte” . $y;
echo “Vlera e re e y eshte” . $y;
-------------------------------------------------
$z = 7;
echo “Vlera e z eshte” . $z;
echo “Vlera e re e z eshte” . --$z;
```

Shkurtimet e veprimeve matematikore

```
<?php
    $x = 2;
    echo $x; // printohet 2
    $x = $x + 1;
    echo $x; // printohet 3
    $x /= 3;
    echo $x; //printohet 1
```

Operatori	Shpjegimi	Example	Equivalent Operation
+=	Plus Baraz	$x += 2;	$x = $x + 2;
-=	Minus Baraz	$x -= 4;	$x = $x - 4;
*=	Shumëzim Baraz	$x *= 3;	$x = $x * 3;
/=	Pjesëtim Baraz	$x /= 2;	$x = $x / 2;
%=	Mbetje Baraz	$x %= 5;	$x = $x % 5;
.=	Concatenate Baraz	$my_str.="hello";	$my_str = $my_str . "hello";

Ushtrime

1. Printoni në browser Hello world ku fjala world është në rresht të ri. Vendosni një koment mbi secilin rresht kodi që ju shkruani.

2. Gjeni shumën e 20.5 dhe 8 duke përdorur dy variabla. Njëri variabël e ka emrin “numri1” ndërsa variabli i dytë e ka emrin “numri2”. Rezultati i shumës ruhet në një variabël tjetër të quajtur “shuma”. Printoni në broëser rezultatin.
3. $var = ‘Hello'. Vendoseni këtë variabël në një tag h3 të HTML dhe printojeni.
4. Krijoni dy variabla ku secili variabël është numër. Printoni shumën, prodhimin, pjesëtimin dhe zbritjen e këtyre 2 numrave.

Ushtrime

5. Vlera e një variabli të quajtur num është 8.I shtojmë 2. Vlera tani është 10.Hiqi 4. Vlera tani është 6. Shumëzoje me 5. Vlera tani është 30. Pjesëtoje me 3. Vlera tani është 10. Printoni rezultatin e variablit num për secilin hap.

6. Çfarw printon?

```
$x = “13 + 5”;
echo $x;
```

Back End Development

Tema: Ciklet dhe Vektoret ne PHP

Përmbajta

- Kushtet **if/else**
- Kushtet e shumëfishta **switch**
- Ciklet **while**
- Ciklet **for**
- Vektorët (Arrays)
- Funksionet e arrays



Kushtet if/else

- Deklarata **if** ekzekuton një pjesë kodi nqs plotësohet një kusht i caktuar.
- Përkthimi: if = nëqoftëse
  else = përndryshe

- Sintaksa: **if** (kushti që duhet plotësuar){

```
// kodi që ekzekutohet nqs plotësohet kushti i mësipërm
}
else {
// kodi që ekzekutohet nqs NUK plotësohet kushti i mësipërm
}
```

Kushtet if/else

- **Shembull:**

Kushti: Printo fjalinë “x është më i madh se 10” nqs se x > 10 ose printo fjalinë “x është më i vogël se 10” nqs x < 10.

KODI

```
$x = 15;
if ($x < 10) {
    echo "x eshte me i vogel se 10";
}

else {
    echo "x eshte me i madh se 10";
}
```

Kushtet if/elseif/else

- **Shembull 2:**

KODI

```php
<?php
$ora = 9;

if ($ora < 10) {
    echo "Miremengjes!";
} elseif ($ora < 19) {
    echo "Miredita!";
} else {
    echo "Mirembrema";
}
?>
```

Kushtet switch

- **Shembull:**

Kushtet switch përdoren për të ekzekutuar veprime të ndryshme për kushte të ndryshme.

Sintaksa

```
switch (n) {
        case label1:
        Kodi qe ekzekutohet nqs n=label1;
        break;
    case label2:
            Kodi qe ekzekutohet nqs n=label2;
            break;
        Default:
            Kodi qe ekzekutohet nqs n eshte ndryshe nga te gjitha
        labels
`
```

Kushtet switch

```php
<?php
if ($i == 0) {
    echo "i eshte 0";
} elseif ($i == 1) {
    echo "i eshte 1";
} elseif ($i == 2) {
    echo "i eshte 2";
}
```

```php
switch ($i) {
    case 0:
        echo "i eshte 0";
        break;
    case 1:
        echo "i eshte 1";
        break;
    case 2:
        echo "i eshte 2";
        break; }
```

Kushtet switch

- **Shembull:**

Kushtet switch përdoren për të ekzekutuar veprime të ndryshme për kushte të ndryshme.

Sintaksa

```php
<?php
$makina = "";

switch ($makina) {
    case "Audi":
        echo "Makina e preferuar eshte Audi";
        break;
    case "BMë":
            echo "Makina e preferuar eshte BMW";
        break;
    case "Benz":
            echo "Makina e preferuar eshte Benz";
        break;
    default:
           echo "Makina e preferuar nuk eshte as Audi, as BMW, as Benz!";
}
```

Ciklet while

- **Shembull:**

  Ciklet while(nderkohe) ekzekutohen per sa kohe qe kushti eshte i vertete.

Sintaksa

```
while (kushti eshte i vertete) {
        Kodi qe do ekzekutohet
}
```

```
<?php

$x = 1;
while($x <= 5) {
     echo "Numri eshte: ".$x."<br>";
        $x++;
}
?>
```

Ciklet while

- **Shembull:**

Kushti: Printo numrat nga 1 te 10 duke perdorur ciklin while.

KODI

```php
<?php

$x = 1;
while($x <=10) {
    echo $x."<br>";
       $x++;
}
?>
```

Ciklet FOR

- **Shembull:**

  Ciklet for(per) ekzekuton kodin nje numer te caktuar heresh.

Sintaksa

```
for (numeruesi fillestar; testimi i numeruesit;rrit numeruesin) {
    Kodi qe do ekzekutohet
}
```

KODI

```
<?php
for ($x = 1; $x <= 10; $x++) {
    echo "Numri eshte:".$x."<br>";
}
?>
```

Arrays (Vektoret)

Perkufizimi:

Vektorët janë struktura që ruajnë shumë vlera në një variabël.

Shembull:

```
<?php
$makina = array("Volvo", "BMW", "Toyota");
echo "Me pelqen " . $makina[0] . ", " . $makina[1] . " dhe " .
$makina[2] . ".";
?>
```

Arrays (Vektoret)

Perkufizimi:
Vektorët janë struktura që ruajnë shumë vlera në një variabël.

Shembull:

```
<?php
   $makina[0] = "Volvo";
   $makina[1] = "BMW";
   $makina[2] = "Toyota";
?>
```

Printimi i vektorëve

Zakonisht per printimin e vlerave te vektorit, perdoret cikli **foreach**.

```
<?php

   $makinat = array(“Volvo”,”BMW”,”Audi”);
   foreach($makinat as $makina){
      echo $makina;
   }


?>
```

Printimi i vektorëve

Printimi nepermjet ciklit FOR.

```php
<?php
$makina = array("Volvo", "BMW", "Toyota");
$gjatesia = count($makinat);

for($x = 0; $x < $gjatesia; $x++) {
    echo $makinat[$x];
    echo "<br>";
}
?>
```

Funksionet e vektorëve

Per manipulimin e vektoreve perdoren funksione te gatshme qe kthejne nje rezultat te caktuar.

- `count($vektori)` ⇔ `sizeof($vektori)`
  Kthen gjatesine e vektorit

```
$makinat = array("Volvo", "BMW", "Toyota");
echo count($makinat);

//printon 3
```

Funksionet e vektorëve

- `in_array($vlera, $vektori)`
  Kthen true nqs nje vlere e caktuar ekziston ne vektor.

```
$makinat = array("Volvo", "BMW", "Toyota");
$vlera = "Audi";

if(in_array($vlera,$makinat)){
   echo "Makina ".$vlera." ndodhet ne vektor";
}
else {
         echo "Makina ".$vlera." nuk ndodhet ne
vektor";
}
```

Funksionet e vektorëve

- `array_merge($vektori1, $vektori2)`
  Bashkon dy vektore ne nje vektor te vetem.

- array_pop($vektori)
  Heq nga vektori vleren e fundit te tij.

- array_push($vektori,$vlera)
  Shton vleren ne fund te vektorit.

- array_shift($vektori)
  Heq vleren e pare te vektorit.

- sort($vektori)
  Rendit vektorin nga me i vogli te me i madhi.

https://www.studytonight.com/php/php-array-functions

Vektoret asociative

Jane vektore qe si celes nuk kane numra, por fjale ose karaktere. (key => value)

Psh. tek vektoret e indeksuar:

```
$emra = array(“John”,”Ema”,”Ben”);
```

Eshte ekuivalente me:

```
$emra = array("0"=>"John", "1"=>"Ema", "2"=>"Ben");
```

Celesat jane numrat qe perdoren per te kapur vleren. Dmth ne rastin tone $emra[2] = “Ben”.
2 eshte perdorur per te kapur vleren e vektorit qe eshte Ben.

Vektoret asociative

Jane vektore qe si celes nuk kane numra, por fjale ose karaktere.

Tek vektoret asociative:

```
$mosha = array("Peter"=>"35", "Ben"=>"37",
"Joe"=>"43");
```

Ose

```
$mosha['Peter'] = "35";
$mosha['Ben'] = "37";
$mosha['Joe'] = "43";
```



Printimi i vektoreve asociative

Jane vektore qe si celes nuk kane numra, por fjale ose karaktere.

```
<?php
$mosha = array("Peter"=>"35", "Ben"=>"37",
"Joe"=>"43");
foreach($mosha as $key => $value) {
    echo "Celesi=" . $key . ", Vlera=" .
$value;
    echo "<br>";
}
?>
```

Ushtrime

1. Konvertoni Fahrenheit ne Celsius.
   Formula: Cel = (Far-32)*(5/9)

2. $x = -5;
Printoni “x eshte numer pozitiv” nqs x>0 dhe e kunderta.
Nqs eshte 0 printoni “x eshte 0”.

3. $x = 3; $y = 2; $z = 5
Printoni numrin me te vogel dhe numrin me te madh.
Printoni mesataren.

4. Printoni numrat nga 0 deri 50 dhe nga 15 te 5 duke perdorur ciklet: a) while
b) For

5. Krijoni nje script ne PHP per te gjetur minimumin, maksimumin e numrave te vektorit te meposhtem:

   $numrat = array(5,6,3,2,1,4,7,5,1);

6. Gjeni shumen e numrave te vektorit te mesiperm duke perdorur te tre llojet e cikleve.

Ushtrime

7. Printoni 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 ne nje rresht duke perdorur ciklin for dhe kushtezueset if/else.

8. Printoni elementin e fundit te vektorit te mesiperm.

9. Gjeni gjatesine e vektorit duke perdorur funksionin e gatshem. Me pas printoni “Tek” nqs gjatesia e vektorit eshte tek dhe “Cift” nqs gjatesia eshte numer cift.

10. Eshte vektori asociativ.

```
$vektori = array("Peter"=>"35", "Ben"=>"37",
"Joe"=>"43");
Printoni vetem celesat e vektorit.
```

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Back End Development

Tema: Funksionet ne PHP dhe Hyrje në SQL

Lezhë, 7 Shtator 2019

Funksionet në PHP

- Funksioni është një bllok kodi, që kur e thërrasim, ekzekutohet direkt.
- Funksioni mund të përmbajë edhe parametra.
- Funksioni kthen një vlerë të caktuar.

```
function emri_i_funksionit(param1, param2) {
        këtu vendoset kodi që do ekzekutojmë;
}
```

- Emri i funksionit mund të fillojë me shkronjë ose vijë poshtë (_).
- Emri I funksionit duhet të tregojë se cfarë bën ky funksion.

Shembull

```
<?php
function hello() {
    echo "Hello World!";
}

hello(); // thërrasim funksionin
?>
```

Parametrat (Argumentat)

- Informacioni I kalon funksionit përmes parametrave.
- Përdorimi I parametrave nuk është gjithmonë I nevojshëm.
- Mund të shtoni shumë parametra, por duhet të ndahen nga njëri-tjetri me presje.

```
function fun(param1, param2, param3 …) {

}
```

Shembull 1

```
<?php
function tregoEmrin($emri) {
    echo "$emri Smith.<br>";
}

tregoEmrin("Jani");
tregoEmrin("John");
tregoEmrin("Mary");
tregoEmrin("Susan");
?>
```

Shembull 2

```
<?php
function shuma($nr1, $nr2) {
    return $nr1 + $nr2;
}

shuma(10,15);

?>
```

Cfarë do printohet në browser?

Shembull 3

```
<?php
function shfaqPersonin($emri, $viti_lindjes) {
    echo $emri.” Lindur në vitin ”.$viti_lindjes. <br>";
}

shfaqPersonin("John", "1975");
shfaqPersonin("Mary", "1978");
shfaqPersonin("Kim", "1983");
?>
```

Cfarë do printohet në browser?

Shembull 4

```
function prodhimi($x, $y) {
    $z = $x * $y;
    return $z;
}

echo "5 * 10 = " . prodhimi(5, 10) . "<br>";
echo "7 * 13 = " . prodhimi(7, 13) . "<br>";
echo "2 * 4 = " . prodhimi(2, 4);
?>
```

Cfarë është SQL?

- SQL = Structured Query Language (Gjuha e strukturuar e pyetjeve)
- SQL të lejon të aksesosh dhe të manipulosh bazat e të dhënave.
- SQL të lejon të marrë të dhëna nga një databazë
- SQL të lejon të fusësh, përditësosh dhe të fshish rekorde në një databazë.
- SQL të lejon të krijosh një databazë të re.
- SQL të lejon të krijosh një tabelë të re në databazë.
- Etj..

Databazat relacionale

- Janë ato databaza ku të dhënat ruhen në tabela.
- Tabelat janë të përbëra nga rreshta dhe kolonat.

CustomerID	CustomerName	ContactName	Address	City	PostalCode	Country
1	Alfreds Futterkiste	Maria Anders	Obere Str. 57	Berlin	12209	Germany
2	Ana Trujillo Emparedados y helados	Ana Trujillo	Avda. de la Constitución 2222	México D.F.	05021	Mexico
3	Antonio Moreno Taquería	Antonio Moreno	Mataderos 2312	México D.F.	05023	Mexico
4	Around the Horn	Thomas Hardy	120 Hanover Sq.	London	WA1 1DP	UK
5	Berglunds snabbköp	Christina Berglund	Berguvsvägen 8	Luleå	S-958 22	Sweden
6	Blauer See Delikatessen	Hanna Moos	Forsterstr. 57	Mannheim	68306	Germany
7	Blondel père et fils	Frédérique Citeaux	24, place Kléber	Strasbourg	67000	France

Tabelat në DB

- Tabela ndahet në kolona dhe rreshta.
- Kolonat (fushat) përmbajnë karakteristikat e një rekordi të caktuar.
- Rreshtat (rekordet) është një entitet individual që ekziston në tabelë.

Sintaksa e SQL

- SQL është një gjuhë programimi e nivelit të katërt, pra që ngjason shumë me gjuhën e folur.

  SELECT * FROM Klientet;
- SELECT = selekto
- * = të gjitha kolonat
- FROM = nga
- Klientet = emri I tabelës

Komandat kryesore të SQL

- SELECT - selekto të dhëna nga DB
- UPDATE – modifiko të dhëna në DB
- DELETE - fshin të dhëna nga DB
- INSERT INTO - fut të dhëna të reja në DB
- CREATE DATABASE – krijon një DB të re
- ALTER DATABASE – modifikon një DB
- CREATE TABLE – krijon një tabelë të re
- ALTER TABLE – modifikon një tabelë
- DROP TABLE – fshin një tabelë

Komanda SELECT

- SELECT - selekto të dhëna nga DB
- SELECT emri_kolonave FROM emri_tabeles

  SELECT Emri,Qyteti FROM Klientet;
- Selekton kolonën Emri dhe atë Qyteti nga tabela Klientet.
- Nqs dëshirojmë të selektojmë të gjitha kolonat përdorim simbolin *

Komanda SELECT DISTINCT

- Një kolonë mund të ketë të njëjtën vlerë për rreshta të ndryshëm.
- Nqs duam të selektojmë vetëm rreshtat me vlera të ndryshme përdorim SELECT DISTINCT emri_kolones.

  Psh. SELECT DISTINCT Country FROM Customers;

Komanda WHERE

- Në shqip: WHERE = ku
- Përdoret kru duam të filtrojmë një rresht të caktuar.
- SELECT kolona1, kolona2, ...

  FROM emri_tabeles

  WHERE kushti;
- Shembull: Selekto të gjithë klientet që kanë moshë më të madhe se 30.

  SELECT * FROM Klientet WHERE mosha > 30

Komandat AND/OR/NOT

- Në shqip: AND(dhe), OR(ose), NOT(jo)
- Përdoren kur duam të kombinojmë kushtet në një fjali SQL.
- SELECT kolona1, kolona2, ...

  FROM emri_tabeles

  WHERE kushti1 AND kushti2 AND kushti3
- Selekto të gjithë klientët që janë nga Gjermania dhe jetojnë në Berlin.

  SELECT * FROM Customers

  WHERE Country='Germany' AND City='Berlin';

USHTRIME (Funksionet)

1) Krijoni një funksion me emrin “pershendetje”, qe kur thirret printon “Pershendetje”.

2) Funksionin e mësipërm modifikojeni në mënyrë që të ketë një parametër që do të jetë $emri. Funksioni duhet të kthejë fjalinë “Përshendetje $emri”.

3) Funksion që gjen minimumin mes 2 numrave.

USHTRIME (Funksionet) - shtepi

1) Krijoni një funksion me 2 parametra dhe kthen parametrin me te madh.

2) Krijoni një funksion që ka 3 parametra: emrin e personit, gjatesine e tij dhe peshen. Funksioni duhet te kthejë fjalinë:

   $emri eshte I gjate $gjatesia cm dhe peshon $pesha kilogram.

3) Funksion që gjen minimumin mes 3 numrave.

USHTRIME

CustomerID	CustomerName	ContactName	Address	City	PostalCode	Country
1	Alfreds Futterkiste	Maria Anders	Obere Str. 57	Berlin	12209	Germany
2	Ana Trujillo Emparedados y helados	Ana Trujillo	Avda. de la Constitución 2222	México D.F.	05021	Mexico
3	Antonio Moreno Taquería	Antonio Moreno	Mataderos 2312	México D.F.	05023	Mexico
4	Around the Horn	Thomas Hardy	120 Hanover Sq.	London	WA1 1DP	UK
5	Berglunds snabbköp	Christina Berglund	Berguvsvägen 8	Luleå	S-958 22	Sweden

1) Selekto të gjithë klientët që nuk janë nga Gjermania.
2) Selekto të gjithë klientët që janë nga Gjermania dhe nga Berlini ose Mynihu.
3) Selekto emrin e klienteve qe jane nga Spanja ose Gjermania.

USHTRIME (shtëpi)

CustomerID	CustomerName	ContactName	Address	City	PostalCode	Country
1	Alfreds Futterkiste	Maria Anders	Obere Str. 57	Berlin	12209	Germany
2	Ana Trujillo Emparedados y helados	Ana Trujillo	Avda. de la Constitución 2222	México D.F.	05021	Mexico
3	Antonio Moreno Taquería	Antonio Moreno	Mataderos 2312	México D.F.	05023	Mexico
4	Around the Horn	Thomas Hardy	120 Hanover Sq.	London	WA1 1DP	UK
5	Berglunds snabbköp	Christina Berglund	Berguvsvägen 8	Luleå	S-958 22	Sweden

4) Selekto të gjithë klientët që nuk janë nga Gjermania dhe nuk janë nga UK.

5) Selekto emrin dhe adresen e klientëve qe janë nga Meksika.

6) Selekto klientin që ka kod postar me numër “12209”.

Back End Development

Tema: Komandat e SQL

Lezhë, 12 Tetor 2019

KOMANDAT E TJERA

- ORDER BY
- INSERT INTO
- UPDATE
- DELETE
- SELECT TOP
- MIN, MAX
- COUNT, AVG, SUM
- LIKE
- WILDCARDS
- IN
- BETWEEN

ORDER BY

- Fjala kyce **ORDER BY** perdoret per te radhitur te dhenat ne rendin rrites ose zbrites.

```
SELECT kolona1, kolona2, ...
FROM tabela
ORDER BY kolona1, kolona2, ... ASC|DESC;
```

ASC - ascending (rend rrites)

DESC - descending (rend zbrites)

Shembull

```
SELECT * FROM Klientet
ORDER BY Qyteti;
```

Klientet - emri i tabeles

Qyteti - kolona qe do radhisim

ORDER BY (Shembuj)

Rend Zbrites

```
SELECT * FROM Klienti

ORDER BY Qyteti DESC;
```

RENDITJE SIPAS DISA KOLONAVE

```
SELECT * FROM Klienti

ORDER BY Qyteti, Emri;
```

- Ne kete rast, tabela Klientet radhitet sipas qytetit. Pas radhitjes, ne rast se dy rreshta kane qytet te njejte,atehere keto rreshta renditen sipas emrit te klientit.

INSERT INTO

- Fjala kyce **INSERT INTO** perdoret per te shtuar nje rresht te ri ne tabele.

```
INSERT INTO tabela (kolona1, kolona2, kolona3, ...)

VALUES (vlera1, vlera2, vlera3, ...);
```

- Ne rastin kur per cdo kolone do mbushet me nje vlere, atehere nuk eshte e nevojshme te vendosim kolonat ne sql query. Pra mund ta shkruajme si me poshte:

```
INSERT INTO tabela

VALUES (vlera1, vlera2, vlera3, ...);
```

```
SHEMBULL

INSERT INTO Klienti (Emri, Kontakti, Adresa, Qyteti, Kodi_Postar, Shteti)

VALUES ('Cardinal', 'Tom B. Erichsen', 'Skagen 21', 'Stavanger', '4006', 'Norvegji');
```

INSERT INTO

SHTIMI I TE DHENAVE VETEM NE KOLONA SPECIFIKE

```
INSERT INTO Klienti (Emri, Qyteti, Shteti)

VALUES ('Cardinal', 'Stavanger', 'Norway');
```

- Kolonat e tjera ku nuk kemi vendosur vlera do jene NULL.
- NULL quhet kur nje fushe ne tabele nuk ka vlere.
- Kodi i meposhtem selekton te gjitha rekordet ku kolona Adresa nuk ka vlere.

```
SELECT Klienti, Emri, Adresa

FROM Klienti

WHERE Adresa IS NULL;
```

UPDATE

- Fjala kyce **UPDATE** perdoret per te modifikuar nje rresht ekzistues ne tabele.

```
UPDATE tabela

SET kolona1 = vlera1, kolona2 = vlera2, ...

WHERE kushti;
```

- Kodi i meposhtem ndryshon rreshtin ku ID e klientit eshte 1. Ndryshon vleren e kolones Emri dhe vleren e kolones Qyteti.

```
UPDATE Klienti

SET Emri = 'Alfred Schmidt', Qyteti = 'Frankfurt'

WHERE Klient_id = 1;
```

DELETE

- Fjala kyce **DELETE** perdoret per te fshire nje rresht ekzistues ne tabele.

```
DELETE FROM tabela WHERE kushti;
```

- Kodi i meposhtem fshin rreshtin ku emri i klientit eshte Alfred.

```
DELETE FROM Klienti WHERE Emri='Alfred';
```

- Fshirja e te gjitha rekordeve te tabeles

```
DELETE FROM tabela;

DELETE FROM Klienti;
```

SELECT TOP, LIMIT

- Fjala kyce **SELECT TOP** perdoret per te specifikuar numrin e rekordeve qe do ktheje query. Perdoret ne databaza me shume te dhena ku rezultatet jane me mijera rreshta.

```
SELECT kolona1, kolona2, ...
FROM tabela
WHERE kushti
LIMIT numri;
```

- Kodi i meposhtem selekton 3 rreshtat e pare te tabeles Klienti.

```
SELECT TOP 3 * FROM Klienti;
```

- Ekuivalentja e kodit te mesiperm, por ne kete rast duke perdorur fjalen kyce **LIMIT**

```
SELECT * FROM Klienti
LIMIT 3;
```

SELECT TOP, LIMIT

- Kodi i meposhtem kthen gjysem e pare (50%) te numrit total te rreshtave te tabeles.

```
SELECT TOP 50 PERCENT * FROM Klienti;
```

- Kthen tre klientet e pare qe jane nga Gjermania.

```
     SELECT TOP 3 * FROM Klienti
WHERE Shteti='Germany';
```

- Ekuivalentja e kodit te mesiperm duke perdorur LIMIT.

```
     SELECT * FROM Klienti
WHERE Shteti='Germany'
LIMIT 3;
```

MIN, MAX

- Fjala kyce MIN kthen vleren minimale te nje kolone te caktuar.
- Fjala kyce MAX kthen vleren maksimale te nje kolone te caktuar.

```
SELECT MIN(kolona)

FROM tabela

WHERE kushti;
```

- Kodi i meposhtem kthen cmimin me te vogel te kolones Cmimi ne tabelen Produktet.
- Fjala kyce AS perdoret per t'i vendosur nje pseudonim rezultatit te kthyer nga query.

```
SELECT MIN(Cmimi) AS Cmimi_me_i_vogel

FROM Produktet;
```

SmallestPrice
2.5

COUNT, AVG, SUM

- COUNT kthen numrin e rekordeve qe plotesojne nje kriter te caktuar.
- AVG kthen mesataren e vlerave te nje kolone te caktuar.
- SUM kthen shumen e vlerave te nje kolone te caktuar.

1. COUNT	2. AVG	3. SUM

`SELECT COUNT(kolona)`
`FROM tabela`
`WHERE kushti;`
	`SELECT AVG(kolona)`
	`FROM tabela`
	`WHERE kushti;`
		`SELECT SUM(kolona)`
		`FROM tabela`
		`WHERE kushti;`

COUNT, AVG, SUM (Shembuj)

- COUNT kthen numrin e rekordeve qe plotesojne nje kriter te caktuar.
- AVG kthen mesataren e vlerave te nje kolone te caktuar.
- SUM kthen shumen e vlerave te nje kolone te caktuar.

1. Kthen numrin e produkteve	2. Kthen cmimin mesatar te te gjitha produkteve.	3. Kthen sasine totale te te gjitha produkteve.
`SELECT COUNT(ProduktID)` `FROM Produktet;`	`SELECT AVG(Cmimi)` `FROM Produktet;`	`SELECT SUM(Sasia)` `FROM Produktet;`

LIKE

- LIKE perdoret per te gjetur nje fjale apo fjali qe eshte sipas nje patterni.

```
SELECT kolona1, kolona2, …
FROM tabela
WHERE kolona LIKE pattern;
```

Shembull:

1. Ktheni te gjithe klientet qe emri i fillon me er.

```
SELECT * FROM Klienti
WHERE Emri LIKE 'er%';
```

1. Ktheni te gjithe klientet qe emri i mbaron me i.

```
SELECT * FROM Klienti
WHERE Emri LIKE '%i';
```

WILDCARDS

* - perfaqeson 0 ose shume karaktere bl* gjen black, bl, blue

_ - perfaqeson vetem 1 karakter a? gjen ai,as

[ ] - perfaqeson cdo karakter brenda kllapave h[oa]t gjen hot dhe hat, por jo hit

^ - mohim

- - perfaqeson nje rang karakteresh apo numrash. Psh: [a-c] apo [1-9]

- perfaqeson nje numer 2#5 gjen 205, 215, 225, 235, 245, 255, 265, 275, 285, and 295

Shembull

- Kthen te gjithe klientet qe jane nga nje qytet qe fillon me nje karakter cfaredo dhe mbaron me ondon.

```
SELECT * FROM Klienti

WHERE Qyteti LIKE '_ondon';
```

WILDCARDS (Shembuj)

1. Kthen te gjithe klientet ku qyteti fillon me b,p apo s.

```
SELECT * FROM Klienti
WHERE Qyteti LIKE '[bsp]%';
```

1. Kthen te gjithe klientet ku qyteti fillon me a,b apo c.

```
SELECT * FROM Klienti
WHERE Qyteti LIKE '[a-c]%';
```

BETWEEN (NDERMJET)

- Between perdoret per te selektuar vlerat midis nje rangu te caktuar.

1. Selekto produktet qe kane cmim ndermjet 10$ dhe 20$

```
SELECT * FROM Produktet
WHERE Cmimi BETWEEN 10 AND 20;
```

1. Selekto te gjithe produktet qe jane jashte ketij rangu.

```
SELECT * FROM Produktet
WHERE Cmimi NOT BETWEEN 10 AND 20;
```

IN

- **IN** perdoret per te specifikuar shume vlera ne nje kusht WHERE.

1. Selekto te gjithe klientet qe jane nga Gjermania, Franca dhe UK.

```
SELECT * FROM Klienti

WHERE Shteti IN ('Germany', 'France', 'UK');
```

1. Selekto te gjithe klientet qe nuk jane nga Gjermania, Franca dhe UK.

```
     SELECT * FROM Klienti

WHERE Shteti NOT IN ('Germany', 'France', 'UK');
```

USHTRIME

ProduktId	Emri	Sasia	Cmimi
1	ProduktX	15	20
2	ProduktY	10	15
3	ProduktZ	12	5

1. Ktheni cmimin maksimal te te gjitha produkteve. Tabela eshte Produktet dhe kolona eshte Cmimi.
2. Ne tabelen e mesiperme, ktheni numrin e produkteve qe kane nje cmim te barabarte me 15.
3. Ktheni numrin e produkteve qe kane sasi me te vogel se 10.
4. Ktheni numrin e produkteve qe kane cmim me te madh se 200.
5. Llogarisni mesataren e cmimit te produkteve qe kane sasi me te madhe se 10.
6. Ktheni sasine e produktit me cmimin me te madh.
7. Radhit tabelen ne rend zbrites sipas kolones Sasia.
8. Ktheni te gjithe produktet ku emri i fillon me Produkt dhe ka vetem nje shkronje pas saj.

USHTRIME (D.SH)

ProduktId	Emri	Sasia	Cmimi
1	ProduktX	15	20
2	ProduktY	10	15
3	ProduktZ	12	5

9. Radhit tabelen ne rend rrites sipas kolones Cmimi.

10. Ktheni cmimin mesatar me alias CmimiMesatar dhe sasine mesatare me alias SasiaMesatare.

11. Ktheni produktet me cmim midis 8 dhe 13.

12. Ktheni te gjithe produktet ku emri i fillon me Pro dhe i mbaron me X.

13. Ktheni emrin e produktit qe ka sasine me te madhe. (*)

Back End Development

Tema: Komandat e SQL (vazhdim)

Lezhë, 9 Nentor 2019

Komandat e SQL

- Aliases
- Joins
- Inner join
- Left join
- Right join
- Full join
- Union
- Group By
- Having
- Exists

Aliases

Alias quhet një pseudonim që i vendoset një tabele ose një kolone të një tabele.

Sintaksa

SELECT *emri_kolones* AS *pseudonimi_kolones*

FROM *emri_tabeles;*

Shembull:

SELECT KlientID AS ID, EmriKlientit AS Emri

FROM Klienti;

Aliases

Shembull 2

```
SELECT EmriKlientit, Adresa + ', ' + KodiPostar + ' ' + Qyteti + ', ' + Shteti AS Adresa

FROM Klienti;
```

CustomerName	Address
Alfreds Futterkiste	Obere Str. 57, 12209 Berlin, Germany
Ana Trujillo Emparedados y helados	Avda. de la Constitución 2222, 05021 México D.F., Mexico
Antonio Moreno Taquería	Mataderos 2312, 05023 México D.F., Mexico
Around the Horn	120 Hanover Sq., WA1 1DP London, UK
Berglunds snabbköp	Berguvsvägen 8, S-958 22 Luleå, Sweden
Blauer See Delikatessen	Forsterstr. 57, 68306 Mannheim, Germany
Blondel père et fils	24, place Kléber, 67000 Strasbourg, France

SQL Joins

JOIN përdoret për të kombinuar rreshta nga 2 ose më shumë tabela, bazuar tek një kolonë e përbashkët. Në tabelat e mëposhtme kolona e përbashkët është **CustomerID**.

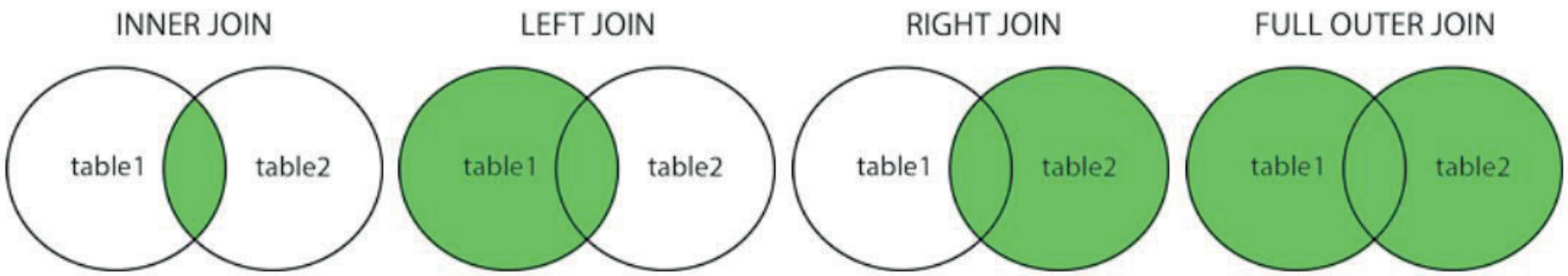
Ne tabelen e pare, celesi primar (Primary Key) eshte OrderID, ndersa Foreign Key (FK) eshte CustomerID.

OrderID	CustomerID	OrderDate
10308	2	1996-09-18
10309	37	1996-09-19
10310	77	1996-09-20

CustomerID	CustomerName	ContactName	Country
1	Alfreds Futterkiste	Maria Anders	Germany
2	Ana Trujillo Emparedados y helados	Ana Trujillo	Mexico
3	Antonio Moreno Taquería	Antonio Moreno	Mexico

Llojet e JOINS

- **(INNER) JOIN:** Kthen rreshta që kanë vlera të njëjta në të dyja tabelat.
- **LEFT (OUTER) JOIN**: Kthen të gjitha rreshtat nga tabela e majtë, dhe rreshtat që përputhen nga tabela e djathtë.
- **RIGHT (OUTER) JOIN**: Kthen të gjitha rreshtat nga tabela e djathtë, dhe rreshtat që përputhen nga tabela e majtë.
- **FULL (OUTER) JOIN**: Kthen të gjitha rreshtat kur ka një përputhshmëri në tabelën e majtë ose atë të djathtë.



INNER JOIN

Sintaksa

```
SELECT emrat_e_kolonave

FROM tabela1

INNER JOIN tabela2

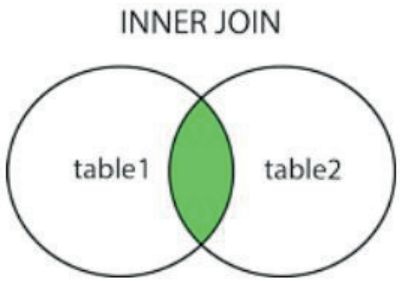
ON tabela1.emri_kolones = tabela2.emri_kolones;
```

Shembull

```
SELECT Orders.OrderID,
Customers.CustomerName

FROM Orders

INNER JOIN Customers ON Orders.CustomerID =
Customers.CustomerID;
```



LEFT JOIN

Sintaksa

```
SELECT emrat_e_kolonave

FROM tabela1

LEFT JOIN tabela2

ON tabela1.emri_kolones = tabela2.emri_kolones;
```

Shembull

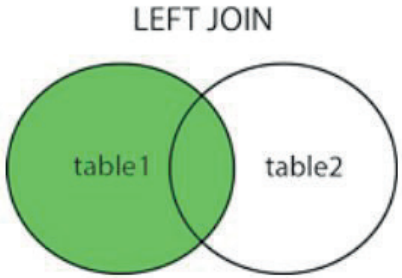
```
SELECT Customers.CustomerName, Orders.OrderID

FROM Customers

LEFT JOIN Orders

ON Customers.CustomerID=Orders.CustomerID

ORDER BY Customers.CustomerName;
```



LEFT JOIN

CustomerID	CustomerName	ContactName
1	Alfreds Futterkiste	Maria Anders
2	Ana Trujillo Emparedados y helados	Ana Trujillo
3	Antonio Moreno Taquería	Antonio Moreno

OrderID	CustomerID	EmployeeID
10308	2	7
10309	37	3
10310	77	8

Shënim: LEFT JOIN kthen të gjitha rreshtat nga tabela e majtë (Customers), edhe pse nuk ka përputhshmëri në tabelën e djathtë (Orders)

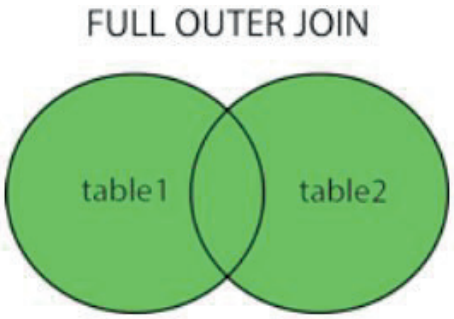
FULL JOIN

Sintaksa

```
SELECT emrat_e_kolonave
FROM tabela1
FULL OUTER JOIN tabela2
ON tabela1.emri_kolones = tabela2.emri_kolones;
```

Shembull

```
SELECT Customers.CustomerName, Orders.OrderID
FROM Customers
FULL OUTER JOIN Orders
ON Customers.CustomerID=Orders.CustomerID
ORDER BY Customers.CustomerName;
```



FULL JOIN

CustomerName	OrderID
Alfreds Futterkiste	
Ana Trujillo Emparedados y helados	10308
Antonio Moreno Taquería	10365
	10382
	10351

- FULL JOIN dhe FULL OUTER JOIN janë e njëjta gjë.
- Në foton e mësipërme është shembulli i një rezultati të një full join.
- Full join mund të rezultojë në datasete me shumë rreshta.

UNION

Përdoret për të bashkuar rezultatet e dy ose më shumë SELECT.

```
SELECT emri_kolonave FROM tabela1

UNION

SELECT emri_kolonave FROM tabela2;
```

```
SELECT City FROM Customers

UNION

SELECT City FROM Suppliers

ORDER BY City;
```

City
Aachen
Albuquerque
Anchorage
Ann Arbor
Annecy
Barcelona
Barquisimeto
Bend
Bergamo

GROUP BY

Grupon rreshtat që kanë vlera të njëjta.

Përdoret zakonisht me funksionet (COUNT, MAX, MIN, SUM, AVG).

```
SELECT emrat_kolonave
FROM emri_tabeles
ëHERE kushti
GROUP BY emri_kolones
ORDER BY emri_kolones;
```

- *Numri i klientëve sipas shtetit nga vijnë.*

```
SELECT COUNT(KlientID), Shteti
FROM Klienti
GROUP BY Shteti;
```

COUNT(CustomerID)	Country
3	Argentina
2	Austria
2	Belgium
9	Brazil
3	Canada

HAVING

HAVING u shtua në SQL sepse WHERE nuk mund të përdorej me funksionet agregate si COUNT,AVG,MIN,MAX etj.

- Numri i klienteve sipas shtetit. Shfaq vetem ato shtete qe kane mbi 5 kliente.

```
SELECT COUNT(KlientID), Shteti

FROM Klient

GROUP BY Shteti

HAVING COUNT(KlientID) > 5;
```

EXISTS

Përdoret për të kontrolluar mbi ekzistencën e një rreshti në subquery.

- Kthe listën e furnitorëve me cmim produkti më të vogël se 20.

```
SELECT Emri_furnitorit

FROM Furnitor

WHERE EXISTS (SELECT Emri_Produktit FROM Produkt WHERE Produkt.FurnitorID =
Furnitor.FurnitorID AND Cmimi < 20);
```

USHTRIME

1. Ushtrimet mbi joins do jene ne linkun e meposhtem:

   https://www.w3resource.com/sql-exercises/sql-joins-exercises.php

2. Sa njerez jane ne secilin shtet ne tabelen “Customers”? Shfaqni 2 kolona. Kolona e pare do jete shteti dhe kolona e dyte do tregoje numrin e personave.
3. Ne tabelen “items_ordered”, selektoni artikullin, cmimin maksimal dhe cmimin minimal per secilin artikull. Artikujt duhet te ndahen ne grupe specifike.
4. Sa porosi beri secili klient? Selektoni customerid, numrin e porosive qe ata bene dhe shumen e porosive. (te tabela “items_ordered”).
5. Sa njerez jane ne secilin shtet ne tabelen “customers”, qe kane me shume se nje person ne shtet. Selektoni shtetin dhe shfaqni numrin e personave qe jane te secili shtet nqs ky numer eshte me i madh se 1.
6. Ne tabelen “items_ordered”, selektoni artikullin, cmimin maksimal dhe cmimin minimal per secilin artikull. Shfaqni vetem rezultatin kur cmimi maksimal i njerit prej artikujve eshte me i madh se 190.
7. Sa porosi beri secili klient? Selekto customerid, numrin e porosive qe ato bene dhe shumen e porosive nqs kane porositur me shume se 1 artikull. (ne tabelen “items_ordered”)

Tabelat per ushtrimet

Customers

customerid	firstname	lastname	city	state
10101	John	Gray	Lynden	Washington
10298	Leroy	Brown	Pinetop	Arizona
10299	Elroy	Keller	Snoqualmie	Washington
10315	Lisa	Jones	Oshkosh	Wisconsin
10325	Ginger	Schultz	Pocatello	Idaho
10329	Kelly	Mendoza	Kailua	Hawaii
10330	Shawn	Dalton	Cannon Beach	Oregon
10338	Michael	Howell	Tillamook	Oregon
10339	Anthony	Sanchez	Winslow	Arizona
10408	Elroy	Cleaver	Globe	Arizona
10410	Mary Ann	Howell	Charleston	South Carolina
10413	Donald	Davids	Gila Bend	Arizona
10419	Linda	Sakahara	Nogales	Arizona
10429	Sarah	Graham	Greensboro	North Carolina
10438	Kevin	Smith	Durango	Colorado
10439	Conrad	Giles	Telluride	Colorado
10449	Isabela	Moore	Yuma	Arizona

Items Ordered

customerid	order_date	item	quantity	price
10330	30-Jun-1999	Pogo stick	1	28.00
10101	30-Jun-1999	Raft	1	58.00
10298	01-Jul-1999	Skateboard	1	33.00
10101	01-Jul-1999	Life Vest	4	125.00
10299	06-Jul-1999	Parachute	1	1250.00
10339	27-Jul-1999	Umbrella	1	4.50
10449	13-Aug-1999	Unicycle	1	180.79
10439	14-Aug-1999	Ski Poles	2	25.50
10101	18-Aug-1999	Rain Coat	1	18.30
10449	01-Sep-1999	Snow Shoes	1	45.00
10439	18-Sep-1999	Tent	1	88.00
10298	19-Sep-1999	Lantern	2	29.00
10410	28-Oct-1999	Sleeping Bag	1	89.22
10438	01-Nov-1999	Umbrella	1	6.75
10438	02-Nov-1999	Pillow	1	8.50
10298	01-Dec-1999	Helmet	1	22.00
10449	15-Dec-1999	Bicycle	1	380.50

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Back End Development

Tema: Lidhja e PHP me MySQL

Lezhë, 21 Dhjetor 2019

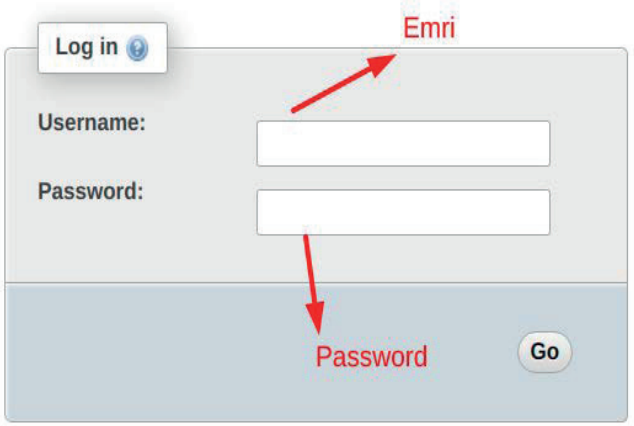
Kredencialet që duhen për të bërë lidhjen me MyQL

<?php

Phpmyadmin është programi ku ndodhen databazat. Për t'u loguar në phpmyadmin përdoren dy fusha: Username dhe Passëord. Këto dy parametra duhen më tej për të bërë lidhjen me PHP.

Kredencialet që nevojiten:

1. Emri i serverit
- localhost: kur programimi bëhet lokalisht
- IP e serverit
- Domaini i serverit psh. *dev.it*
1. Username (phpmyadmin)
2. Passëord (phpmyadmin)



Këto kredenciale i ruajmë në variabla të ndryshëm.

Në php ekziston një librari e quajtur **mysqli,** e cila bën kontrollin e lidhjes me db, ekzekutimin e querive e shumë veprime të tjera. Përmes një funksioni të kësaj librarie, do bëhet kontrolli nëse këto kredenciale janë të sakta dhe nëse lidhja me DB u krye.

Tre kredencialet vendosen brenda këtij funksioni, si parametra të tij.

Kodi për të bërë lidhjen me MySQL

```
<?php

$emri_serverit = "localhost"; //këtu vendoset emri i serverit

$emri = "root"; //brenda thonjëzave vendoset username i phpmyadmin

$passëord = ""; //passëordi i phpmyadmin

// Krijon lidhjen me databazen

$conn = mysqli_connect($emri_serverit, $emri, $passëord);

// Kontrollon nese eshte lidhur

if ($conn->connect_error) {

    die("Lidhja dështoi: " . $conn->connect_error);

}

echo "Lidhja u krye me sukses";
```

Krijimi i DB përmes PHP

1) Faza e parë është lidhja me DB

```php
<?php

$emri_serverit = "localhost";

$emri = "emri";

$passëord = "passëord";

// Krijo lidhjen

$conn = mysqli_connect($emri_serverit,
$emri, $passëord);

// Kontrollo lidhjen

if (!$conn) {

   die("Lidhja deshtoi");

}
```

2) Faza e dytë është të shkruajmë query-n

```php
$sql = "CREATE DATABASE myDB";
```

3) Faza e tretë është ekzekutimi i query-t

```php
if (mysqli_query($conn, $sql)) {

    echo "DB u krijua me sukses!";

} else {

    echo "Error";

}
```

Krijimi i Tabelës përmes PHP

```php
// Krijo tabelen

$sql = "CREATE TABLE produkt (

id INT(6) UNSIGNED AUTO_INCREMENT PRIMARY
KEY,

emri VARCHAR(30) NOT NULL,

sasia INT(6) NOT NULL,

cmimi INT(6) NOT NULL

)";

if (mysqli_query($conn, $sql)) {

    echo "DB u krijua me sukses!";

} else {

        echo "Error"; }
```

Rregulla:

- Query vendoset brenda thonjëzave dopio
- NOT NULL tregon që kolona duhet të ketë vlerë

mysqli_query

- Funksion që bën ekzekutimin e query-s
- Merr dy parametra (argumente)
  1. **$conn** = variabli ku u bë lidhja me databazën.
  2. **$sql** = është variabli ku është ruajtur query që do ekzekutojmë
- Ky funksion kthen një rezultat të caktuar. Në rastin tonë, nëse ekzekutimi shkoi me sukses, kthen TRUE, pra tabela u krijua me sukses.

Insertimi i të dhënave në tabelë përmes PHP

```php
// Krijo tabelen

$sql = "INSERT INTO produkt (emri, sasia,
cmimi)

VALUES ('Cader',100, 500)";

if (mysqli_query($conn, $sql)) {

    echo "Të dhënat u futën me sukses!";

} else {

        echo "Error"; }
```

Edhe në këtë rast nuk do e shkruajmë pjesën e kodit që bën lidhjen me DB, por vetëm atë të query-t dhe ekzekutimin e tij.

Njëlloj si në SQL, shkruajmë query-n që bën futjen e të dhënave në tabelë.

Query duhet vendosur brenda thonjëzave.

Në fund, ekzekutohet query përmes funksionit `mysqli_query($conn, $sql)`

Selektimi i të dhënave të tabelës përmes PHP

```php
$emri_serverit = "localhost"; $emri = "emri";

$passëord = "passëord";

$db = "produkt";

$conn = mysqli_connect($emri_serverit, $emri,
$passëord,$db);

$sql = "SELECT emri, sasia, cmimi FROM produkt";

$rezultati = mysqli_query($conn, $sql);

if (mysqli_num_roës($rezultati) > 0) {

    ëhile($roë = mysqli_fetch_assoc($rezultati)) {

        echo "Emri: " . $roë["emri"]. " - Sasia: "
. $roë["sasia"]. " " . $roë["cmimi"]. "<br>"; }

} else {

    echo "0 rezultate"; }
```

Në këtë rast shtohet edhe një parametër tjetër që është emri i databazës.

$rezultati -> ky variabël ruan rezultatin e ekzekutimit të query-t.

Query kthen si rezultat një tabelë, me 3 kolona dhe disa rreshta.

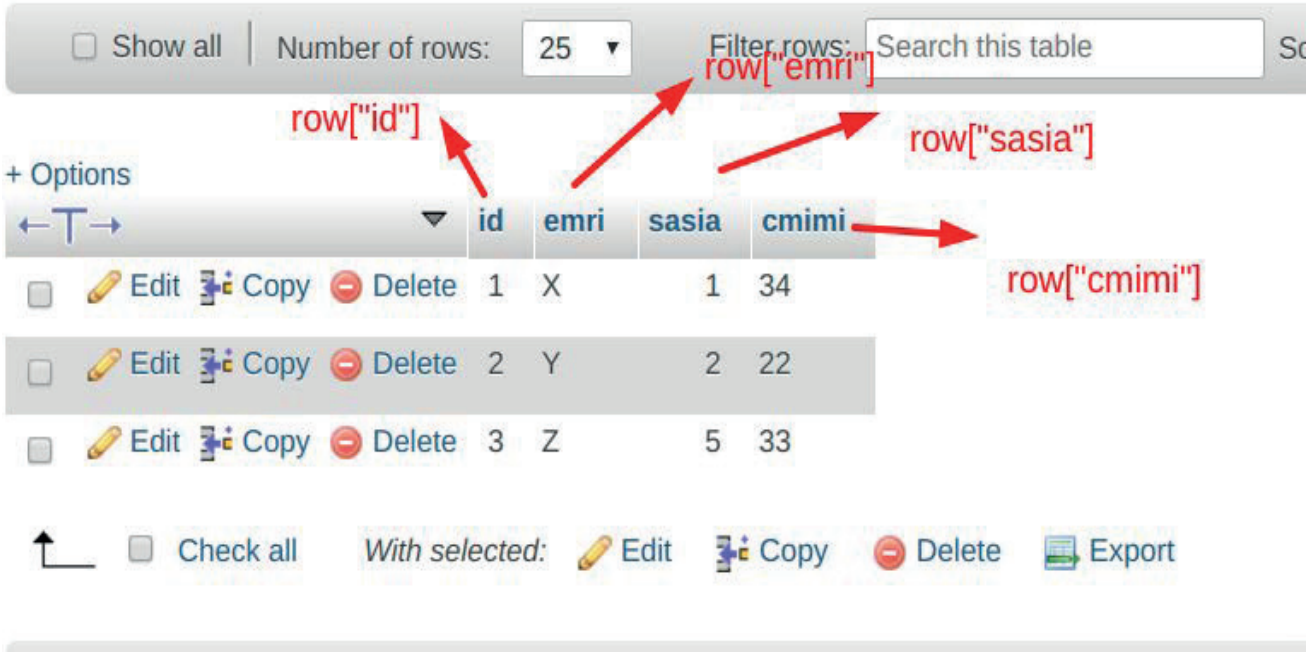
mysqli_num_roës -> ky funksion numëron numrin e rreshtave të tabelës.

Nqs numri i rreshtave të tabelës rezultat është > 0 atëherë printojmë secilin rresht të tabelës.

Për të printuar secilin rresht, përdorim ciklin ëhile.

mysqli_fetch_assoc -> konverton secilin rresht të tabelës në vektor asociativ, dmth. kolonat e tabelës do shërbejnë si celes për kapjen e vlerës së fushës.

Selektimi i të dhënave të tabelës përmes PHP



Mysqli_fetch_assoc e kthen cdo rresht nje vektor të ngjashëm me:

array("**id**"=>"1","**emri**"=>"X","**sasia**"=>"1","**cmimi**"=>"34")

Fjalet me **bold**, janë celësat e vlerave të vektorit.

Shfaqja e tabelave si tabelë html-je

```
$sql = "SELECT emri, sasia, cmimi FROM produkt";
```

```
$rezultati = mysqli_query($conn, $sql);
if (mysqli_num_rows($rezultati) > 0) {
    echo "<table border='1'>";
    echo "<tr>";
    echo "<th>Emri</th>";
    echo "<th>Sasia</th>";
    echo "<th>Cmimi</th>";
    echo "</tr>";
    while($row = mysqli_fetch_assoc($rezultati)) {
        echo "<tr>";
        echo "<td>" . $row["emri"]. "</td><td>" . $row["sasia"]. "</td><td>" . $row["cmimi"]. "</td>";
        echo "</tr>";
    }
    echo "</table>";

} else {
    echo "0 rezultate";
}
```

Në ciklin ëhile, ne po printojmë rreshtat e tabelës, prandaj krijojmë një <tr> sa herë që kalojmë në rresht të ri.

Para se të futemi në ciklin **ëhile**, krijojmë tabelën dhe kokën e saj. Të dhënat e tabelës i marrim përmes query-t dhe i printojmë në qelizat e tabelës.

Komanda të tjera

Të gjitha komandat e mësuara në SQL, mund të përdoren në PHP dhe të ekzekutohen përmes funksioneve të gatshme të php.

Shembuj:

- ëHERE
- UPDATE
- LIMIT
- ORDER BY
- HAVING
- etc..

USHTRIME

1. Bëni lidhjen me phpmyadmin. Kontrolloni nëse keni arritur të lidheni.
2. Bëni lidhjen me phpmyadmin dhe krijoni një databazë me emrin mydb.
3. Krijoni një tabelë me emrin **person**, me kolona emri, mbiemri, email dhe numri i celularit.
4. Shtoni përmes php 2 rreshta te tabela e mësipërme.
5. Shfaqni në frontend, në formën e tabelës, të dhënat e tabelës “person”. Nëse nuk ka të dhëna, printoni “Nuk ka të dhëna në tabelë”. Shtoni një kolonë të quajtur delete, e cila ka linkun me emer delete për cdo rresht.

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Back End Development

Tema: Format në PHP

Lezhë, 2020

Metodat GET dhe POST

- GET dhe POST janë 2 metoda se si broëseri i klientit mund të dërgojë të dhëna te serveri.
- Para se broëseri të dërgojë të dhënat, ai i enkodon ato duke përdorur një skemë që quhet enkodimi i URL (URL encoding).
  `name1=value1&name2=value2&name3=value3`
- Sipas kësaj skeme, emri dhe vlera bashkohen përmes barazimit (=), ndërsa ciftet emër/vlerë ndahen nga njëri-tjetri përmes një ampersand (&).
- Pasi informacioni është enkoduar, ai dërgohet në server.

Metoda GET (1/2)

- Metoda GET dërgon informacionin e enkoduar të bashkangjitur faqes së kërkuar.
- Faqja dhe informacioni i enkoduar ndahen nga një pikëpyetje (?).

http://www.test.com/index.html?name1=value1&name2=value2

- Metoda GET mund të dërgojë deri në 1024 karaktere.
- Nuk përdoret për dërgimin e informacioneve sensitive dhe kodeve në server.
- Nuk mund të përdoret për të dërguar të dhëna binare si imazhe ose dokumenta ëord në server.
- PHP ofron vektorin asocitaiv $_GET për aksesimin e informacionit të dërguar duke përdorur metodën GET.

Metoda GET (2/2)

```
<?php
   if( $_GET["emri"] || $_GET["mosha"] ) {
      echo "Pershendetje ". $_GET['emri']. "<br />";
      echo "Ti je ". $_GET['mosha']. " vjec.";
      exit();
   }
?>

<html>
   <body>
      <form action = "<?php $_PHP_SELF ?>" method = "GET">
         Emri: <input type = "text" name = "emri" />
         Mosha: <input type = "text" name = "mosha" />
         <input type = "submit" />
      </form>
   </body>
</html>
```

- Në kodin e mësipërm është krijuar një formë. Brenda tagut <form> janë dy atribute:
  - Action - këtu vendoset emri i filet ku është kodi (ku do ekzekutohet forma).
  - Method - këtu vendoset metoda përmes së cilës do dërgohen të dhënat në server (GET)
- Të dhënat që janë futur në textbox merren përmes vektorit asociativ $_GET.
- $_PHP_SELF merr emrin e filet aktual ku është i vendosur kodi.

Metoda POST (1/2)

- Metoda POST dërgon të dhëna përmes headerit të HTTP.
- Informacioni enkodohen njësoj si në rastin e metodës GET dhe vendoset në një header të quajtur QUERY_STRING.
- Metoda POST nuk ka ndonjë kufizim në madhësinë e të dhënave që do dërgohen.
- Metoda POST mund të përdoret për të dërguar cdo lloj të dhëne.
- Të dhënat e dërguara përmes metodës POST janë në headerin e HTTP, prandaj siguria varet nga protokolli HTTP.
- PHP ofron vektorin asociativ $_POST për aksesimin e të gjithë informacionit të dërguar përmes metodës POST.

Metoda POST (2/2)

```
<?php
   if( $_POST["emri"] || $_POST["mosha"] ) {
      if (preg_match("/[^A-Za-z'-]/",$_POST['emri'] ))
{
         die ("Emer i pavlefshem. Duhet te permbaje
vetem shkronja");
      }
      echo "Pershendetje ". $_POST['emri']. "<br />";
      echo "Ju jeni ". $_POST['mosha']. " vjec.";
      exit();
   }
?>
<html>
   <body>
      <form action = "<?php $_PHP_SELF ?>" method =
"POST">
         Emri: <input type = "text" name = "emri" />
         Mosha: <input type = "text" name = "mosha" />
         <input type = "submit" />
      </form>
   </body>
</html>
```

- preg_match - përdoret për të validuar të dhënat e futura në textbox.
- If-i në fillim të kodit, kthen true nqs janë futur të dhëna në dy textbox-et:
  - Emri
  - Mosha

GET vs POST

- Të dyja metodat GET dhe POST krijojnë një vektor që përrmban cifte celes/vlere.
  - Celes = emri i inputit të formës
    - <input type=”text” **name**=”emri”>
  - Vlere = vlera e futur në inputin me atë emër.

- $_GET dhe $_POST janë superglobale, dmth mund të thirren nga cdo funksion, klasë apo file të projektit.
- $_GET është një vektor që kalon vlera përmes paramterave të URL.
- $_POST është një vekotr variablash që kalon vlera përmes headerit të HTTP.

- Informacioni i dërguar përmes formës me metodën GET është e dukshme për të gjithë, sepse emrat e variblave dhe vlerat shfaqen në URL.
- Informacioni i dërguar përmes metodës POST është i padukshëm për të tjerët. Celesat dhe vlerat bashkangjiten paketave HTTP.
- Mqs. variablat shfaqen në URL, faqja mund të bëhet bookmark në metodën GET.
- Mqs. të dhënat janë në headerin e HTTP, faqja nuk mund të behet bookmark në metodën POST.

Formë HTML

```
<html>
<body>

<form action="ëelcome.php" method="post">
Emri: <input type="text" name="emri"><br>
E-mail: <input type="text" name="email"><br>
<input type="submit">
</form>

</body>
</html>
```

- Kur përdoruesi plotëson formën e mërsipërme dhe klikon butonin Submit, të dhënat e formës dërgohen për procesim në një PHP file të quajtur “ëelcome.php”. Të dhënat janë dërguar përmes metodës POST.
- Për të shfaqur të dhënat e futura, thjesht përdoret echo për printimin e vlerës.
- Psh. $_POST[‘emri’] dhe $_POST[‘email].

Validimi i Formës

```
<form method="post" action="index.php">
Emri: <input type="text" name="emri">
E-mail: <input type="text" name="email">
website: <input type="text" name="website">
Koment: <textarea name="koment" roës="5" cols="40"></textarea>
Gjinia:
<input type="radio" name="gjinia" value="femer">Femer
<input type="radio" name="gjinia" value="nmashkull">Mashkull
</form>
```

Rregullat

- Emri është i detyrushëm. Duhet të përmbajë shkronja dhe hapësira bosh.
- E-mail ëhstë i detyrueshëm. Duhet të përmbajë një adresë emaili valide me @ dhe .
- website është opsional. Nqs plotësohet duhet të ketë një URL të vlefshme.
- Komenti është opsional. Mund të përmbajë cdo lloj karakteri.

Validimi kur nuk futet vlera

```php
<?php

// percakto variablat dhe vendose vlera bosh

$emriErr = $emailErr = $gjiniaErr = $websiteErr
= "";

$emri = $email = $gjinia = $koment = $website =
"";

// nqs eshte klikuar butoni Submit

if (isset($_POST[“submit”])) {

  if (empty($_POST["emri"])) {

          $emriErr = "Emri eshte i
detyrueshem";

  } else {
```

```php
 if (empty($_POST["email"])) {

          $emailErr = "Email eshte detyrueshem"; }
else {

          $email = test_input($_POST["email"]); }

if (empty($_POST["website"])) {
          $website = "";
  } else {
          $website = test_input($_POST["website"]);
  }

  if (empty($_POST["koment"])) {
          $koment = "";
  } else {
          $koment = test_input($_POST["koment"]);
  }

  if (empty($_POST["gjinia"])) {
          $gjiniaErr = "Gjinia eshte e detyrueshme";
  } else {
          $gjinia = test_input($_POST["gender"]);
  }
}
```

Shfaqja e erroreve

```
<form method="post" action="index.php">

Emri: <input type="text" name="emri">
<span class="error">* <?php echo $emriErr;?></span>
<br><br>
E-mail:
<input type="text" name="email">
<span class="error">* <?php echo $emailErr;?></span>
<br><br>
website:
<input type="text" name="website">
<span class="error"><?php echo $websiteErr;?></span>
<br><br>
Koment: <textarea name="comment" roës="5" cols="40"></textarea>
<br><br>
Gjinia:
<input type="radio" name="gjinia" value="femer">Female
<input type="radio" name="gjinia" value="mashkull">Mashkull
<span class="error">* <?php echo $gjiniaErr;?></span>
<br><br>
<input type="submit" name="submit" value="Submit">
</form>
```

- Në span-et me klasën *error*, printohet error-i përmes variablave që deklaruam në fillim të kodit.

Validimi i emrit & email-it

1. Validimi i emrit (emri duhet të përmbajë vetëm shkronja dhe hapësira boshe)

```
      $emri = test_input($_POST["emri"]);
if (!preg_match("/^[a-zA-Z ]*$/",$emri)) {
      $emriErr = "Lejohen vetëm shkronja dhe hapësira boshe";
}
```

- Në funksionin **preg_match** vendoset pattern-i, që duhet të ndjeki vlera e futur në textbox.
- [a-zA-Z] -> tregon që fjalia/fjala duhet të përmbajë shkronja nga a-z dhe A-Z dhe hapësirë boshe.
- * tregon që fjalia/fjala mund të përmbajë 1 ose disa shkronja (hapësira boshe).
- ^ -> tregon fillimin e stringut që futet
- $ -> tregon fundin e stringut
- Pattern-i futet përmes slasheve / /

1. Validimi i emailit

```
$email = test_input($_POST["email"]);
if (!filter_var($email, FILTER_VALIDATE_EMAIL)) {
  $emailErr = "Format emaili i pavlefshem";
}
```

- Për të validuar emailin përdoret funksioni i gatshëm **filter_var** me parametra vlerën e futur dhe FILTER VALIDATE EMAIL.

Validimi i URL

```
$website = test_input($_POST["website"]);
if (!preg_match("/\b(?:(?:https?|ftp):\/\/|www\.)[-a-z0-9+&@#\/%?=~_|!:,.;]*[-a-z0-
9+&@#\/%=~_|]/i",$website)) {

$websiteErr = "URL e pavlefshme";

}
```

- Patterni i mësipërm mund të gjendet lirisht online, duke mos patur nevojën për rikrijimin e tij, në cdo rast që bëhet validim URL-je.

```
 if (empty($_POST["website"])) {
          $website = ""; // kur nuk fusim vlere nuk shfaqim error sepse futja e url nuk eshte e
detyrueshme ne formen tone
  } else {
          $website = test_input($_POST["website"]);
    // kontrollo nese url eshte e vlefshme
    if (!preg_match("/\b(?:(?:https?|ftp):\/\/|www\.)[-a-z0-9+&@#\/%?=~_|!:,.;]*[-a-z0-
9+&@#\/%=~_|]/i",$website)) {
          $websiteErr = "URL e pavlefshme";
          }
```

Ruajtja e vlerave të formës

```
Emri: <input type="text" name="name" value="<?php echo $emri;?>">

E-mail: <input type="text" name="email" value="<?php echo $email;?>">

website: <input type="text" name="website" value="<?php echo $website;?>">

Koment: <textarea name="koment" roës="5" cols="40"><?php echo $koment;?></textarea>

Gjinia:
<input type="radio" name="gjinia"
<?php if (isset($gjinia) && $gjinia=="femer") echo "checked";?>
value="femer">Femer
<input type="radio" name="gender"
<?php if (isset($gjinia) && $gjinia=="mashkull") echo "checked";?>
value="mashkull">Mashkull
```

- Pasi futen të dhënat dhe klikohet **Submit**, të dhënat e futura ruhen në textbox-et përkatëse.
- Kjo arrihet nuk vendosur variablat përkatës tek value e secilit input të formës.
- **Checked** është një atribut i radio buttons. Nqs input-i i tipit radio ka fjalën checked, atëherë ky input del i checkuar.

Regular Expressions

- Regular Expressions janë një sekuence karakteresh. Ata përdoren për krijimin e pattern-eve që duhet të ndjekin të dhënat e futura në një formë.
- Duke përdorur regular expressions, ju mund të kërkoni një string brenda stringut, mund të zevendësoni një string me një tjetër dhe të ndani një string në disa copa.

- [0-9] - Cdo numer nga 0-9
- [a-z] - cdo karakter loëercase nga a te z.
- [A-Z] - cdo karakter uppercase nga A te Z.
- [a-Z] - cdo karakter nga loëercase a te uppercase Z.
- [0-3] - range i mësipërm përfshin numrat nga 0 te 3.

QUANTIFIERS (frekuenca e karaktereve)

- p+ - cdo string që përmban të paktën një p
- p* - cdo string që përmban 0 ose shumë p.
- p? - cdo string që përmban 0 ose 1 p.
- p{N} - cdo string që përmban një numër N të shkronjëss P. psh. P{3} - stringu të ketë 3 p
- P{2,3} - cdo string që ka 2 ose 3 p.
- P{2,} - cdo string që përmban një sekuence e të paktën 2 p.
- p$ - cdo string me p në fund të tij.
- ^p - cdo string me p në fillim të tij.

Raste të Regular Expressions

- [^a-zA-Z]
  - Cdo string që nuk përmban shkronja nga a-z dhe A-Z.
- p.p
  - Cdo string që përmban shkronjën p që ndiqet nga një karakter tjetër dhe më pas nga një tjetër p.
  - Psh. pip,pop,p3p
- ^.{2}$
  - Cdo string që përmban vetëm 2 karaktere
- (.*)
  - Cdo string që rrethohet nga dhe
- p(hp)*
  - Cdo string që fillon me p, dhe mund të ketë 0 ose disa instanca të shkronjave hp
  - Psh. p, php, phphp
- [[:alpha:]]
  - Cdo string që përmban shkronja nga a-z dhe A-Z.
- [[:digit:]]
  - Cdo string që përmban numra.

Raste të Regular Expressions

```php
<?php
if (preg_match("/ell/", "Hello ëorld!)) {
  echo "U gjet <br />";
}
?>
<?php
if (preg_match("/ll.*/", "The History of Hallowwwn") {
  echo "U gjet <br />";
}
?>
<?php
$email = firstname.lastname@aaa.bbb.com;
$regexp = "/^[^0-9][A-z0-9_]+([.][A-z0-9_]+)*[@][A-z0-9_]+([.][A-z0-9_]+)*[.][A-z]{2,4}$/";
if (preg_match($regexp, $email)) {
              echo "Email address is valid.";
} else {
              echo "Email address is <u>not</u> valid.";
}
?>
```

USHTRIME

1. Krijoni një formë. Forma duhet të përmbajë këto fusha:
   a. Emri - duhet të jetë i detyrueshëm. Duhet të fillojë me shkronjë të madhe dhe të përmbajë vetëm shkronja.
   b. Mbiemri - duhet të jetë i detyrueshëm dhe të përmbajë vetëm shkronja.
   c. Mosha - e detyrueshme. Të përmbajë numra nga 18-60.
   d. Email - të jetë i vlefshëm.
2. Në formën e mësipërme, bëjeni që të dhënat e futura të ruhen brenda fushave edhe pasi klikohet submit.
3. Krijoni një fushë të tipit text. Këtu mund të shkruani ditët e javës nga Monday-Sunday. Nqs. përdoruesi fut një nga ditët Nga Monday-Friday, printoni “dite pune”, perndryshe “pushim”. Validoni vlerat që fut përdoruesi. Përdoruesi nuk duhet të fusë cdo lloj vlere, por vetem ditet e javes në anglisht.
4. Krijoni një regular expression që duhet të validojë një website. website mund të jetë i formës:
   a. www.test.com
   b. test.com
   c. Test.al2 etj.
5. Vizitoni sitin https://regexr.com/, për të krijuar regex të ndryshme me validim në real-time.
6. Beni regex-in:
   - Një fjali që duhet të fillojë me të madhe dhe të mbarojë me të madhe.
   - Kontrolloni nëse stringu përmban numrin 52.
   - Kontrolloni nëse stringu ka një P të madhe.
   - Kontrolloni nese IP eshte e vlefshme. 0-255:0-255:0-255:0-255

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Back End Development

Tema: Formë regjistrimi me php

Lezhë, 2020

Hapat që duhen ndjekur

1. Krijimi i tabelës “perdoruesi” në databazë me kolonat e caktuara. Këtu do ruhen të dhënat që do futen nga forma në frontend. Kolonat që duhen të ketë tabela:
    - Emri - varchar(255)
    - Mbiemri - varchar(255)
    - Mosha - int(3)
    - Gjinia - te ruhet ne tabele F/M
    - Email - varchar(255)
    - Fjalekalimi - varchar(255)

2. Krijimi i formës në frontend duke përdorur HTML dhe CSS. Fushat që duhet të përmbajë forma janë:
    - Emri - input i tipit text
    - Mbiemri - input i tipit text

Hapat që duhen ndjekur

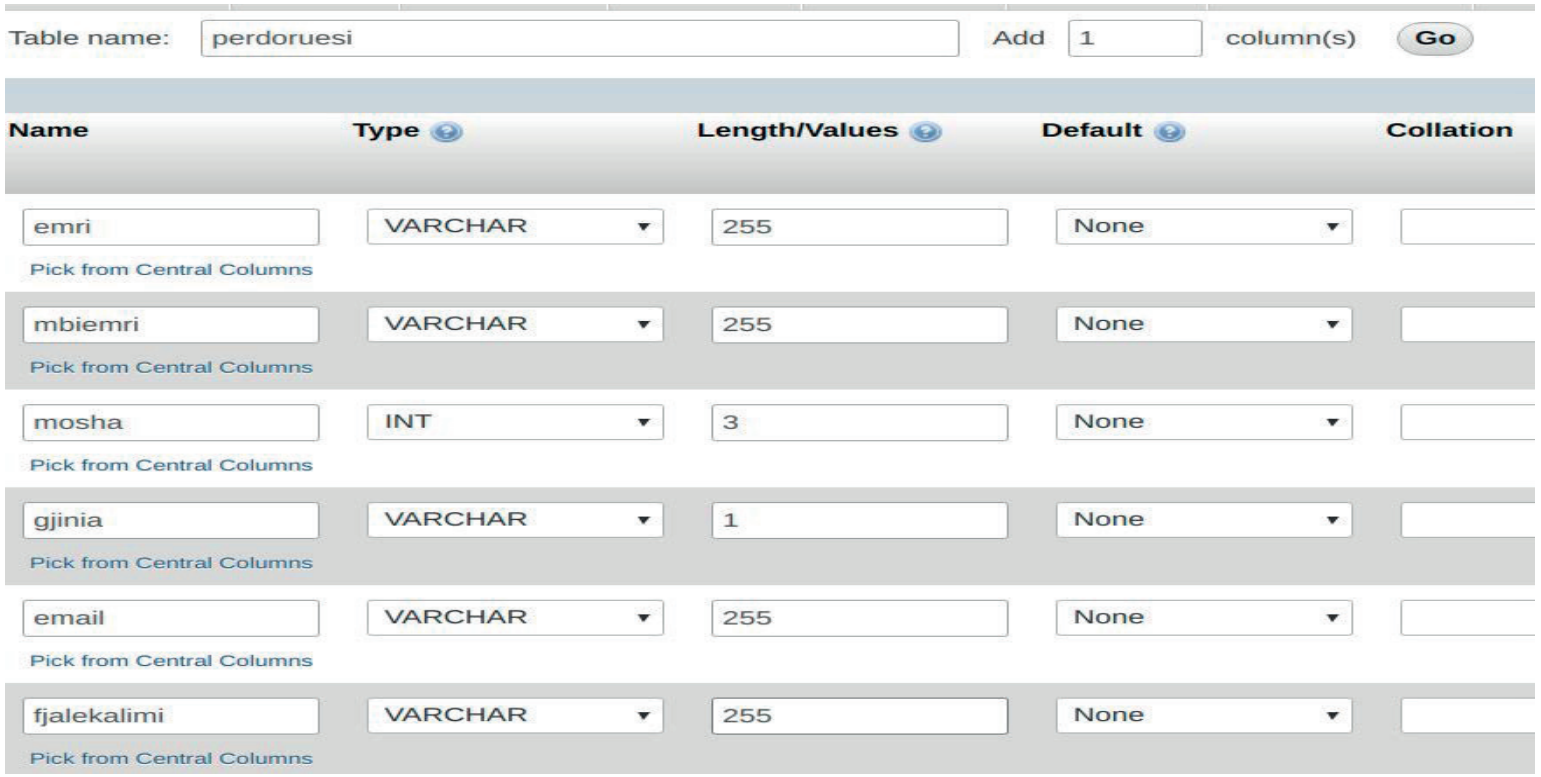
- Mosha - dropdown
- Gjinia - radio button (F/M)
- Email - tipi email
- Fjalekalimi - tipi password
- Konfirmo fjalëkalimin - tipi password
- Pranimi i kushteve - checkbox
- Butoni regjistrohu

3. Te realizohen validimet e formës **në momentin e klikimit të butonit** si në vijim:
   - Të testohet nëse fushat janë të plotësuara apo jo dhe të shfaqen mesazhet përkatëse të gabimit. Të gjitha fushat janë të detyrueshme të plotësohen, sikurse edhe klikimi i checkbox për pranimin e kushteve.
   - Të parashikohet kontrolli i emailit si edhe i fjalëkalimit, i cili duhet të ketë jo më pak se 8 karaktere nga të cilat minimumi 1 shkronjë të madhe, 1 numër dhe 1 karakter special.
   - Të kontrollohet nqs fjalëkalimi përputhet në të dyja fushat (Fjalëkalimi dhe Konfirmimi i fjalëkalimit) dhe të shfaqet mesazhi përkatës.
   - Gjithashtu Emri dhe Mbiemri duhet të përmbajë vetëm shkronja dhe nuk duhet të jenë me gjatësi më të madhe se 25 karaktere.

4. Futia e të dhënave në databazë.

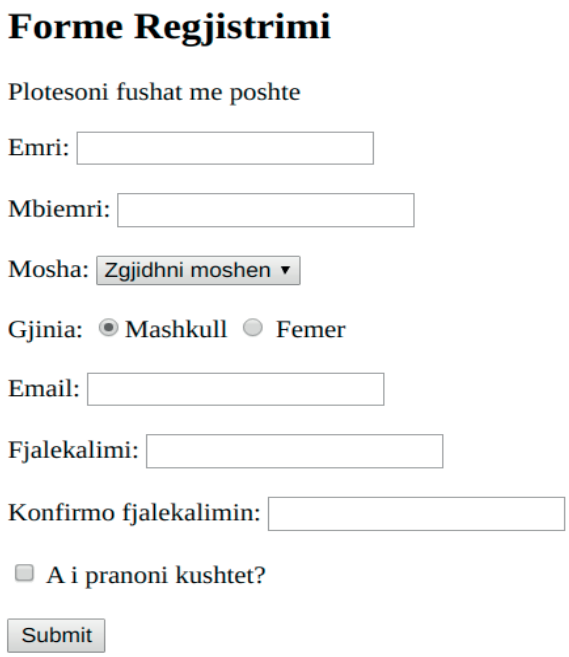
Krijimi i tabelës në DB

- Hapi i parë është krijimi i tabelës **përdoruesi,** në localhost/phpmyadmin.



Krijimi i formës me HTML

- Hapi i dytë është krijimi i të gjitha fushave të formës me HTML, sipas kritereve të përcaktuara në slidet më përpara.
- Struktura e formës duhet të jetë si në imazhin në të djathtë.
- Mund të përdorni CSS për krijimin e një forme estetikisht më të bukur.



Kodi i formës në HTML

```
    <h2>Forme Regjistrimi</h2>
    <p>Plotesoni fushat me poshte</p>
    <form method="POST" action="register.php">
        Emri: <input type="text" name="emri"><br><br>
        Mbiemri: <input type="text" name="mbiemri"><br><br>
        Mosha: <select>
                    <option value="" select>Zgjidhni moshen </option>
                    <option> 18 </option>
                    <option>19</option>
                    <option>20</option>
                </select>
                <br><br>
        Gjinia: <input type="radio" name="gjinia" value="M" checked>Mashkull
        <input type="radio" name="gjinia" value="F"> Femer <br><br>
        Email: <input type="email" name="email"><br><br>
        Fjalekalimi: <input type="password" name="fjalekalimi"><br><br>
        Konfirmo fjalekalimin: <input type="password" name="konfirmo"><br><br>
        <input type="checkbox" name="termat"> A i pranoni kushtet? <br><br>
        <input type="submit" name="Regjistrohu">
    </form>
</body>
</html>
```

Në tag-un <form> vendoset method=”POST” dhe tek action=”register.php”, ku register.php është emri i filet ku është krijuar forma.

Ruajtja e vlerave të futura në fusha

```php
<body>
    <?php
    //e dhena e futur kapet permes $_POST['<emri i inputit>']
    //te dhenat e futura ne input form, ruhen secila ne variablin perkates
    $emri=$_POST['emri'];
    $mbiemri=$_POST['mbiemri'];
    $mosha=$_POST['mosha'];
    $email=$_POST['email'];
    $fjalekalimi=$_POST['fjalekalimi'];
    $konf_fjalekalimi=$_POST['konfirmo'];
```

- Secila fushe input ka një emer (name). Psh. fusha emri ka name=”emri”.
- Të dhënat e futura në secilën fushë kapet përmes variablit superglobal $_POST.
- Secila e dhënë e futur ruhet në variabël të ndryshëm.
    - **$emri** -> këtu ruhet vlera e futur te fusha **emri**
    - **$mbiemri** -> këtu ruhet mbiemri i futur te fusha **mbiemri**
    - **$mosha** -> këtu ruhet mosha e futur te fusha **mosha**
    - **$email** -> këtu ruhet emaili i futur te fusha **email**
    - **etj.**

Validimi i emrit

- Në rastet kur vlera e futur në fusha nuk është e vlefshme, duhet të shfaqet një error, që t'i tregojë përdoruesit cila e dhënë nuk është futur sic duhet.
- Për këtë arsye, secili error që gjenerohet nga secila fushë ruhet në variabël të ndryshëm si: $error_emri.
- Janë tre raste për validimin e emrit: nëse emri është futur, nëse emri ka gjatësi nën 25 karaktere dhe të përmbajë vetëm shkronja. Në rast mosvlefshmërie, errori do ruhet në variablin **$error_emri**.
- if(isset($_POST['submit']) tregon që kur klikohet butoni Submit, atëherë bëhet validimi i të gjitha fushave me radhë.

```php
//error-et per secilen fushe te formes ruhen ne variabla te ndryshem
$error=$error_emri=$error_mbiemri=$error_mosha=$error_gjinia=$error_email=$error_fjalekalimi=$error_konf_fjalekalimi=$error_kushtet='';

if(isset($_POST['submit'])){
    //nese form eshte submitted atehere validohen fushat input $error =false;
/**
* VALIDIMI I FUSHES EMRI
**/

//validimi i gjatesise se emrit
if(strlen($emri)>25)
{
    $error_emri='Emri nuk duhet te kete me shume se 25 karaktere. Ju lutem vendoseni dhe njehere.';
    $error=true;
}

//validimi nese emri eshte futur
if(empty($emri))
{
    $error_emri='Ju lutem plotesoni emrin.';
    $error=true;
}

//validimi nese emri permban vetem shkronja
if(preg_match('@[0-9]@', $emri))
{
    $error_emri='Emri duhet te permbaje vetem germa.';
    $error=true;
```

Validimi i mbiemrit

- Te fusha mbiemri do ketë 2 validime:
  - Nqs mbiemri është futur. Nqs nuk eshte futur fare, shfaqet errori “Ju lutem plotesoni mbiemrin”.
  - Nqs mbiemri është mbi 25 germa, shfaqet errori “Mbiemri nuk duhet te kete me shume se 25 karaktere. Ju lutem vendoseni dhe njehere.”

```php
/**
* VALIDIMI I FUSHES MBIEMRI
**/

if(strlen($mbiemri)>25)
{
    $error_mbiemri='Mbiemri nuk duhet te kete me shume se 25 karaktere. Ju lutem vendoseni dhe njehere.';
    $error=true;
}

if(empty($mbiemri))
{
    $error_mbiemri='Ju lutem plotesoni mbiemrin.';
    $error=true;
}
```

Validimi i email-it

- Te fusha email do ketë 2 validime:
  - Nqs emaili është futur. Nqs nuk eshte futur fare, shfaqet errori “Ju lutem plotesoni emailin”.
  - Për të validuar nqs email-i është futur sipas formatit të caktuar, përdoreret funksioni i gatshëm “filter_var”, i cili ka 2 argumenta.
    - Argumenti i parë është variabli $email, që ka vlerën e futur në fushën e emailit.
    - Argumenti i dytë është FILTER_VALIDATE_EMAIL, i cili është i gatshëm nga php.
  - Në rast se emaili është sipas formatit, funksioni filter_var kthen TRUE.

```php
/**
* VALIDIMI I FUSHES EMAIL
**/

if(empty($email))
{
    $error_email='Ju lutem plotesoni adresen e email-it';
    $error=true;
}

if (!filter_var($email, FILTER_VALIDATE_EMAIL))
{
    $error_email='Email jo i sakte, kthehuni per ta korigjuar.';
    $error=true;
}
```

Validimi i moshës

- Te fusha **mosha** do ketë 1 validim:
  - Mqs mosha, është një dropdown, validimin i vetëm do jetë vetëm ai nqs përdoruesi ka zgjedhur një nga vlerat e dropdownit.
  - Si vlera dropdown-i ka hapësirën boshe, 18, 19, 20.
  - Në rast se vlera e zgjedhur është hapësira boshe, pra vlerën ku thotë *zgjidhni moshën,* atëherë duhet të shfaqet error-i “Ju lutem zgjidhni moshen.”

```php
/**
*  VALIDIMI I MOSHES
**/

if ($mosha=='')
{
    $error_mosha='Ju lutem zgjidhni moshen.';
    $error=true;
}
```

Validimi i fjalëkalimit (1/2)

- Fjalëkalimi ka këto kushte:
  a. Duhet të ketë të paktën 1 shkronjë të madhe.
  b. Duhet të ketë të paktën një karakter special.
  c. Të ketë të paktën një numër.
  d. Të ketë të paktën një shkronjë të vogël.
  e. Të ketë 8 ose më shumë karaktere.

- Ky validim bëhet përmes funksionit të gatshëm **preg_match**, i cili kthen TRUE, nqs vlera e futur është sipas formatit apo jo.

- Më poshtë bëhet validimi për secilën nga kushtet e mësipërme dhe ruhen në variabla të ndarë.
  - $fjalekalimi -> variabli ku është ruajtur fjalëkalimi i futur nga përdoruesi

```
$uppercase = preg_match('@[A-Z]@',$fjalekalimi);
        $loëercase = preg_match('@[a-z]@',$fjalekalimi);
        $number = preg_match('@[0-9]@',$fjalekalimi);
        $karakterspecial = preg_match('@[?=.*?[#?!$%^&*-]@',$fjalekalimi);
```

Validimi i fjalëkalimit (2/2)

- Bëhët kontrolli **if** për secilën nga kontrollet e mësipërme. Nqs fjalekalimii i futur nga përdoruesi është më i shkurtër se 8 karaktere apo nuk përmban të paktën 1 germë të madhe, 1 numër, 1 germë të vogël dhe 1 karakter special, atëherë shfaqet errori si në kodin e mëposhtëm.
- Pastaj bëhet kontrolli nqs përdoruesi ka futur vlerë apo jo te kjo fushë dhe të fusha e konfirmimit të fjalëkalimit.
- Nqs vlera e fjalëkalimit dhe konfirmo_fjalëkalimin janë të ndryshme, atëherë shfaqet errori që “Fjalëkalimet nuk përputhen”.

```
$uppercase=preg_match('@[A-Z]@',$fjalekalimi);
$lowercase=preg_match('@[a-z]@',$fjalekalimi);
$number=preg_match('@[0-9]@',$fjalekalimi);
$karakterspecial=preg_match('@[?=.*?[#?!$%^&*-]@',$fjalekalimi);

if(!$uppercase || !$lowercase || !$number || !$karakterspecial || strlen($fjalekalimi)<8) {$error_fjalekalimi='Fjalekalimi nuk eshte i sakte. Ai
    duhet te permbaje jo me pak se 8 karaktere nga
    te cilat minimumi 1 germe te medha, 1 numer dhe 1 karakter special.'; $error=true;}
if(empty($fjalekalimi))
{
    $error_fjalekalimi='Ju lutem plotesoni fjalekalimin.';
    $error=true;
}
if(empty($konf_fjalekalimi))
{
    $error_konf_fjalekalimi='Ju lutem plotesoni konfirmimin e fjalekalimit.';
    $error=true;
}

if ($konf_fjalekalimi != $fjalekalimi)
{
    $error_fjalekalimi='Fjalekalimi nuk perputhet! Ju lutem rishkruani edhe njehere fjalekalimin.';
    $error=true;
}
```

Validimi i gjinisë & termave

- Nqs nuk është klikuar checkbox-i i pranimit të termave errori ruhet në variablin $error_kushtet, që më pas të shfaqet në momentin kur përdoruesi klikon butonin “Submit”.
- Nqs përdoruesi nuk ka zgjedhur një nga gjinitë, errori ruhet në variablin $error_gjinia.
  empty($_POST[‘gjinia’]) -> kthen TRUE nqs përoduesi nuk ka zgjedhur asnjërin nga radio butonat.
- Në fund të formës, nqs variabli $error është TRUE, atëherë shfaqen të gjitha error-et.

```php
if(!isset($_POST[termat]) || $_POST[termat] != 'on')
{
    $error_kushtet='Per te plotesuar regjistrimin ju duhet te pranoni kushtet dhe afatet.';
    $error=true;
}

if(empty($_POST["gjinia"]))
{
    $error_gjinia='Ju lutem zgjidhni gjinine.';
    $error=true;
}

if($error==true)
{
    echo $error_emri."<br/>";
    echo $error_mbiemri."<br/>";
    echo $error_mosha."<br/>";
    echo $error_gjinia."<br/>";
    echo $error_email."<br/>";
    echo $error_fjalekalimi."<br/>";
    echo $error_konf_fjalekalimi."<br/>";
    echo $error_kushtet."<br/>";
}
```

Mungesa e error-eve

- Në rastin kur variabli $error = true, dmth që në një nga fushat e plotësuara ka error, përndryshe shfaq të dhënat që janë futur në fusha.
- Më poshtë shfaqet kodi dhe rezultati nqs nuk ka asnjë error.

```php
if($error==true)
{
    echo $error_emri."<br/>";
    echo $error_mbiemri."<br/>";
    echo $error_mosha."<br/>";
    echo $error_gjinia."<br/>";
    echo $error_email."<br/>";
    echo $error_fjalekalimi."<br/>";
    echo $error_konf_fjalekalimi."<br/>";
    echo $error_kushtet."<br/>";
}

else
{
?>
<div style="margin-top:50px;font-weight:bold">Te dhenat e meposhtme u regjistruan me sukses:</div><br/>
<table>
<tr><th> Emri </th> <th> Mbiemri </th><th> Mosha </th> <th> Gjinia </th><th> Email </th></tr>
<tr><td><?php echo $emri ?> </td> <td><?php echo $mbiemri ?> </td><td><?php echo $mosha?> <td><?php echo $_POST["gjinia"] ?> </td> <td> <?php
    echo $email ?></td> </tr> </table>
    <?php
    }
    ?>
```



Shtimi i të dhënave në databazë

- Pasi është bërë validimi i të gjitha të dhënave të futura në formën e regjistrimit, është radha e shtimit të të dhënave në databazë.
- Për këtë arsye bëhët:

1. Lidhja me DB
2. Krijimi i query-t
3. Ekzekutimi i query-t.
4. Shfaqja e mesazhit “Sukses”, nëse të dhënat futen në rregull.

- Query do ruhet në një variabël të quajtur $query.
- Query ekzekutohet përmes funksionit të gatshëm **mysqli_query,** që përmban 2 argumenta. Argumenti i parë është variabli ku ruhet lidhja me DB dhe variabli i dytë është ku është ruajtur query.

```
$result = mysqli_query ($con,$query); // Ekzekuto query.
```

- Rezultati i query-t ruhet në variablin $result. Nqs ky variabël është bosh, ekzekutimi nuk është kryer.

Shtimi i të dhënave në databazë

- Në këtë rast, kemi hequr kodin e mëparshëm që shfaq tabelën me të dhënat e futura nga përdoruesi dhe kemi vënë kodin e lidhjes me DB dhe shtimin e tyre në tabelën **perdoruesi.**

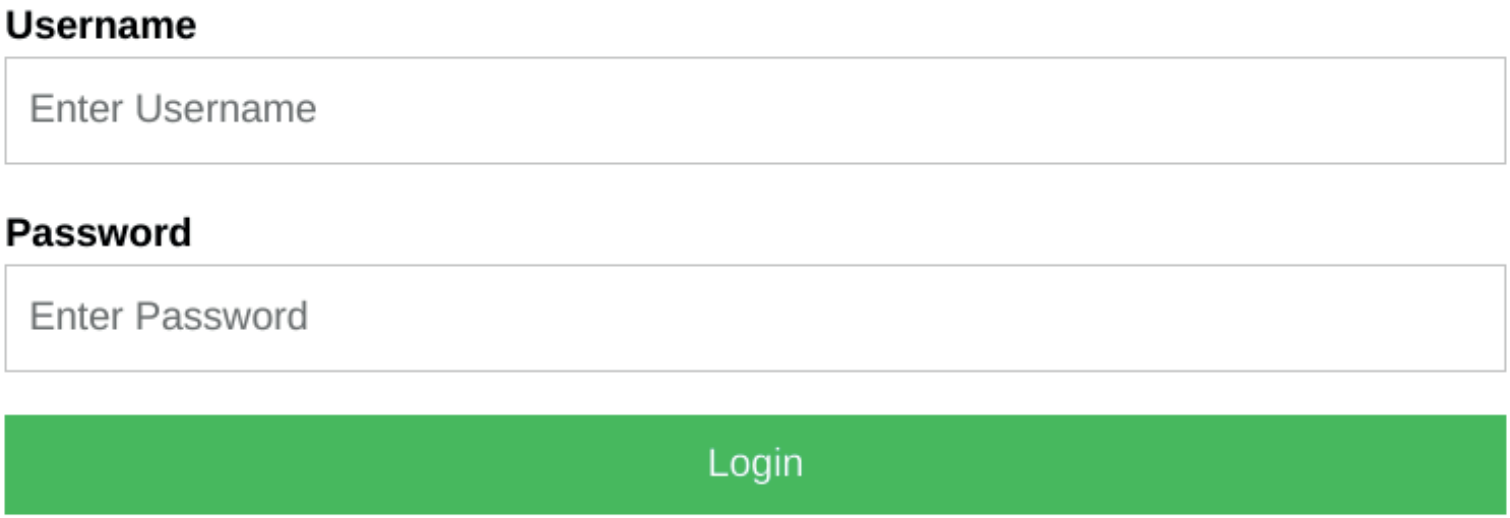
```
else
{
    if ($_SERVER['REQUEST_METHOD'] == 'POST') {
        $db_host = 'localhost';
        $db_name = 'lezha';
        $db_user = 'gysi';
        $db_pass = 'test';
    $con = mysqli_connect($db_host, $db_user, $db_pass);
    if(!$con)
        die( "Lidhja me bazen e te dhenave nuk mund te kryhet." .mysqli_error(). "</body></html>" );

    $db_select=mysqli_select_db( $con,$db_name );
    if ( !$db_select )
        die( "Baza e te dhenave nuk mund te hapet:".mysqli_error(). "</body></html>");
        $query = "INSERT INTO perdoruesi (emri, mbiemri, mosha, gjinia, email,fjalekalimi)
        VALUES ('$emri', '$mbiemri', '$mosha','$gjinia','$email',SHA1('$fjalekalimi') )";

    $result = mysqli_query ($con,$query); // Run the query.
    if ($result) {
        echo '<h1>Regjistrimi u krye me sukses! Faleminderit!</h1>
    <br />';
    }
    else
    {
        echo '<p class="error">Regjistrimi nuk mund te kryhet per arsye teknike!</p>'; echo '<p>' . mysqli_error($con) . '<br /><br />Query: ' .
            $query . '</p>'; }
    mysqli_close($con);
    exit();
    }
    }
```

USHTRIM

- Krijoni një formë login-i sipas fotos së mëposhtme.
  - Duhet të përmbajë fushën **username**.
  - Duhet të përmbajë fushën **password**.
  - Kur klikohet butoni **Login,** të bëhet validimi nëse të dhënat janë futur.
  - Të kontrollohet nëse username i futur është në DB.
  - Në rast se username dhe password-i janë në DB të shfaqet mesazhi “Jeni loguar me sukses”.



Tema 9: Sesionet dhe Cookies

Në modulin e mërparshëm u krijua një fushë regjistrimi për përdoruesin në një platformë të caktuar. Në këtë modul, do mësohen termat e sesioneve dhe cookies. Në thelb, të dyja konceptet shërbejnë për të ruajtur të dhëna në browser, në mënyrë që ky i fundit të ruajë dhe gjendjen e aplikacionit.

Në përgjithësi sesionet përdoren për logimin e përdoruesve duke ruajtur të dhëna të tij si username apo email. Në cdo navigim në aplikacion bëhet kontrolli nëse ky sesion ekziston. Kur browseri mbyllet edhe sesionet automatikisht fshihen. Kur përdoruesi rihap browserin dhe do të logohet, do duhet të fusë përsëri kredencialet e tij në formën e loginit sepse sesionet janë fshirë.

Për këtë arsye përdoren cookies. Cookies mund të ruhen në browserin e përdoruesin për një kohë të përcaktuar si 1 orë, 1 ditë apo deri në disa muaj. Ndryshe nga sesioni, kur browseri mbyllet, cookies nuk fshihen. Sintaksa për funksionin set-cookie() është:

setcookie(name [value, expires, path, domain, secure]). Cookies që kanë vetëm vlerën name dhe value janë të përkohshme, sepse nuk është përcaktuar jetëgjatësia e tyre.

Name: emri i cookies
Value: vlera që do ruhet (mund të jetë email, numër, string etj)
Expires: koha e skadencës së cookies. Psh. time()+3600 = 1 orë
Path: path-i i faqes ku do përdoret cookie. Psh. /marketing/
Domain: perdoret per te aksesuar cookie midis serverave te ndryshem ne te njejtin domain. Psh. .facebook.com

Secure: tregon nëse një cookie mund të transmetohet vetëm në një lidhje të sigurtë HTTPS.

Cookies mund të aksesohen në kod përmes variablit superglobal $_COOKIES[‘name’], ku name është emri i cookies. Kur printohet ky variabël do shfaqet vlera e tij. Cookies dhe sesionet mund të fshihen në kod. Cookies përdoren gjerësisht për të marrë disa të dhëna të përdoruesit, për të shfaqur më pas reklama sipas interesave dhe sjelljeve të përdoruesit online.

Sesionet krijohen përmes funksionit **session_start()**. Ky funksion gjeneron një ID unike që shërben si identifikues për sesionin. Informacioni i ruajtur në sesion mund të merret përmes variablit superglobal $_SESSION[‘name’], ku name është emri i sesionit.

Psh. $_SESSION[‘emri’] = “Ilda”. Nqs printojmë këtë variabël do na shfaqet vlera e sesionit që në këtë rast është Ilda. Më pas për të fshirë sesionin përdoret funksioni i gatshëm i php **session_destroy()**.

Gjatë leksionit u diskutuan ushtrimet e shtëpisë së leksionit të mëparshëm. Të gjitha hapat u zhvilluan me radhë në laptopët e studentëve. U diskutua mbi rolin e sesioneve dhe cookies në një website dhe pse janë ato të rëndësishme dhe për nje faqe website dhe më pas për rolin e cookies në marketingun online.

USHTRIME

1. Jepet databaza sitename që përmban tabelën users (user_id,first_name,last_name,email,pass,registration_date).
2. Të realizohet Login i përdoruesve duke përdorur Sessions. Kur përdoruesi klikon Login pasi ka selektuar remember me të ruhen në sessions të dhënat e tij (username) dhe dërgohet tek një ëelcome page ku shkruhet “ëelcome back username”. Të realizohet Logout i përdoruesve.
3. Të realizohet ushtrimi i mësipërm nëpërmjet cookies.
4. Duke perdorur cookies të ndërtohet një faqe web që tregon sa herë një përdorues ka vizituar faqen dhe të afishojë “Kjo është hera e 1 që ju vizitoni këtë faqe!” dhe të rritet për të gjitha herët që ai viziton faqen. Kur perdoruesi e viziton faqen për herë të 10 t’i dalë shkrimi me të kuqe dhe të fshihen cookies. Numeratori të fillojë nga fillimi.
5. Të ndërtohet një faqe e thjeshtë që me anë të sesioneve numëron sa herë aksesohet ajo faqe nga përdoruesi. Mesazhi të jetë: “Përshëndetje! Faqja juaj është parë 7 herë.”

Tema 10: Emailet dhe menaxhimi i erroreve

Në modulin e mërparshëm u trajtuan konceptet e sesioneve dhe cookieve në një website. Në këtë modul do shtjellohet mënyra sesi mund të dërgohet një email duke përdorur php dhe menaxhimi i erroreve që shfaqen në skriptet e php për identifikimin dhe eleminimin sa më shpejt të tyre.

Për dërgimin e emaileve në php përdoret një funksion që quhet mail(). Ky funksion përmban disa parametra që janë përbërës të një emaili të rregullt. Këto parametra janë:

1. Adresa e emailit e marrësit
2. Subjekti i emailit
3. Mesazhi
4. Adresat cc dhe bcc.

Php mail është një mënyrë efektive për të lajmëruar përdoruesit për evente të ndryshme. Sic e dimë emaili luan një rol shumë të rëndësishëm në marketingun online. Përdorimet e tjera:

- Në format e kontaktit në website të ndryshme.
- Për dërgimin e linqeve për resetimin e fjalëkalimeve, në rastet kur përdoruesit e kanë harruar atë.
- Për konfirmimin e emailit në raste regjistrimi në site të ndryshme.
- Për dërgimin e lajmeve (newsletter) tek përdoruesit.
- Programuesit e përdorin për të marrë me email gabime të ndryshme që mund të ndodhin në sistemin e sitit.

Sintaksa e php mail():

mail($emaili_marrës,$subjekti,$mesazhi,[$headers],[$parametrat]);

1. $emaili_marrës = këtu vendoset adresa e e-mailit e marrësit
2. $subjekti = këtu vendoset subjekti i emailit
3. $mesazhi = këtu vendoset mesazhi që do dërgohet
4. [$headers] = është opsionale. Këtu vendosen adresat BCC, CC.
    a. CC = përdoret kur doni t'i dërgoni një kopje të emailit dhe një pale tjetër të interesuar, psh. Në rast të një letre ankese, ia dërgoni edhe mbikëqyrësit, dhe bordit të ankesave të kompanisë.
    b. BCC = është e ngjashme me CC, por ka dallim që ky email nuk mund të shihet nga marrësit e tjerë të emailit.
    c. Në header mund të vendoset edhe emaili i dërguesit duke vendosur: **From:** emaili_i_përdoruesit ose duke konfiguruar SMTP në php.ini.

PHP mail përdor SMTP për dërgimin e e-maileve në rrjetin e gjerë. Në një server hostimi, konfigurimet e SMTP janë në përgjithësi të plotësuara.

Menaxhimi i erroreve në php bëhet në përgjithësi përmes 3 metodave:

1. die()
2. Trigerat e krijuar nga ne
3. Raportimet e erroreve

Gjatë leksionit u diskutuan ushtrimet e shtëpisë së leksionit të mëparshëm. Të gjitha hapat u zhvilluan me radhë në laptopët e studentëve. U shpjegua roli i funksionit mail() dhe përdorimi i tij konkret në website të ndryshme. U realizua dhe konfigurimi i SMTP në sistemin Windows. Për menaxhimin e erroreve u përdorën skripte të ndryshme në php, ku më pas studentët të arrijnë të zbulojnë erroret duke përdorur 3 metodat e menaxhimit të erroreve.

USHTRIME

1. Krijoni një formë të thjeshtë kontakti. Kjo formë duhet të përmbajë 3 fusha:

- Emaili i përdoruesit
- Emri i përdoruesit
- Mesazhi

Shfaqni një mesazh nëse emaili është dërguar me sukses dhe një mesazh nëse mund të ketë pasur probleme në dërgimin e tij.

2. Në rastin e mësipërm, bëni kontrolle nëse emaili është futur sic duhet, nëse emri përmban vetëm shkronja dhe nëse mesazhi është të paktën 10 karaktere.
Në rast të kundërt shfaqni errore, të cilat duhet të shfaqen nga një menaxhues erroresh të krijuar nga ju.

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Android)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Përmbajtja

1. Çfarë është Android.....3
2. Karakteristikat e Android.....4
3. Aplikacionet Android..... ..7
4. Arkitektura e Android.....8
5. Linux kernel.....9
6. Libraritë.....10
7. Android Runtime.....11
8. Application Framework.....12
9. Aplikacionet.....13
10. Kategoritë e aplikacioneve më android.....14
11. Java.....15

Çfarë është Android?

- Android është një sistem operativ i hapur dhe i bazuar në Linux për pajisjet mobile siç janë smartphonet dhe tabletët. Android është zhvilluar nga Aleanca e Hapur e Celulës (Open Handset Alliance), e udhëhequr nga Google dhe kompani të tjera.
- Android ofron një qasje të unifikuar për zhvillimin e aplikacioneve për pajisjet mobile, që do të thotë se zhvilluesit duhet të zhvillojne vetëm për Android dhe aplikacionet e tyre duhet të jenë në gjendje të përdorin pajisje të ndryshme të mundura nga Android.
- Versioni i parë beta i Android Software Development Kit (SDK) u lirua nga Google në 2007, ndërsa versioni i parë tregtar, Android 1.0, u lancua në shtator 2008.
- Më 27 qershor 2012, në konferencën e I / O të Google, Google njoftoi versionin e ardhshëm Android, 4.1 Jelly Bean. Jelly Bean është një përditësim në rritje, me synimin parësor të përmirësimit të ndërfaqes së përdoruesit, si në aspektin e funksionalitetit dhe të performancës.
- Kodi burimor për Android është i disponueshëm nën licencat e softuerëve të lirë dhe me kod të hapur . Google publikon shumicën e kodit nën versionin e licencës Apache 2.0 dhe pjesa tjetër, ndryshimet e kernelit Linux, nën versionin e GNU General Public License 2

Karakteristikat e Android

- UI i bukur
- Ekrani themelor i Android OS ofron një ndërfaqe të bukur dhe intuitive të përdoruesit.
- Lidhshmëria
- GSM / EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, Wi-Fi, LTE, NFC dhe WiMAX.
- ruajtje
- SQLite, një bazë të dhënash relacionale e lehtë, përdoret për qëllime të ruajtjes së të dhënave.
- Suporti I medias e medias
- H.264, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, AAC 5.1, MP3, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF dhe BMP.
- Messaging
- SMS dhe MMS

Karakteristikat e Android

- Shfletues webi
- Bazuar në motorin e faqeve të faqeve WebKit me burim të hapur, së bashku me motorin JavaScript të Chrome Chrome V8 që mbështet HTML5 dhe CSS3.
- Multi-touch
- Android ka mbështetje të shumëfishtë për multi-touch që fillimisht është vënë në dispozicion në aparate të tilla si HTC Hero.
- Multi-tasking
- Përdoruesi mund të hidhen nga një detyrë në një tjetër dhe njëkohësisht kërkesa të ndryshme mund të përdoren njëkohësisht
- Widgets të përshkallëzuar (Resizable widgets)
- Widgetet janë të përshkallëzuar, kështu që përdoruesit mund t'i zgjerojnë ato për të treguar më shumë përmbajtje ose t'i zvogëlojnë ato për të kursyer hapësirë.

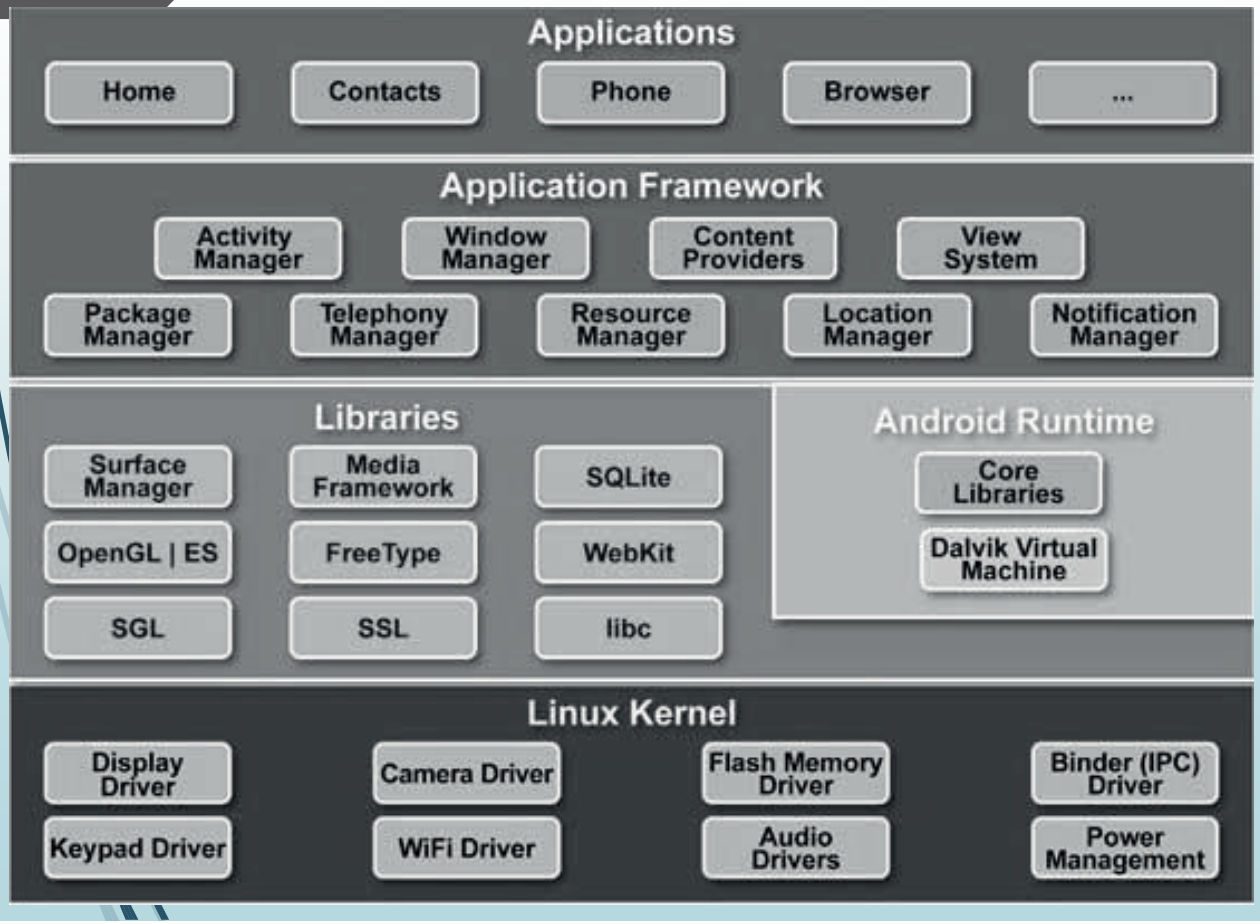
Karakteristikat e Android

- Multi-Language
- Mbështet drejtimin e vetëm dhe tekstin bi-drejtuar. (Shumë gjuhë 1 variabël)
- GCM
- Google Cloud Messaging(GCM) është një shërbim që lejon zhvilluesit të dërgojnë të dhëna të mesazheve të shkurtra tek përdoruesit e tyre në pajisjet Android pa pasur nevojë për një zgjidhje të sinjalizuar të pronarit.
- Wi-Fi Direkt
- Një teknologji që i lejon aplikacionet të zbulojnë dhe të çiftëzohen drejtpërsëdrejti, mbi një lidhje të barabartë me bandë të gjerë të bandës.
- Rrezja e Android
- Një teknologji e bazuar në NFC që lejon përdoruesit të ndajnë menjëherë, vetëm duke prekur dy telefona të mundësuar nga NFC

Aplikacionet Android

- Aplikacionet Android zakonisht zhvillohen në gjuhën Java duke përdorur Android Software Development Kit.
- Sapo të zhvillohen, aplikacionet Android mund të paketohen me lehtësi dhe të shiten nëpërmjet një dyqani të tillë si Google Play, SlideME, Dyqani i Operës Celularë, Mobango, F-droidi dhe Appstore Amazon.
- Android zotëron qindra miliona pajisje të lëvizshme në më shumë se 190 vende në të gjithë botën. Është baza më e madhe e instaluar e çdo platforme celulare dhe po rritet me shpejtësi. Çdo ditë më shumë se 1 milion pajisje të reja Android aktivizohen në mbarë botën.

Arkitektura e Android



Sistemi operativ Android është një tërësi e komponentëve të softuerit i cili ndahet përafërsisht në pesë seksione dhe katër shtresa kryesore siç tregohet më poshtë në diagramën e arkitekturës

Linux kernel

- Në fund të shtresave është Linux - Linux 2.6.
- Kjo siguron funksione themelore të sistemit si menaxhimi i proceseve, menaxhimi i kujtesës, menaxhimi i pajisjes si kamera, tastiera, shfaqja etj. Gjithashtu, kerneli trajton të gjitha gjërat që Linux është me të vërtetë i mirë, si rrjetëzimi dhe një grup i gjerë i drejtuesve të pajisjes, të cilat marrin dhimbja nga interfacing me hardware periferike.

Libraritë

- Në krye të Linux-it ekziston një sërë librarish duke përfshirë Web browser me burim të hapur ,WebKit, biblioteka e mirënjohur libc, baza e të dhënave SQLite e cila është një depo e dobishme për ruajtjen dhe ndarjen e të dhënave të aplikacionit, bibliotekat për të luajtur dhe regjistruar audio dhe video, SSL bibliotekat përgjegjëse për sigurinë e internetit etj

Android Runtime

- Kjo është pjesa e tretë e arkitekturës dhe e disponueshme në shtresën e dytë nga fundi. Ky seksion ofron një komponent kyç të quajtur Dalvik Virtual Machine, i cili është një lloj Java Virtual Machine, projektuar dhe optimizuar për Android.
- VM Dalvik bën përdorimin e karakteristikave kryesore të Linux-it, si menaxhimi i kujtesës dhe multi-threading, gjë që është thelbësore në gjuhën Java. Dalvik VM mundëson çdo aplikacion Android të kandidojë në procesin e vet, me shembullin e vet të makinës virtuale Dalvik.
- Runtime Android gjithashtu ofron një sërë bibliotekash thelbësore që u mundësojnë zhvilluesve të aplikacioneve Android të shkruajnë aplikacione Android duke përdorur gjuhën standarde të programimit Java.

Application Framework

- Application Framework ofron shumë shërbime të nivelit të lartë për aplikacionet në formën e klasave Java. Zhvilluesit e aplikacioneve lejohen të përdorin këto shërbime në aplikacionet e tyre.

Apikacionet

- Ju do të gjeni të gjithë aplikacionin Android në shtresën më të lartë. Ju do të shkruani aplikacionin tuaj për t'u instaluar vetëm në këtë shtresë. Shembuj të aplikacioneve të tilla janë: Librat e Kontakteve, Shfletuesi, Lojrat, etj

Kategorite e Aplikacioneve në Android



Java

- Variablat
- Funksionet
- Listat
- Klasat

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Android)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Vektoret

- Te paracaktuar
- Tipi emertimi = {vlerat}
- Shembull
- int nrNatyrore = {2,6,9,7}; (vector me 4 elemenete)
- I pa caktuar
- Tipi emertimi = new Tipi[numri I elementeve]
- Shebulli I mesiperm
- int nrNatyrore = new int[4];
- nrNatyrore[0]=2;
- .....
- nrNatyrore[3]=7;

Vektoret

```
String[] emer = new String[3];
String[] mbiemer = new String[3];

    emer[0] = "Albert";
   String emerPersoni = "Hivjon";
    emer[1] = emerPersoni;
    emer[2] = "Jonida";
    mbiemer[0] = "Vorfaj";
    mbiemer[1] = "Kukaj";
    mbiemer[2] = "Gjoni";

    System.out.println(emer[0]);
    System.out.println(mbiemer[0]);
    System.out.println(emer[1]);
    System.out.println(mbiemer[1]);
    System.out.println(emer[2]);
    System.out.println(mbiemer[2]);
```

Funksioni

- Statik
- Jo Statik
- Me parameter
- Pa parameter
- Void
- Kthen resultat

Sintaksa e funksionit

- Pa parameter void
- public static void emerFunksioni ( ) { trrupi I funksionit ;}
- Me parameter void
- public static void emerFunksioni (Tipi_I_argumentit, …..) { trrupi I funksionit ;}
- Pa parameter kthen resultat
- public static tipi emerFunksioni ( ) { return resultatin ;}
- Me parameter kthen resultat
- public static tipi emerFunksioni (Tipi_I_argumentit, …..) {return resultatin; }
- Per funksionat jo statik hiq fjalen ‘static’

Pa parameter void

```
public static void thuajPershdendetje() {
    System.out.println("Pershendetje");
}
```

```
thuajPershdendetje();
```

Me parameter void

```
public static void thuajPershdendetje(String emer) {
    System.out.println("Pershendetje " + emer);
}

thuajPershdendetje("Beni");
```

Pa parameter kthen resultat

```
public static String thuajPershdendetje(String emer) {
    return "Pershendetje " + emer;
}

 System.out.println(thuajPershdendetje("Beni"));
```

Pa parameter kthen resultat

```
public static String thuajPershdendetje() {
    return "Pershendetje te gjithe";
}

 System.out.println(thuajPershdendetje());
```

Klasa

```
public class Emri {
    public Tipet emerAtributesh,..;
}
```

Klasa shembull

```
public class Person {
    public String emer, mbiemer;
}
```

Klasa shembull

```
public class Person {
    public String emer, mbiemer;
}
```

Klasa ne perdorim

```
Person[] person = new Person[3];
Person person0 = new Person();
Person person1 = new Person();
Person person2 = new Person();

person0.emer = "Albert";
person0.mbiemer = "Vorfaj";
person1.emer = "Hivjon";
person1.mbiemer = "Kukaj";
person2.emer = "Jonida";
person2.mbiemer = "Gjoni";

person[0] = person0;
person[1] = person1;
person[2] = person2;

System.out.println(person[0].emer);
System.out.println(person[0].mbiemer);
System.out.println(person[1].emer);
System.out.println(person[1].mbiemer);
System.out.println(person[2].emer);
System.out.println(person[2].mbiemer);
```

Klasa me metodat e saj

```java
public class Person {
    public String emer, mbiemer;
    public int mosha;

    public Person() {
        this.emer = "i pacaktuar";
        this.mbiemer = "i pacaktuar";
        this.mosha = 0;
    }

    public Person(String emer, String mbiemer, int mosha) {
        this.emer = emer;
        this.mbiemer = mbiemer;
        this.mosha = mosha;
    }

    public String getEmer() {
        return emer;
    }

    public void setEmer(String emer) {
        this.emer = emer;
    }

    public String getMbiemer() {
        return mbiemer;
    }

    public void setMbiemer(String mbiemer) {
        this.mbiemer = mbiemer;
    }

    public int getMosha() {
        return mosha;
    }

    public void setMosha(int mosha) {
        if (mosha < 0) {
            mosha = mosha * (-1);
        }
        this.mosha = mosha;
    }
}
```

Klasa ne perdorim

```
Person personi = new Person("John", "Doe", 20);


System.out.println(personi.getEmer());
System.out.println(personi.getMbiemer());
System.out.println(personi.getMosha());
```

Klasa me Trashegimni

```
public class Punonjes  extends  Person{
    String kompania;

    public Punonjes(String emer, String mbiemer, int mosha, String kompania) {
        super(emer, mbiemer, mosha);
        this.kompania = kompania;
    }
    public Punonjes() {
        super();
        this.kompania = "e pacaktuar";
    }

    public String getKompania() {
        return kompania;
    }

    public void setKompania(String kompania) {
        this.kompania = kompania;
    }
}
```

Perdorimi

```
Punonjes punonjes = new Punonjes();

System.out.println(punonjes.getEmer());
System.out.println(punonjes.getMbiemer());
System.out.println(punonjes.getMosha());
System.out.println(punonjes.getKompania());


punonjes.setEmer("Ardit");
punonjes.mbiemer = "Sarja";
punonjes.mosha = -25;
punonjes.setKompania("ATC");


System.out.println(punonjes.getEmer());
System.out.println(punonjes.getMbiemer());
System.out.println(punonjes.getMosha());
System.out.println(punonjes.getKompania());

punonjes.setMosha(-25);
```

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

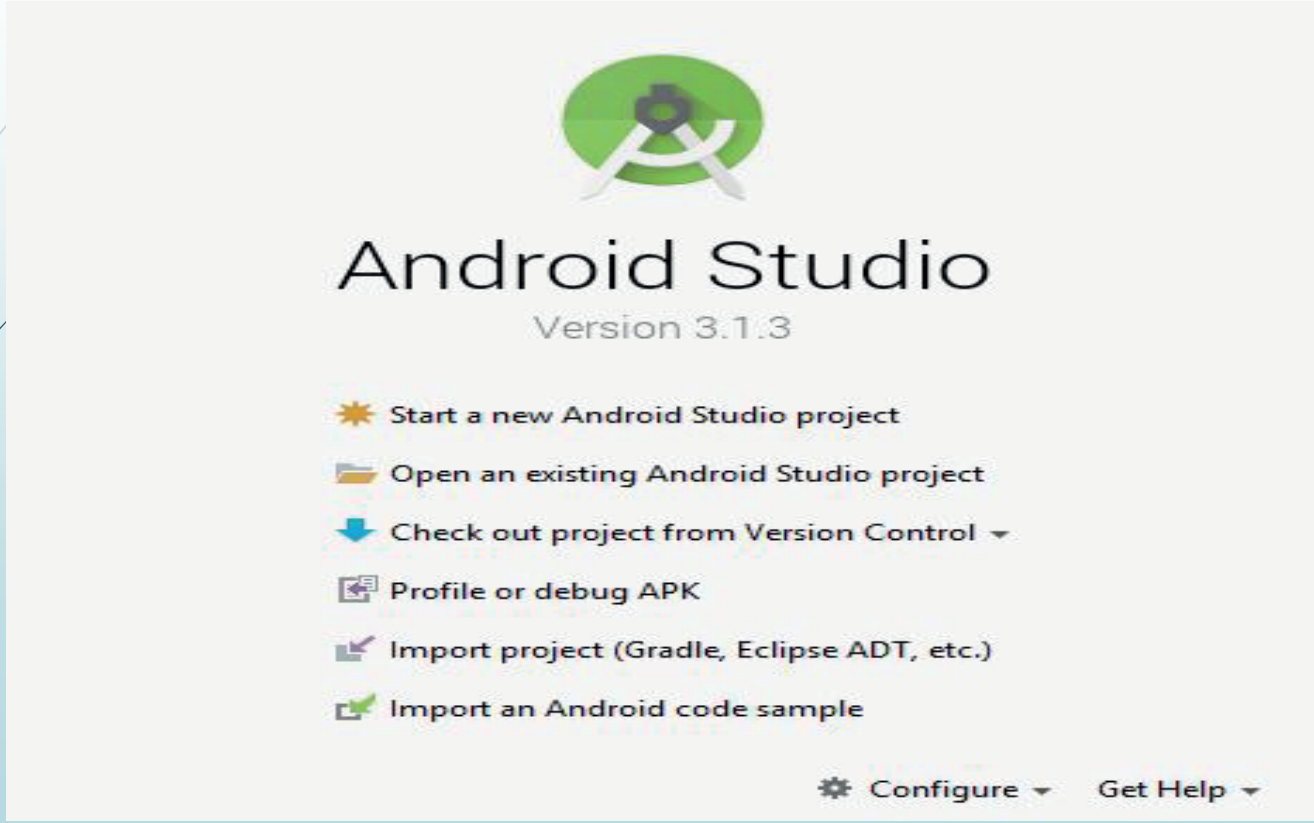
Programim në mobile (Android)

Msc. Ardit Sarja

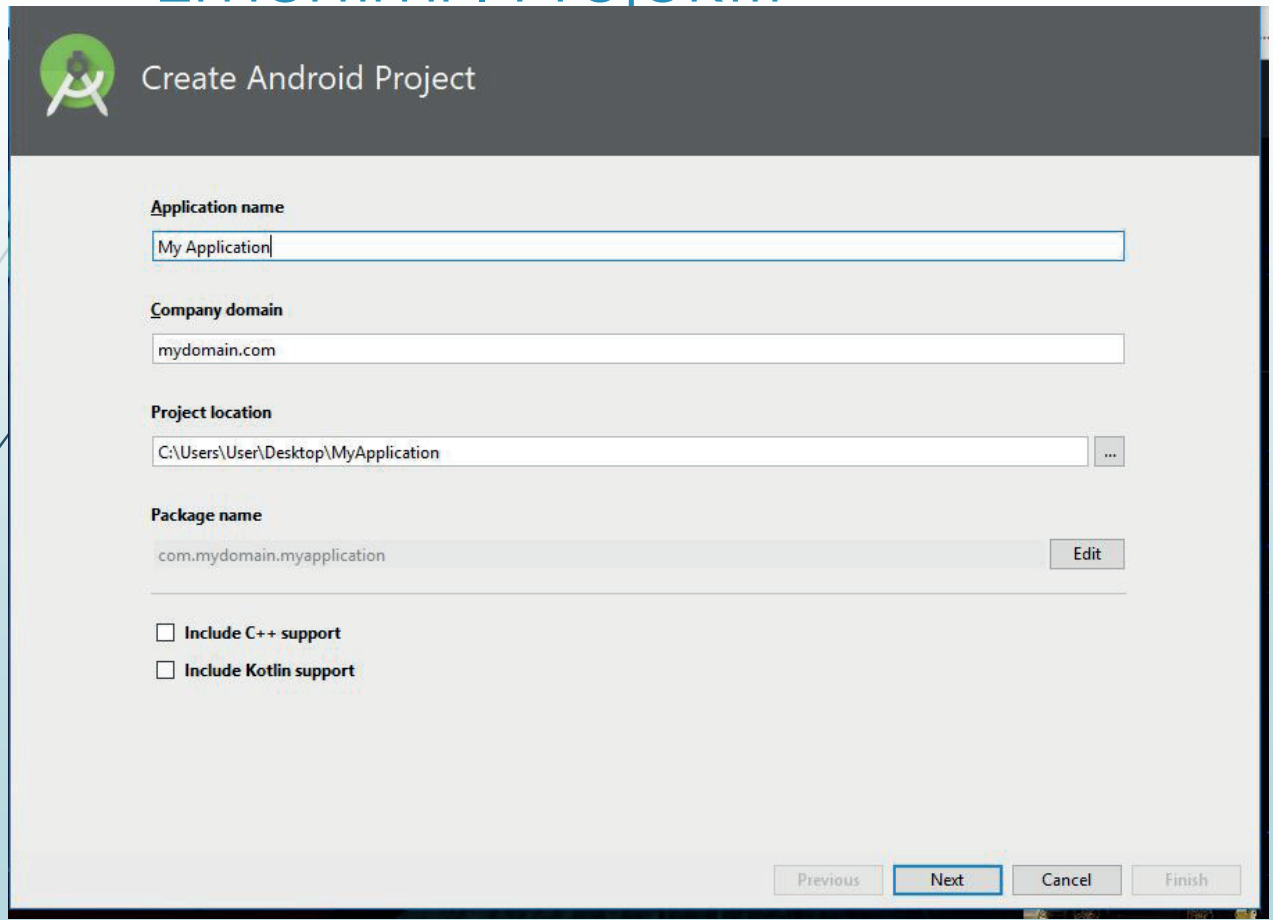


This project is funded by
The European Union

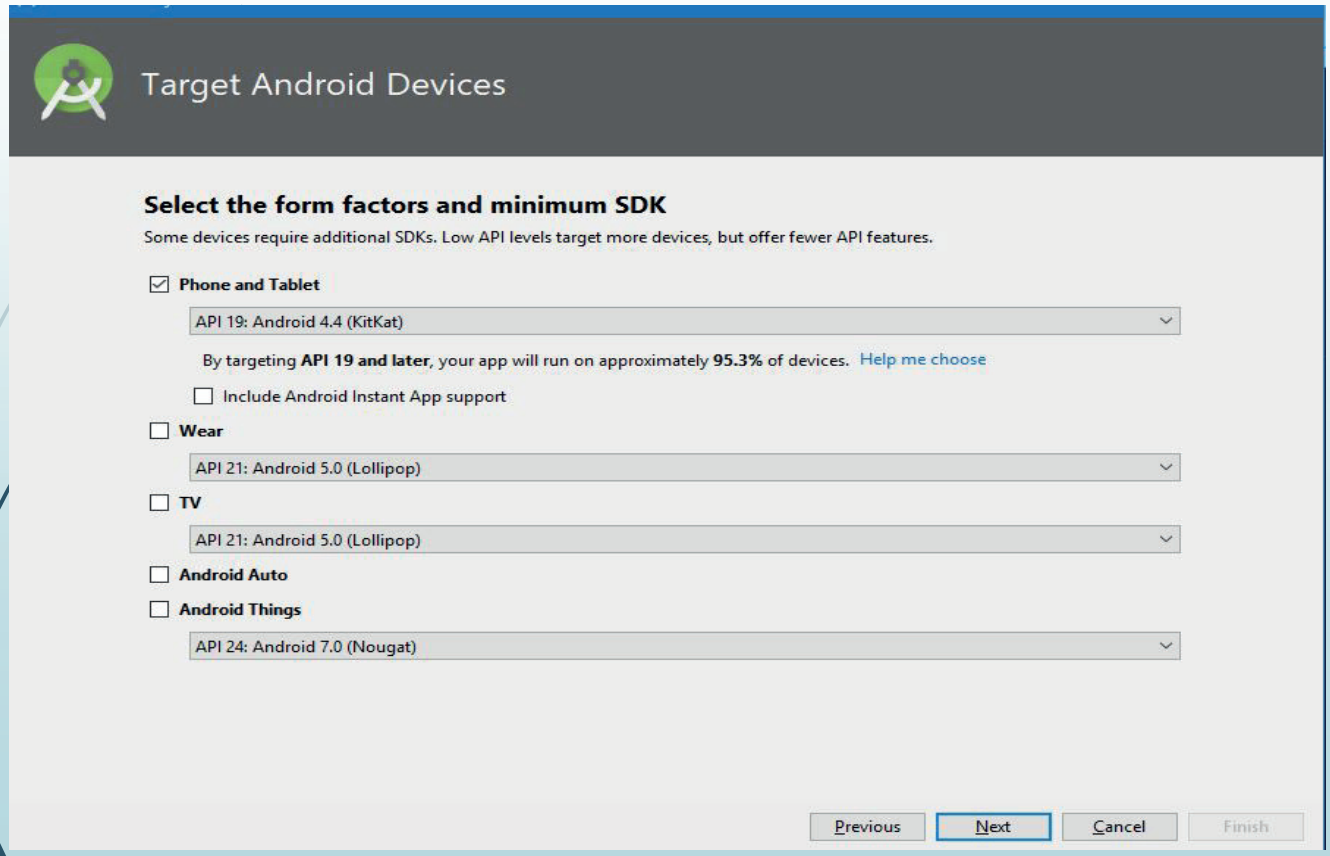
Krijimi i projektit



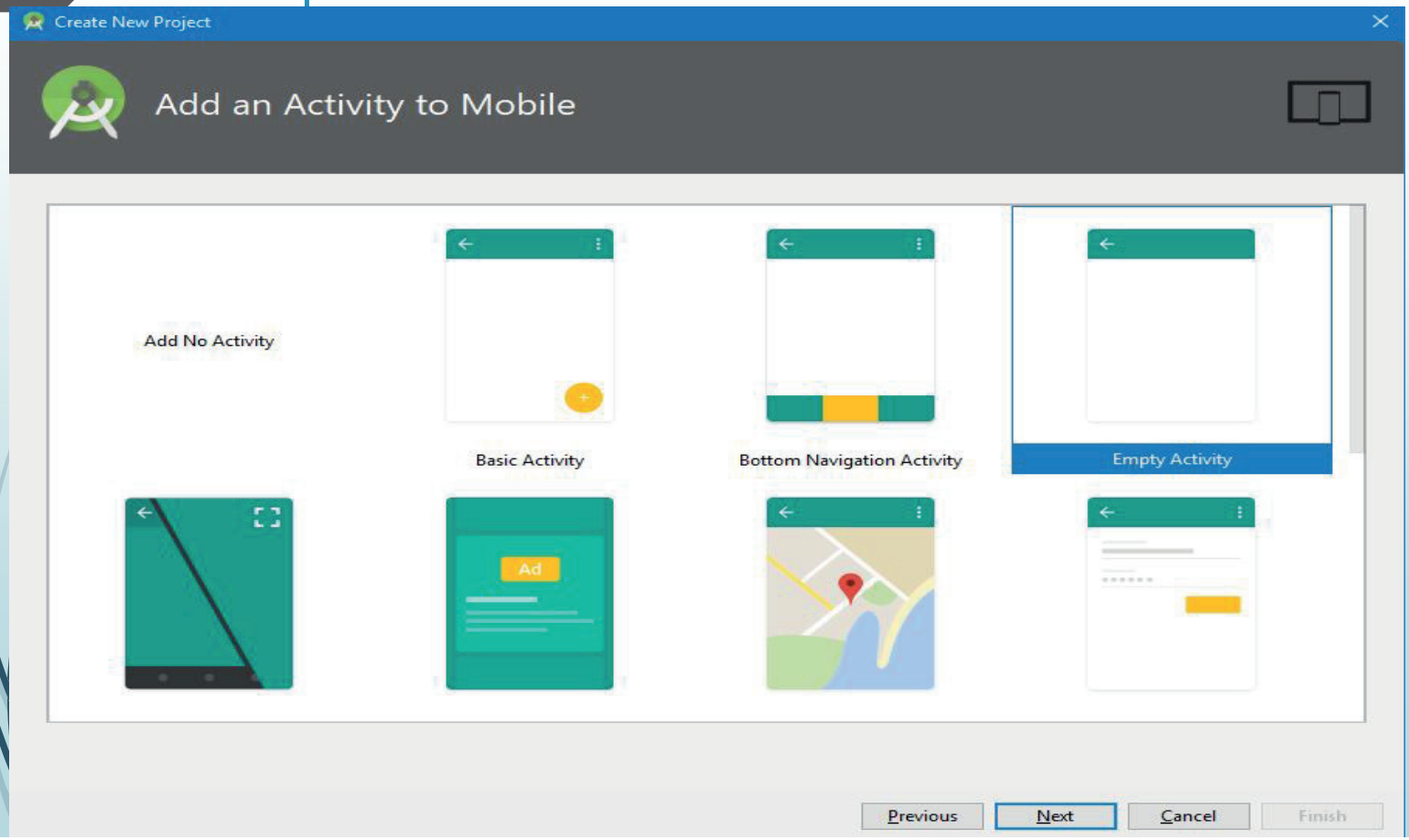
Emertimi I Projektit



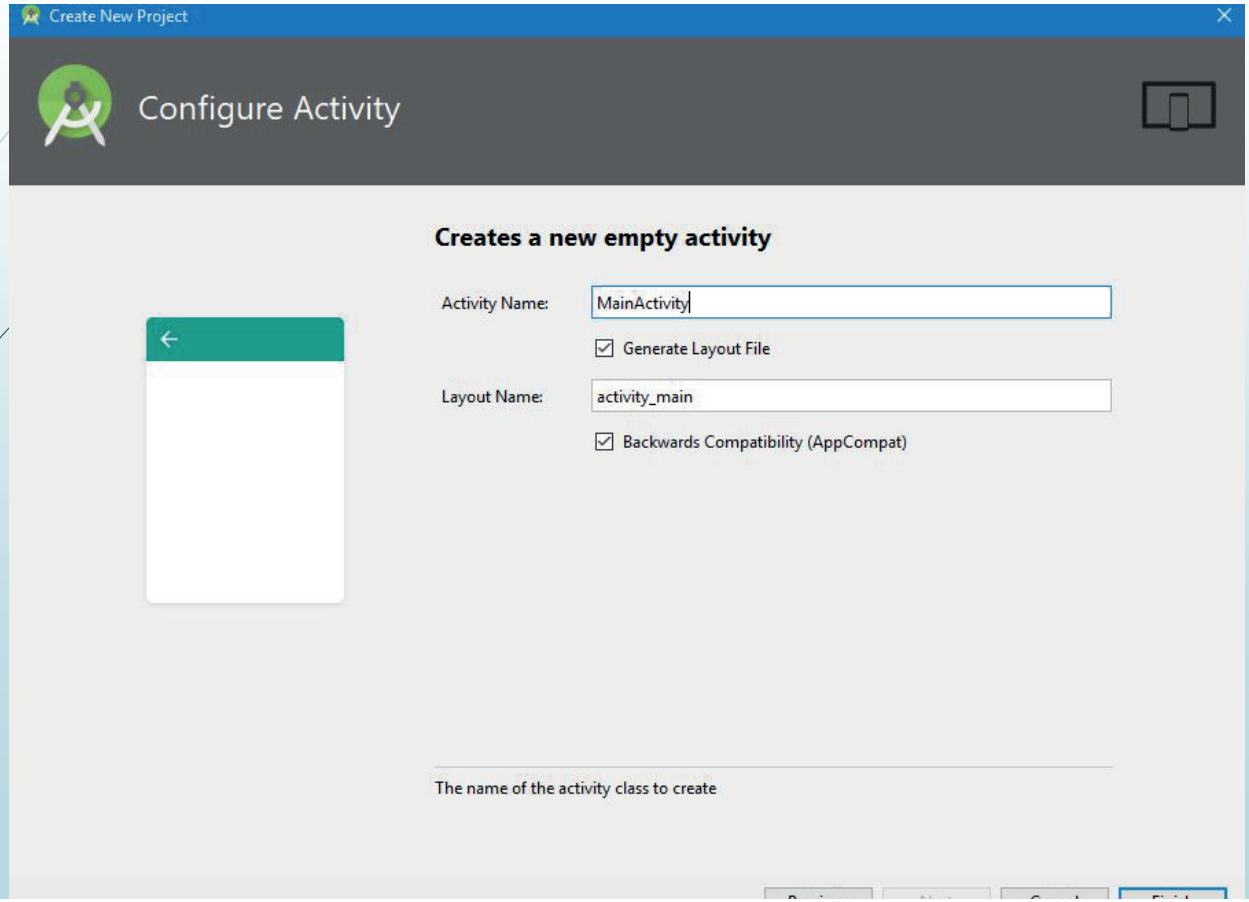
Percaktimi I paisjeve dhe versionit



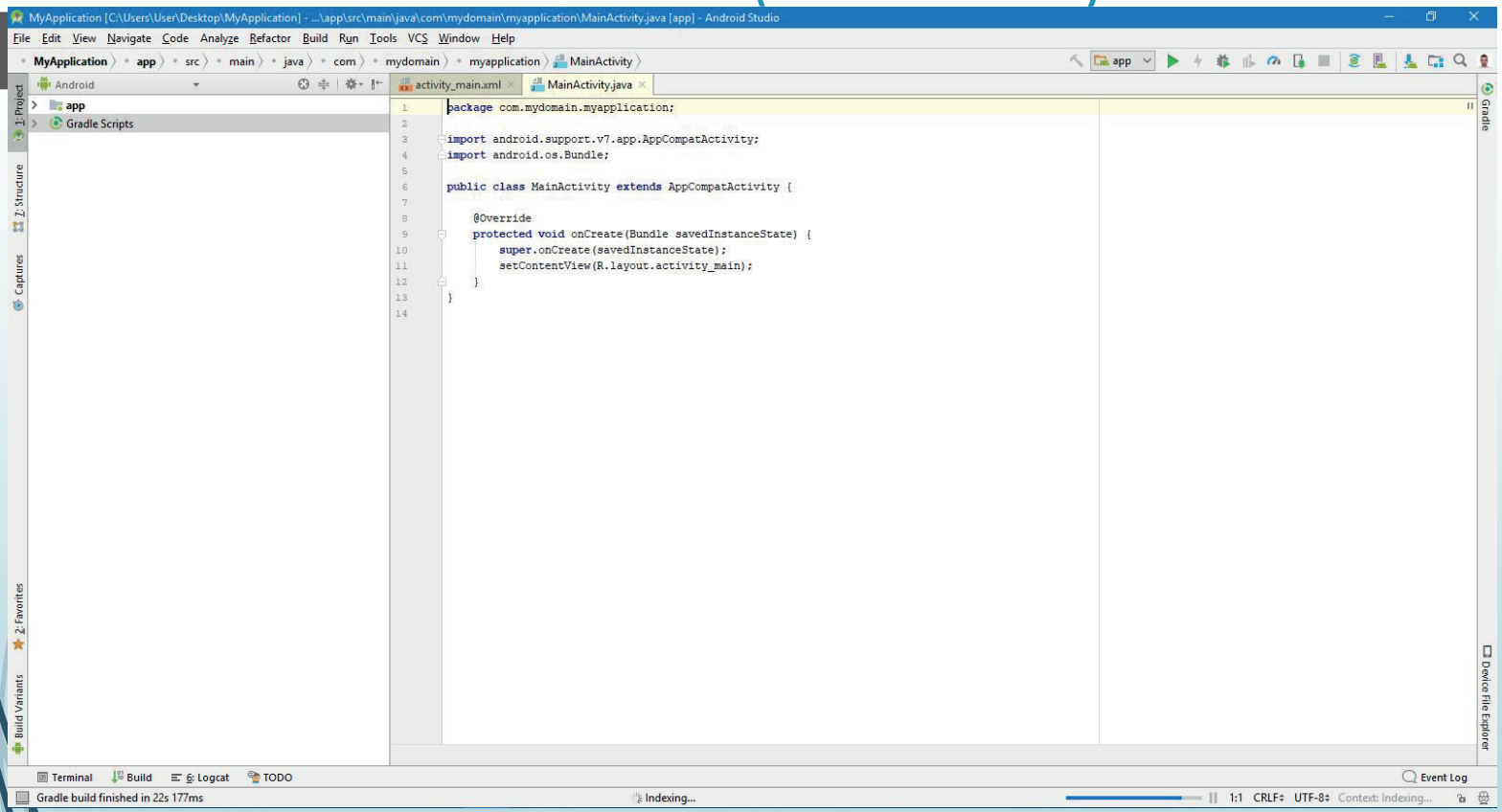
Tipi I Aktivitetit



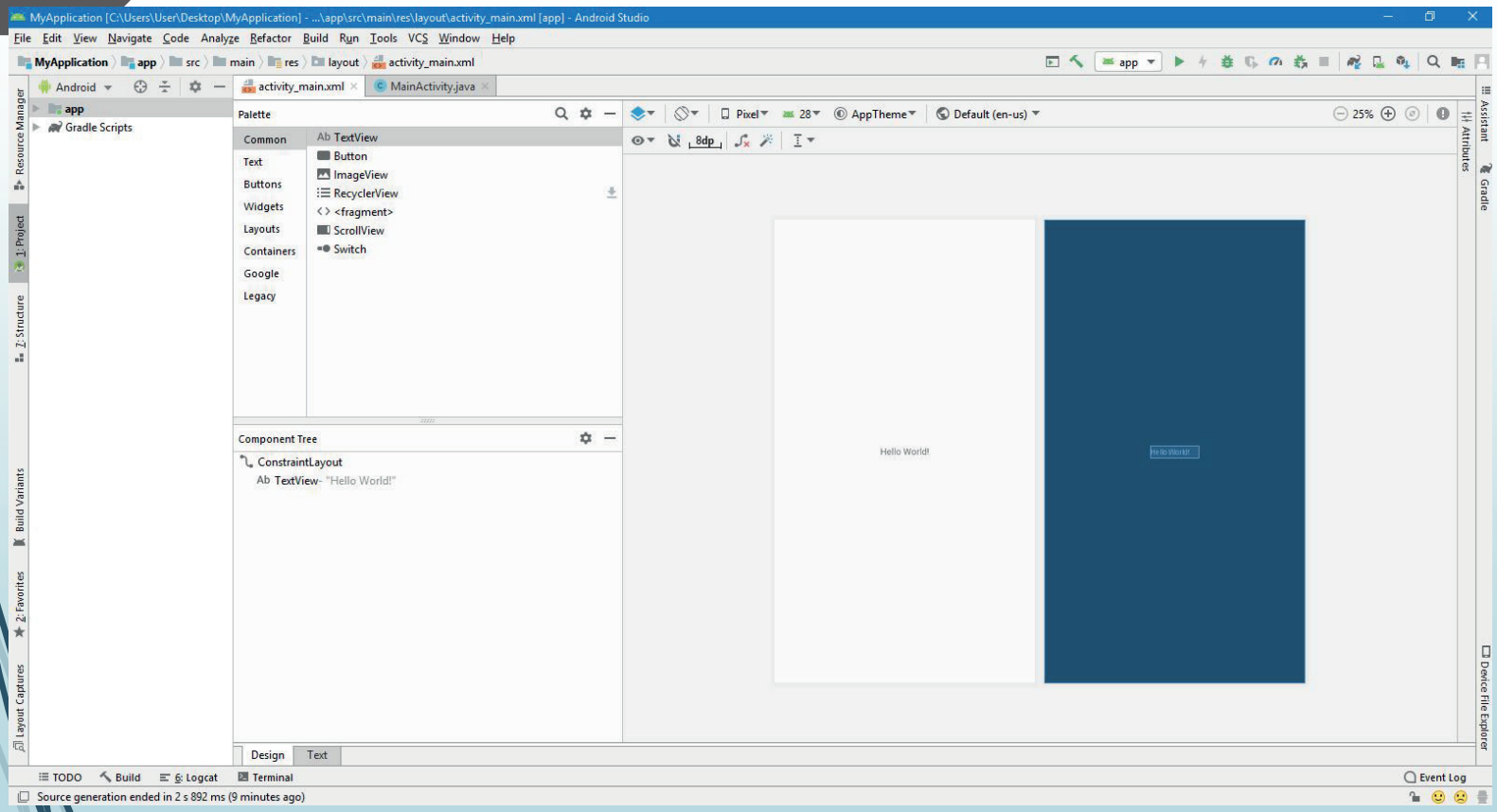
Emertimi I tij



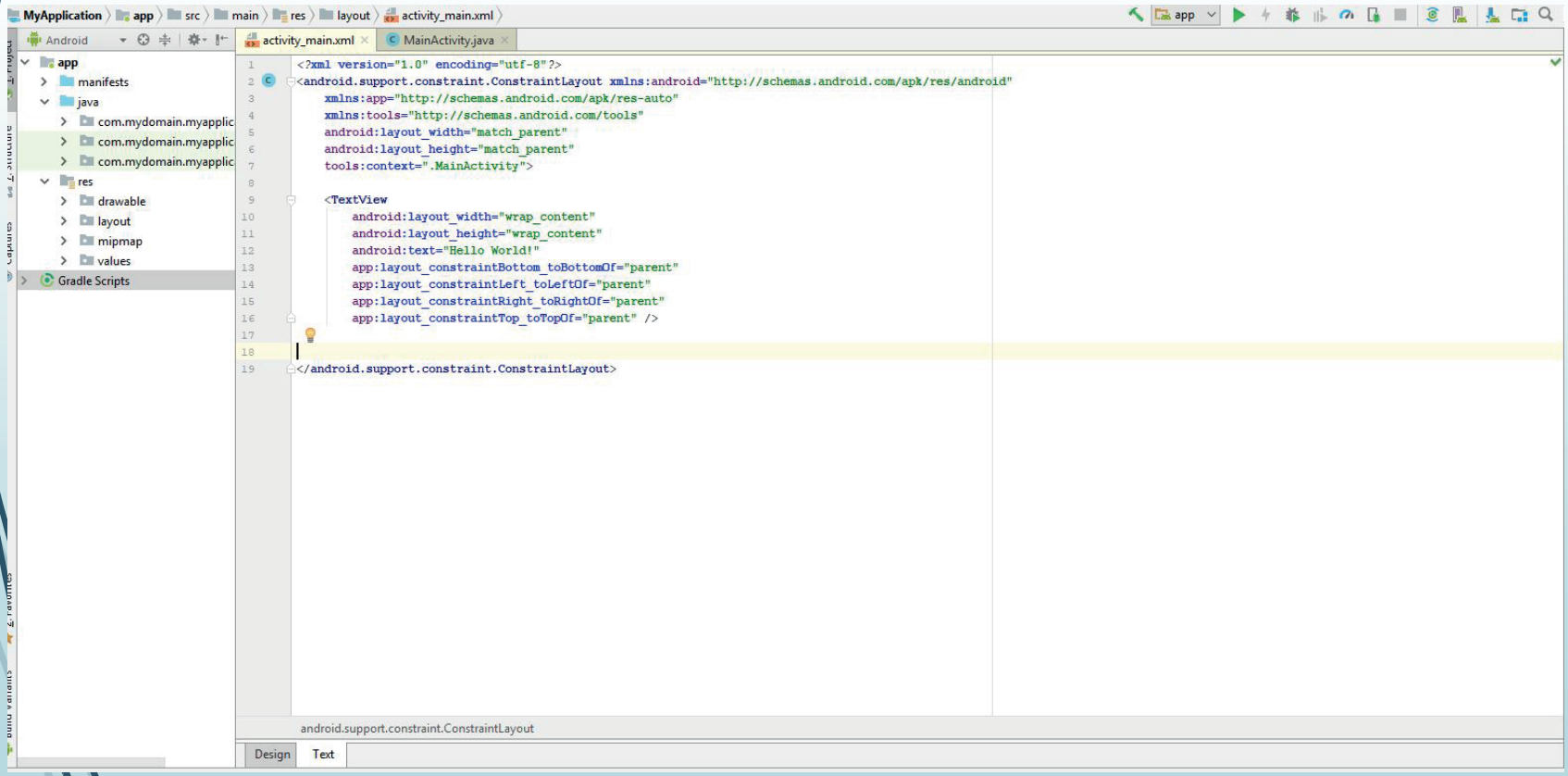
Aktiviteti ne Java (backend)



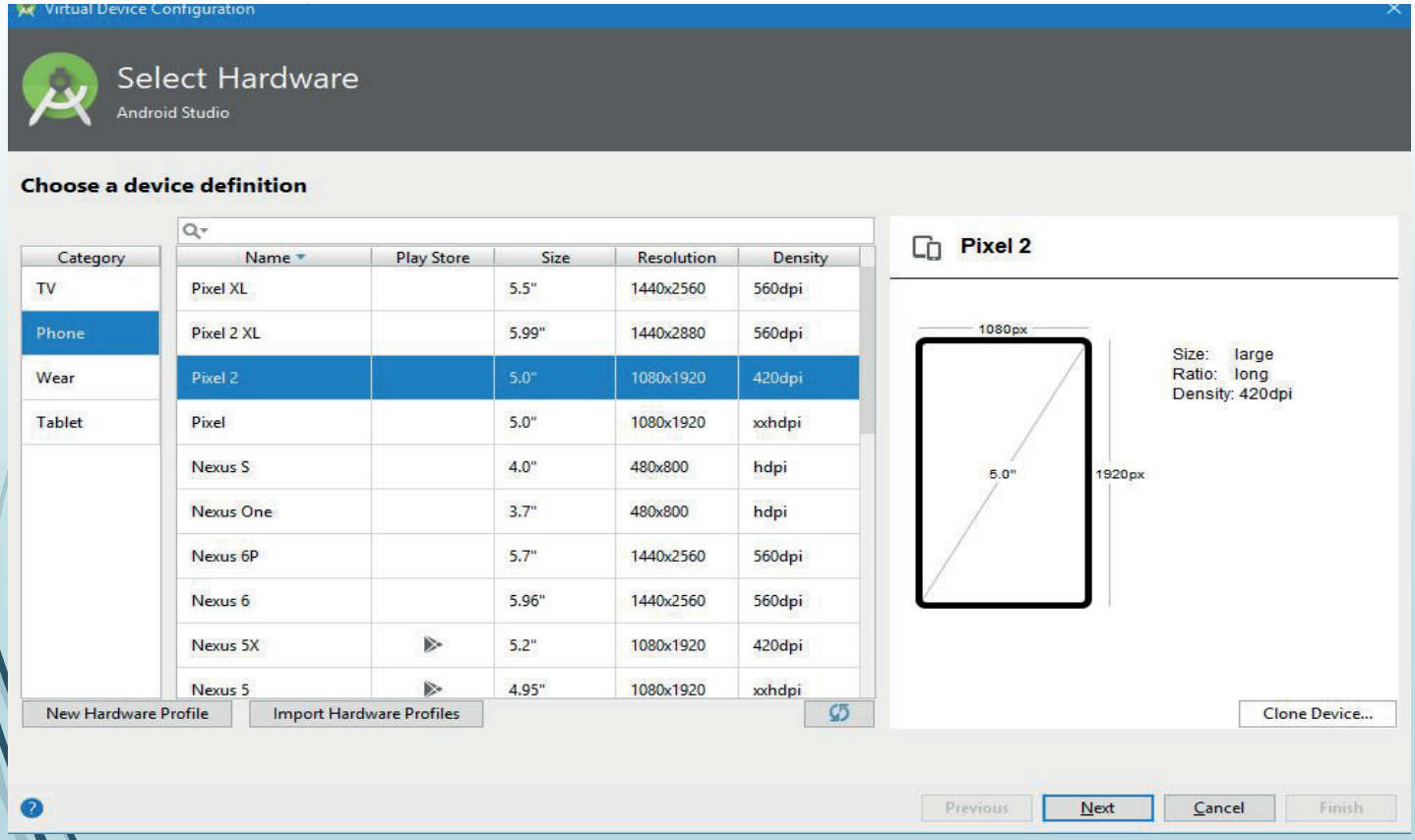
Aktiviteti frontend (drag and drop)



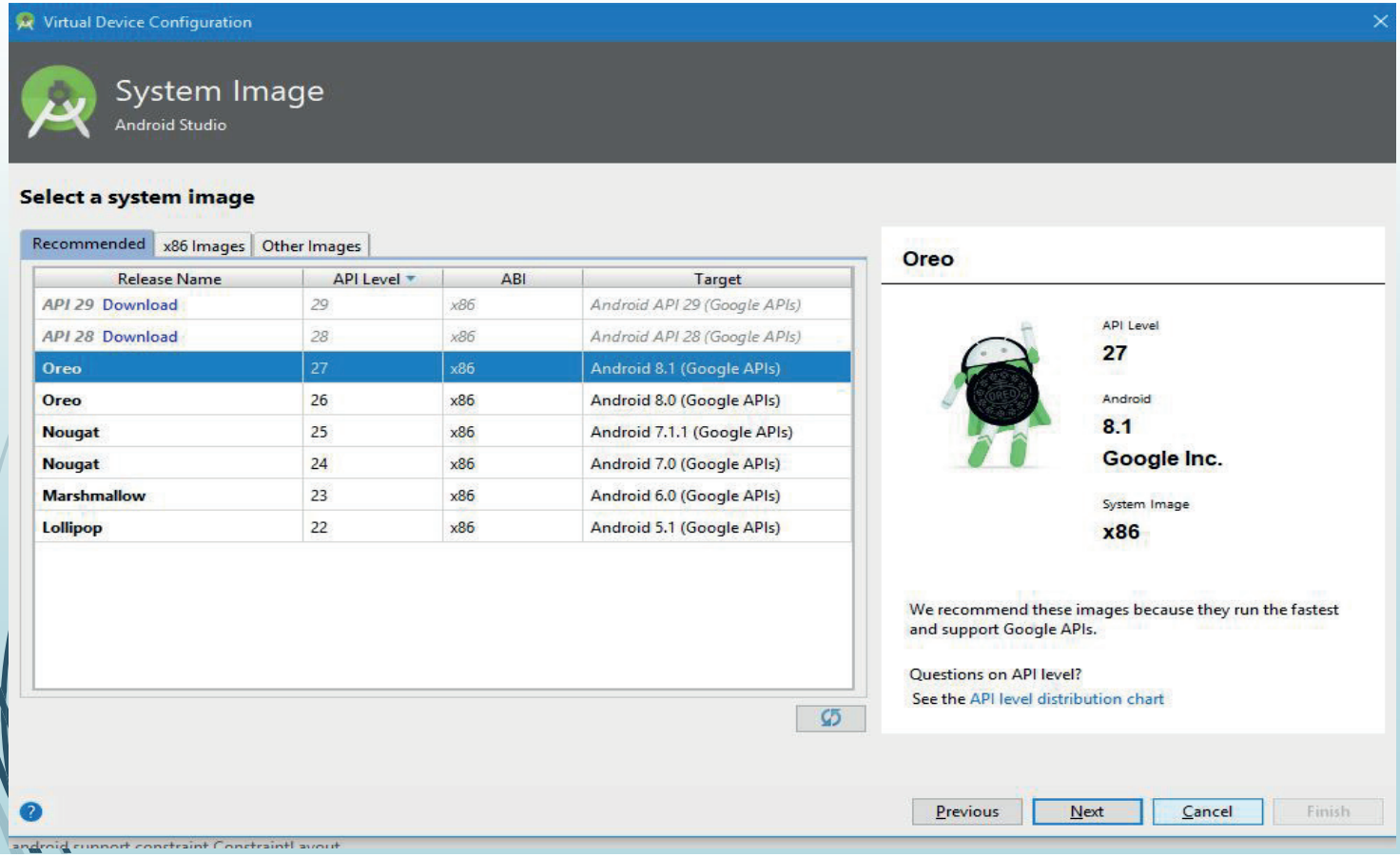
Aktiviteti frontend (Kod strukture)



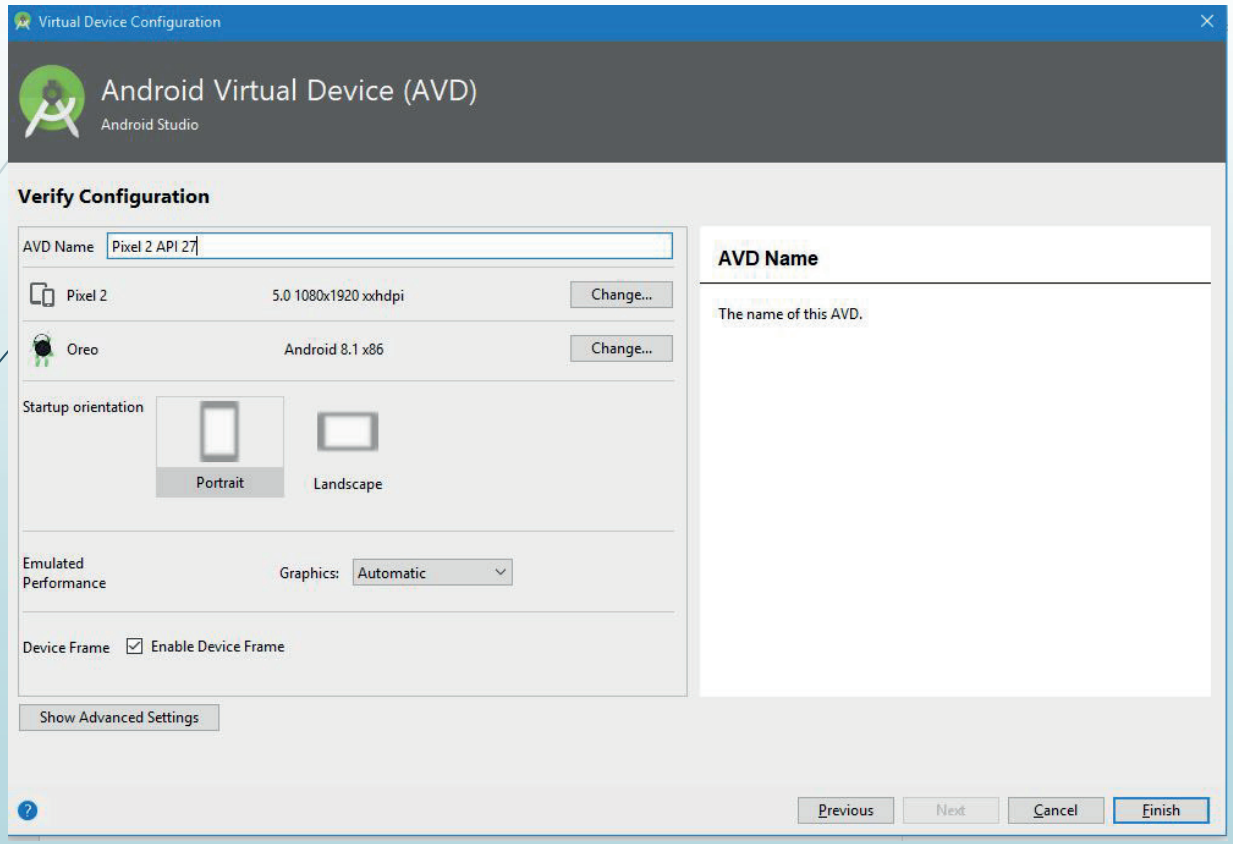
Krijimi I nje emulatori



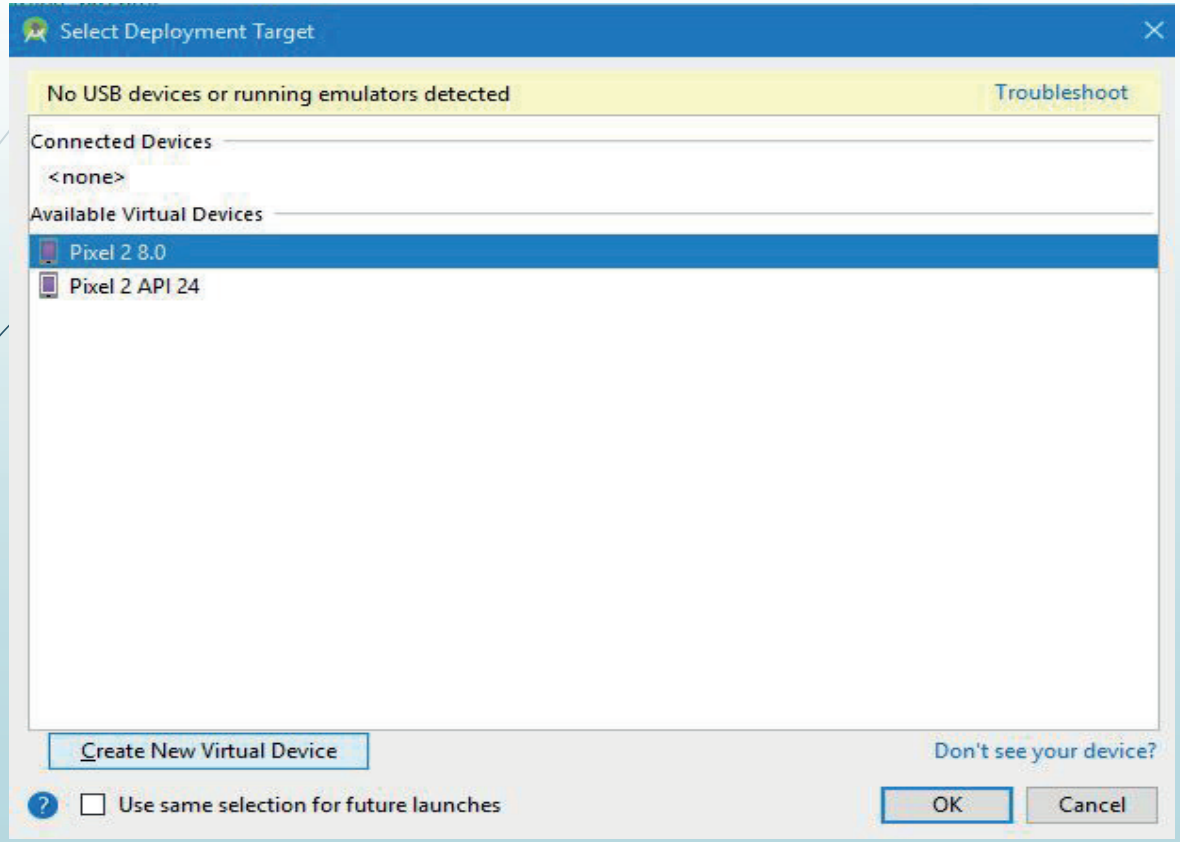
Versioni I sistemit te operimit



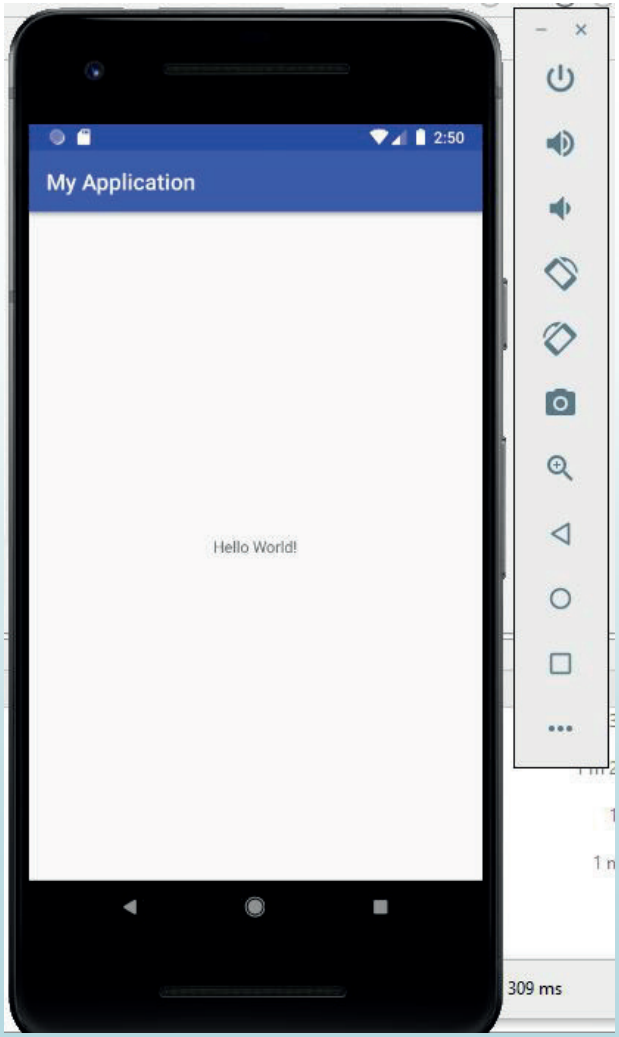
Emertimi I emulatorit



Ekzekutimi I kodit



Rezultati



FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

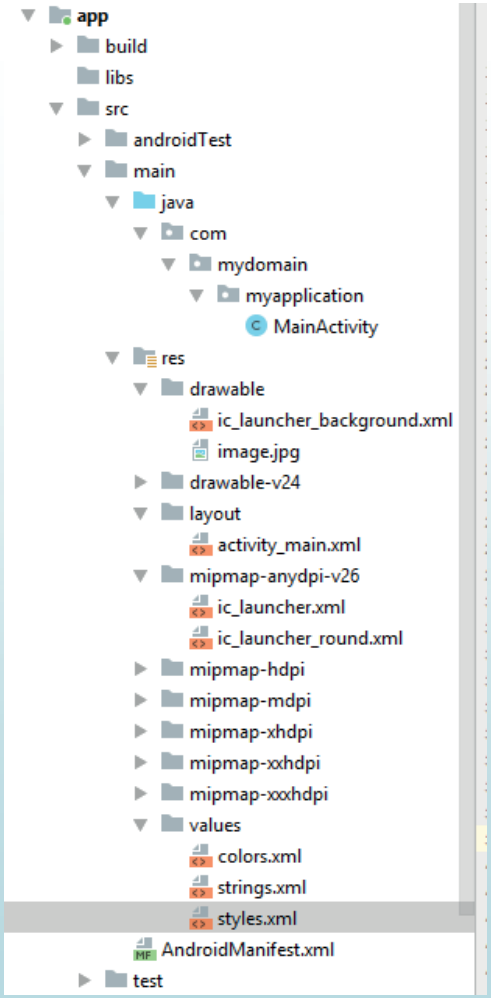
Programim në mobile (Android)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Struktura


app
build
libs
src
androidTest
main
java
com
mydomain
myapplication
MainActivity
res
drawable
ic_launcher_background.xml
image.jpg
drawable-v24
layout
activity_main.xml
mipmap-anydpi-v26
ic_launcher.xml
ic_launcher_round.xml
mipmap-hdpi
mipmap-mdpi
mipmap-xhdpi
mipmap-xxhdpi
mipmap-xxxhdpi
values
colors.xml
strings.xml
styles.xml
AndroidManifest.xml
test

Skedari Manifest

```xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="My Application"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>

</manifest>
```

Deklarimi Tipi Style

```
<resources>

    <!-- Base application theme. -->
    <style name="AppTheme" parent="Theme.AppCompat.Light.DarkActionBar">
        <!-- Customize your theme here. -->
        <item name="colorPrimary">@color/colorPrimary</item>
        <item name="colorPrimaryDark">@color/colorPrimaryDark</item>
        <item name="colorAccent">@color/colorAccent</item>
    </style>

</resources>
```

Deklarimi tip color (ngjyrat)

```xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <color name="colorPrimary">#3F51B5</color>
    <color name="colorPrimaryDark">#303F9F</color>
    <color name="colorAccent">#FF4081</color>
    <color name="blue">#0000ff</color>
</resources>
```

Deklarimi vlere String

```
<resources>
    <string name="app_name">My Application</string>
    <string name="sayHello">Pershendetje</string>
</resources>
```

Deklarimi I burimeve te ndryshem

```
<TextView
    android:id="@+id/textView"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Hello World!"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.335"
    app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
    app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.613" />


<EditText
    android:id="@+id/editText2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:ems="10"
    android:inputType="textPersonName"
    android:text="@string/sayHello"
    android:textColor="@color/blue"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.478" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="297dp"
    android:layout_height="281dp"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.035" />
```

Manipulimi I nje burimi tip imazh

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        ImageView imageView = (ImageView) findViewById(R.id.imageView);
        imageView.setImageResource(R.drawable.image);
    }
}
```

Aktiviteti

```java
package com.mydomain.myapplication;

import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.util.Log;
import android.widget.ImageView;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {


    private String msg = "Aplikacioni : therritet funksioni ";

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        //Thirrja e pare kur aktiviteti krujohet
        Log.d(msg, msg: "onCreate()");
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        ImageView imageView = (ImageView) findViewById(R.id.imageView);
        imageView.setImageResource(R.drawable.image);
    }

    @Override
    protected void onStart() {
        //Thirrja kur aktiviteti behet i shikueshem nga perdoruesi
        super.onStart();
        Log.d(msg, msg: "onStart()");
    }

    @Override
    protected void onResume() {
        //Thirrja kur përdoruesi fillon bashkëveprimin me aplikacionin.
        super.onResume();
        Log.d(msg, msg: "onResume()");
    }
}
```

```java
@Override
protected void onStop() {
    //Kur aktiviteti nuk merr asnje te dhene dhe nuk egezkuton asnje kod dhe nje aktivitet tjeter po rifillon
    super.onStop();
    Log.d(msg, msg: "onStop()");
}

@Override
protected void onPause() {
    //Thirrja kur aktiviteti nuk eshte i shikueshem nga perdoruesi
    super.onPause();
    Log.d(msg, msg: "onPause()");
}

@Override
protected void onDestroy() {
    //Thirrja kur aktiviteti shkaterrohet nga sistemi
    super.onDestroy();
    Log.d(msg, msg: "onDestroy()");
}

@Override
protected void onRestart() {
    //Thirrja kur aktiviteti ristarton pasi ka ndaluar
    super.onRestart();
    Log.d(msg, msg: "onRestart()");
}
```

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Android)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Deklarimi i Service ne Manifest

```xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="My Application"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <service
            android:name=".MyService"
            android:enabled="true"
            android:exported="true"></service>

        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <!--...-->
    </application>

</manifest>
```

Krijimi I klases Service

```java
package com.mydomain.myapplication;

import android.app.Service;
import android.content.Intent;
import android.os.IBinder;
import android.support.annotation.Nullable;
import android.widget.Toast;

public class MyService extends Service {
    public MyService() {
    }
    @Nullable
    @Override
    public IBinder onBind(Intent intent) {
        /** Sistemi e therret këtë metodë kur një komponent tjetër dëshiron të
         lidhet me shërbimin duke thirrur bindService (). Nëse zbatoni këtë
         metodë, duhet të siguroni një ndërfaqe që klientët përdorin për të
         komunikuar me shërbimin, duke kthyer një objekt IBinder. Gjithmonë
         duhet ta zbatoni këtë metodë, por nëse nuk doni të lejoni detyrimin,
         atëherë duhet të ktheheni pavlefshëm.*/
        return null;
    }

    @Override
    public int onStartCommand(Intent intent, int flags, int startId) {
        Toast.makeText( context: this,  text: "Servisi Filloi", Toast.LENGTH_LONG).show();
        return START_STICKY;
    }

    @Override
    public void onDestroy() {
        super.onDestroy();
        Toast.makeText( context: this,  text: "Servisi Ndaloi", Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
}
```

Therritja e Servisit nga kodi

```
public void startService(View view) {
    startService(new Intent(getBaseContext(), MyService.class));
}

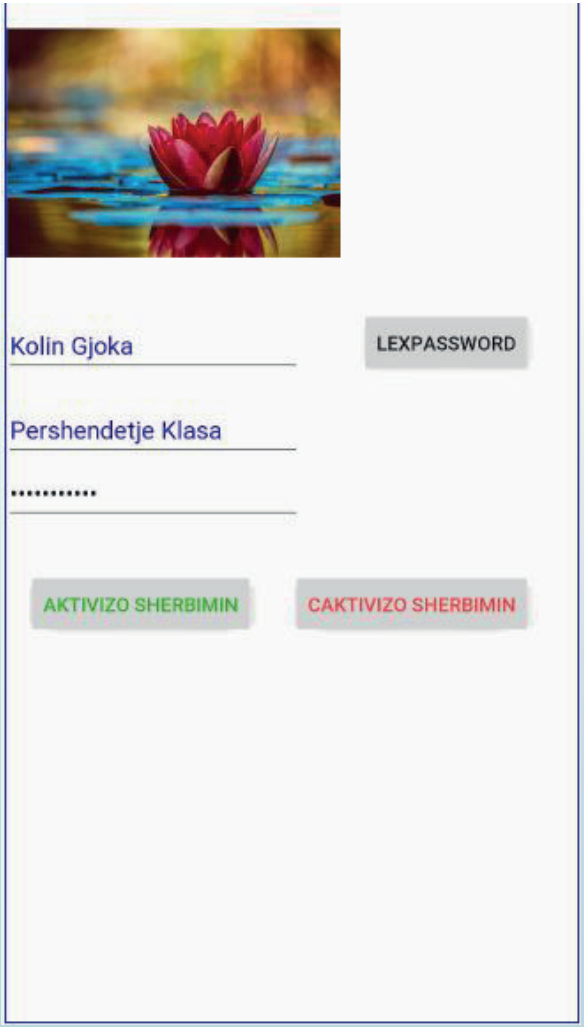
// Method to stop the service
public void stopService(View view) {
    stopService(new Intent(getBaseContext(), MyService.class));
}
```

Therritja e Servisit nga perdoruesi

```
<Button
    android:id="@+id/actBtn"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:onClick="startService"
    android:text="@string/activateService"
    android:textColor="@color/activateColor"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.064"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.597" />

<Button
    android:id="@+id/deactBtn"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:onClick="stopService"
    android:text="@string/deactivateService"
    android:textColor="@color/deactivateColor"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.865"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.597" />
```

Resultati


Kolin Gjoka
LEXPASSWORD
Pershendetje Klasa
AKTIVIZO SHERBIMIN
CAKTIVIZO SHERBIMIN

Deklarimi i Degjueseve ne Manifest

```xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="My Application"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <!--...-->
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <receiver android:name=".Receiver">
            <intent-filter>
                <action android:name="com.mydomain.CUSTOM_INTENT" />
                <action android:name="android.intent.action.ACTION_POWER_CONNECTED"/>
                <action android:name="android.intent.action.ACTION_POWER_DISCONNECTED"/>
                <action android:name="android.intent.action.ACTION_BATTERY_LOW"/>
                <action android:name="android.intent.action.ACTION_BATTERY_OKAY"/>
            </intent-filter>
        </receiver>
    </application>

</manifest>
```

Krijimi I klases Receiver

```
package com.mydomain.myapplication;

import android.content.BroadcastReceiver;
import android.content.Context;
import android.content.Intent;
import android.util.Log;
import android.widget.Toast;

public class Receiver extends BroadcastReceiver {
    @Override
    public void onReceive(Context context, Intent intent) {
        Toast.makeText(context, text: "Intendi u degjua.", Toast.LENGTH_LONG).show();
        Log.e( tag: "Intendi u degjua", msg: "Intendi u degjua");
    }
}
```

Therritja e klases receiver nga kodi

```
    // broadcast a custom intent.

    public void broadcastIntent(View view){
        Intent intent = new Intent();
        intent.setAction("com.mydomain.CUSTOM_INTENT"); sendBroadcast(intent);
    }

    private void checkPermission() {
        if (Build.VERSION.SDK_INT < Build.VERSION_CODES.M) {
            Log.e(msg, msg: "This Android version does not support fingerprint authentication");
            return;
        }

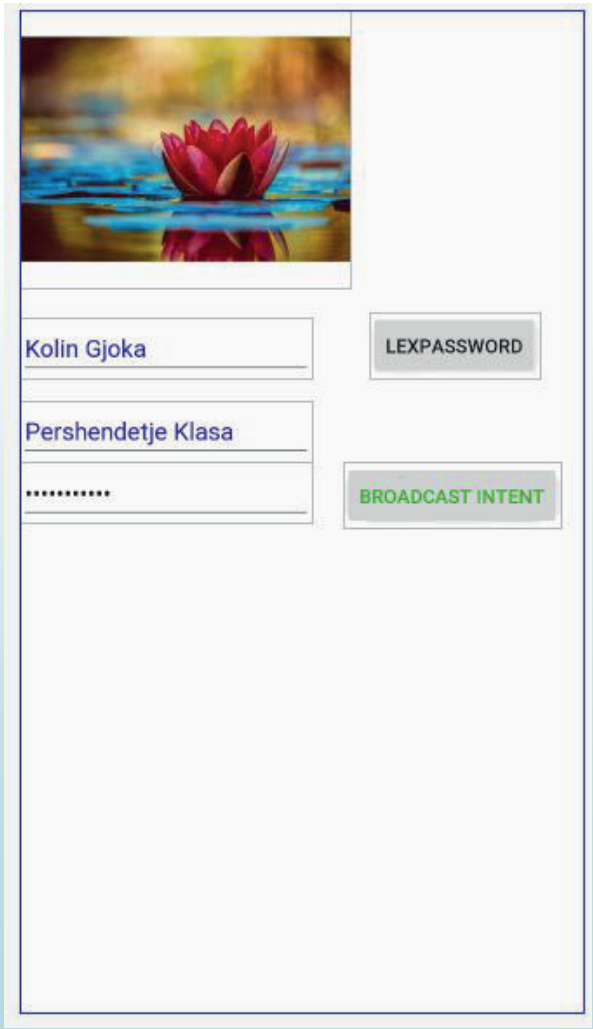
        List<IntentFilter> intentFilters = new ArrayList<>();
        intentFilters.add(new IntentFilter(Intent.ACTION_POWER_CONNECTED));
        intentFilters.add(new IntentFilter(Intent.ACTION_POWER_DISCONNECTED));
        intentFilters.add(new IntentFilter(Intent.ACTION_BATTERY_LOW));
        intentFilters.add(new IntentFilter(Intent.ACTION_BATTERY_OKAY));
        intentFilters.add(new IntentFilter( action: "com.mydomain.CUSTOM_INTENT"));
        for (IntentFilter intentFilter : intentFilters) {
            registerReceiver(new Receiver(), intentFilter);
        }

    }
}
```

Therritja e klases receiver nga perdoruesi

```
<Button
    android:id="@+id/intendBtn"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:onClick="broadcastIntent"
    android:text="@string/broadcastIntent"
    android:textColor="@color/activateColor"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.935"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.483" />
```

Resultati


Kolin Gjoka
LEXPASSWORD
Pershendetje Klasa
BROADCAST INTENT

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Android)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Vektoret

- Te paracaktuar
- Tipi emertimi = {vlerat}
- Shembull
- int nrNatyrore = {2,6,9,7}; (vector me 4 elemenete)
- I pa caktuar
- Tipi emertimi = new Tipi[numri I elementeve]
- Shebulli I mesiperm
- int nrNatyrore = new int[4];
- nrNatyrore[0]=2;
- .....
- nrNatyrore[3]=7;

Vektoret

```
String[] emer = new String[3];
String[] mbiemer = new String[3];

    emer[0] = "Albert";
   String emerPersoni = "Hivjon";
    emer[1] = emerPersoni;
    emer[2] = "Jonida";
    mbiemer[0] = "Vorfaj";
    mbiemer[1] = "Kukaj";
    mbiemer[2] = "Gjoni";

    System.out.println(emer[0]);
    System.out.println(mbiemer[0]);
    System.out.println(emer[1]);
    System.out.println(mbiemer[1]);
    System.out.println(emer[2]);
    System.out.println(mbiemer[2]);
```

Funksioni

- Statik
- Jo Statik
- Me parameter
- Pa parameter
- Void
- Kthen resultat

Sintaksa e funksionit

- Pa parameter void
- public static void emerFunksioni ( ) { trrupi I funksionit ;}
- Me parameter void
- public static void emerFunksioni (Tipi_I_argumentit, …..) { trrupi I funksionit ;}
- Pa parameter kthen resultat
- public static tipi emerFunksioni ( ) { return resultatin ;}
- Me parameter kthen resultat
- public static tipi emerFunksioni (Tipi_I_argumentit, …..) {return resultatin; }
- Per funksionat jo statik hiq fjalen ‘static’

Pa parameter void

```
public static void thuajPershdendetje() {
    System.out.println("Pershendetje");
}
```

```
thuajPershdendetje();
```

Me parameter void

```
public static void thuajPershdendetje(String emer) {
    System.out.println("Pershendetje " + emer);
}

thuajPershdendetje("Beni");
```

Pa parameter kthen resultat

```
public static String thuajPershdendetje(String emer) {
    return "Pershendetje " + emer;
}

 System.out.println(thuajPershdendetje("Beni"));
```

Pa parameter kthen resultat

```
public static String thuajPershdendetje() {
    return "Pershendetje te gjithe";
}

 System.out.println(thuajPershdendetje());
```

Klasa

```
public class Emri {
    public Tipet emerAtributesh,..;
}
```

Klasa shembull

```
public class Person {
    public String emer, mbiemer;
}
```

Klasa shembull

```
public class Person {
    public String emer, mbiemer;
}
```

Klasa ne perdorim

```
Person[] person = new Person[3];
Person person0 = new Person();
Person person1 = new Person();
Person person2 = new Person();

person0.emer = "Albert";
person0.mbiemer = "Vorfaj";
person1.emer = "Hivjon";
person1.mbiemer = "Kukaj";
person2.emer = "Jonida";
person2.mbiemer = "Gjoni";

person[0] = person0;
person[1] = person1;
person[2] = person2;

System.out.println(person[0].emer);
System.out.println(person[0].mbiemer);
System.out.println(person[1].emer);
System.out.println(person[1].mbiemer);
System.out.println(person[2].emer);
System.out.println(person[2].mbiemer);
```

Klasa me metodat e saj

```
public class Person {
    public String emer, mbiemer;
    public int mosha;

    public Person() {
        this.emer = "i pacaktuar";
        this.mbiemer = "i pacaktuar";
        this.mosha = 0;
    }

    public Person(String emer, String mbiemer, int mosha) {
        this.emer = emer;
        this.mbiemer = mbiemer;
        this.mosha = mosha;
    }

    public String getEmer() {
        return emer;
    }

    public void setEmer(String emer) {
        this.emer = emer;
    }

    public String getMbiemer() {
        return mbiemer;
    }

    public void setMbiemer(String mbiemer) {
        this.mbiemer = mbiemer;
    }

    public int getMosha() {
        return mosha;
    }

    public void setMosha(int mosha) {
        if (mosha < 0) {
            mosha = mosha * (-1);
        }
        this.mosha = mosha;
    }
}
```

Klasa ne perdorim

```
Person personi = new Person("John", "Doe", 20);


System.out.println(personi.getEmer());
System.out.println(personi.getMbiemer());
System.out.println(personi.getMosha());
```

Klasa me Trashegimni

```
public class Punonjes  extends  Person{
    String kompania;

    public Punonjes(String emer, String mbiemer, int mosha, String kompania) {
        super(emer, mbiemer, mosha);
        this.kompania = kompania;
    }
    public Punonjes() {
        super();
        this.kompania = "e pacaktuar";
    }

    public String getKompania() {
        return kompania;
    }

    public void setKompania(String kompania) {
        this.kompania = kompania;
    }
}
```

Perdorimi

```
Punonjes punonjes = new Punonjes();

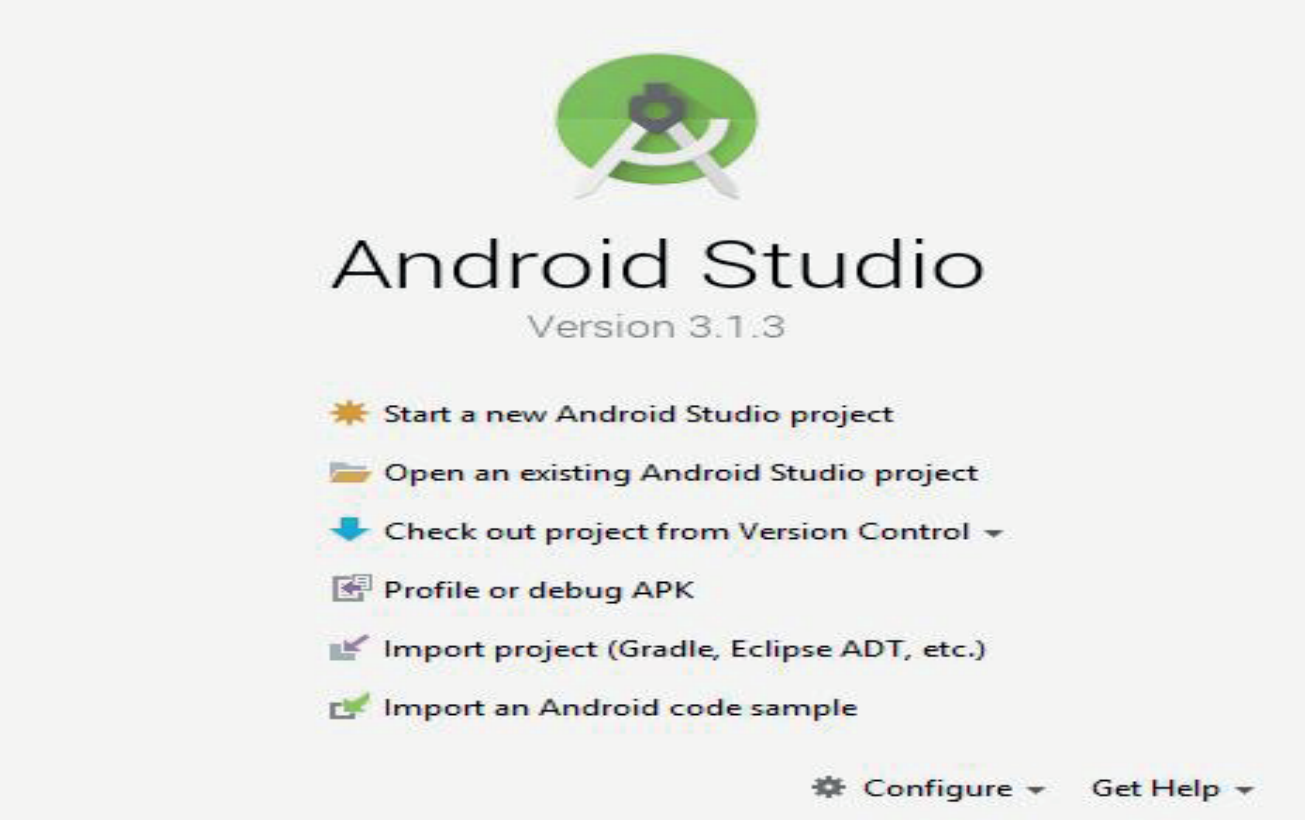
System.out.println(punonjes.getEmer());
System.out.println(punonjes.getMbiemer());
System.out.println(punonjes.getMosha());
System.out.println(punonjes.getKompania());


punonjes.setEmer("Ardit");
punonjes.mbiemer = "Sarja";
punonjes.mosha = -25;
punonjes.setKompania("ATC");

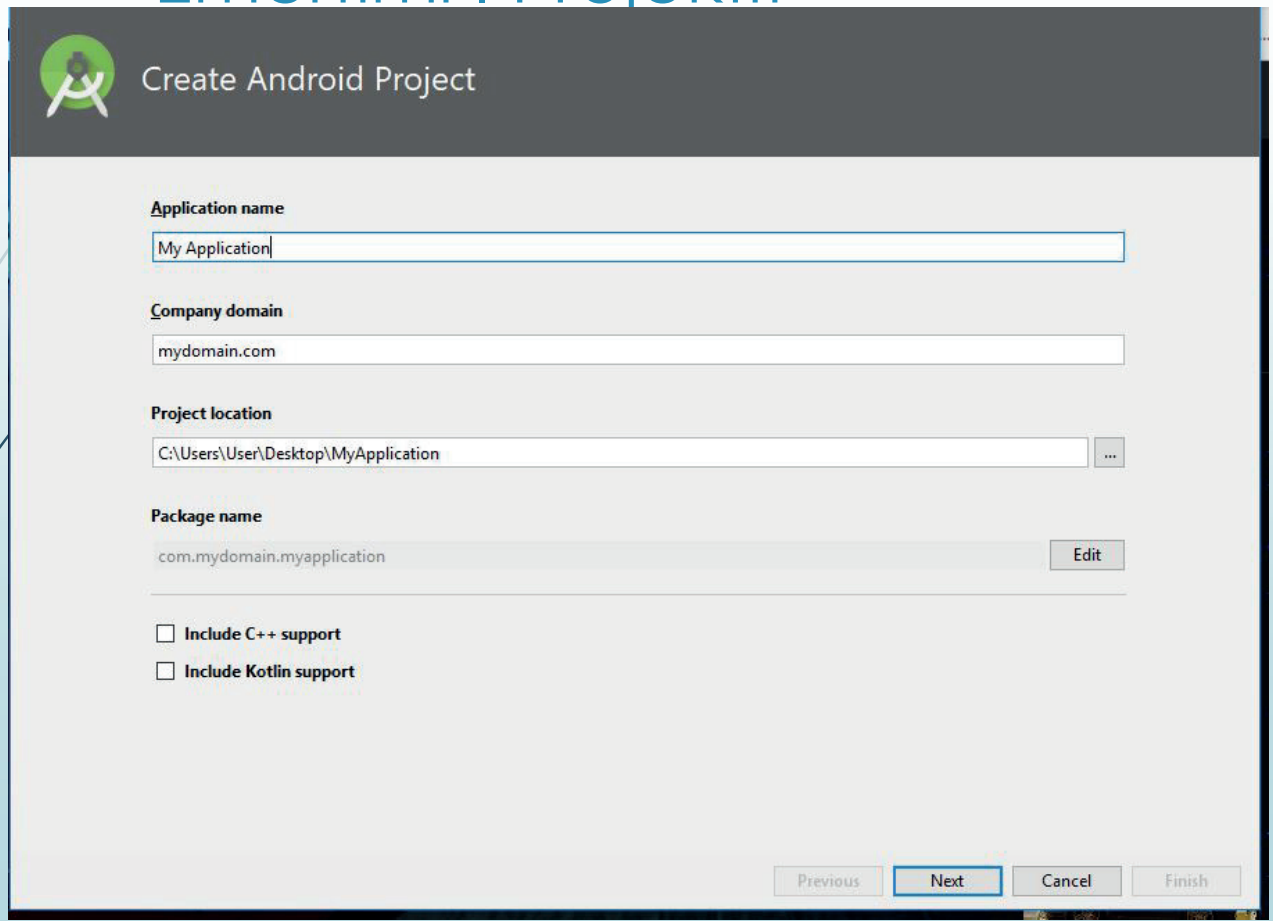

System.out.println(punonjes.getEmer());
System.out.println(punonjes.getMbiemer());
System.out.println(punonjes.getMosha());
System.out.println(punonjes.getKompania());

punonjes.setMosha(-25);
```

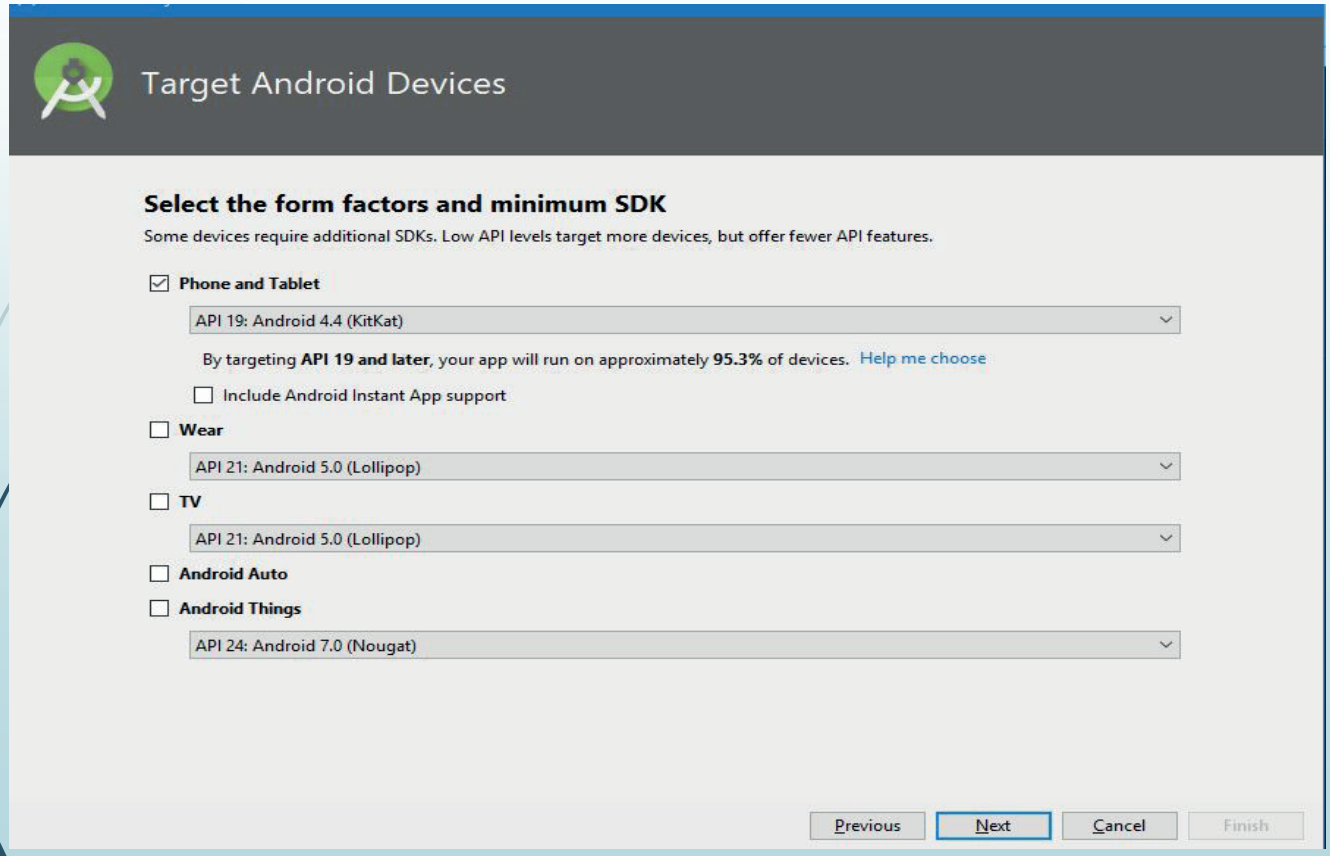
Krijimi i projektit



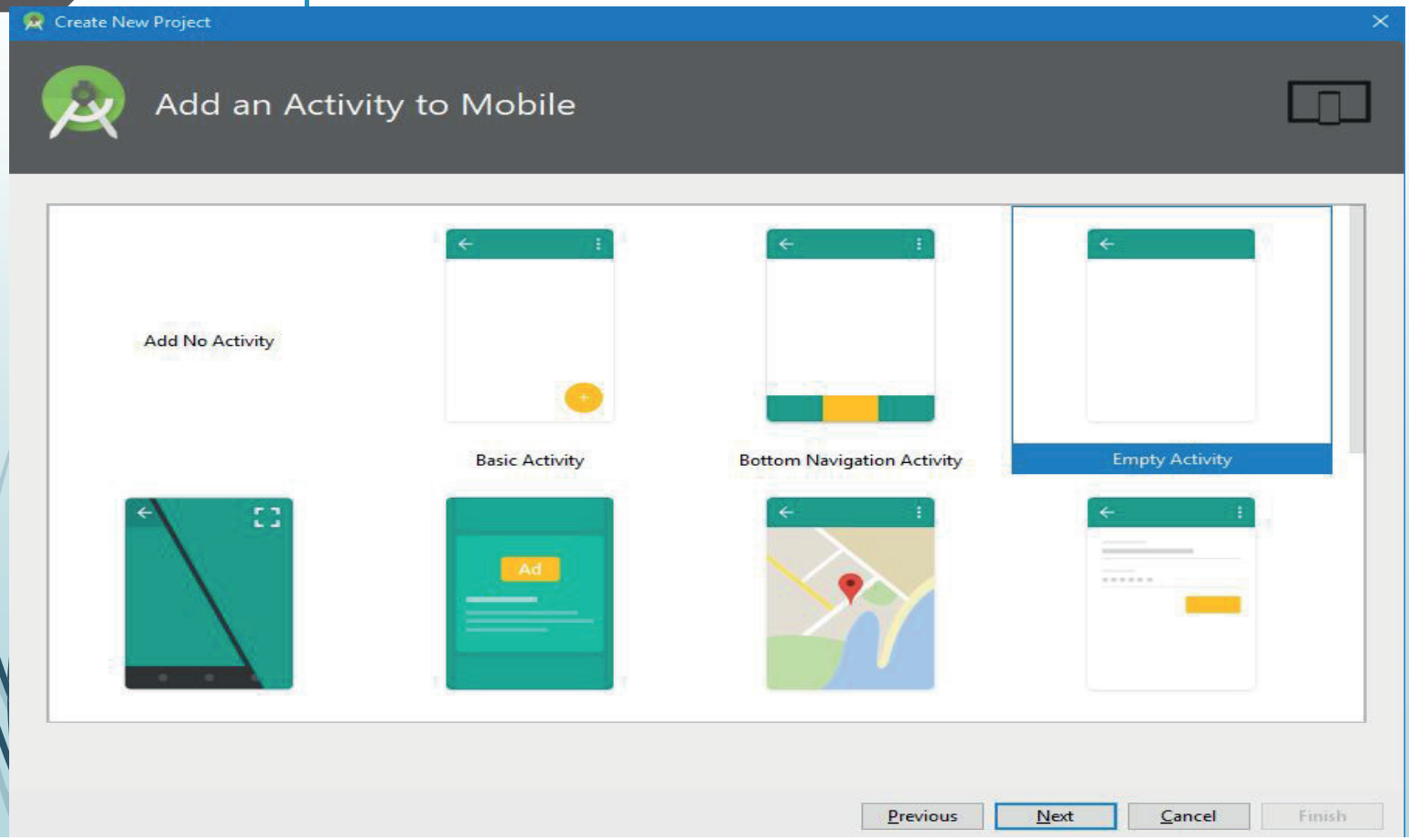
Emertimi I Projektit



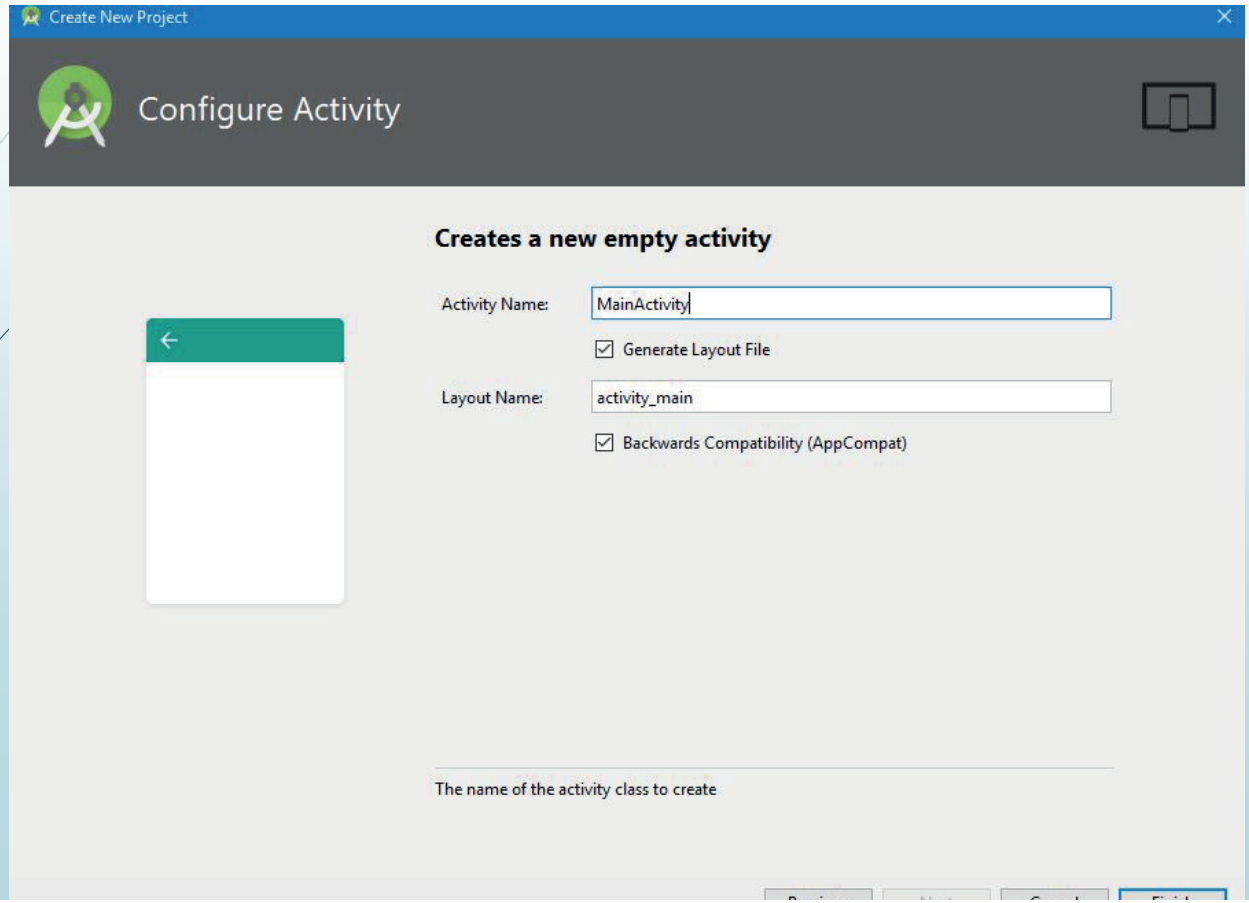
Percaktimi I paisjeve dhe versionit



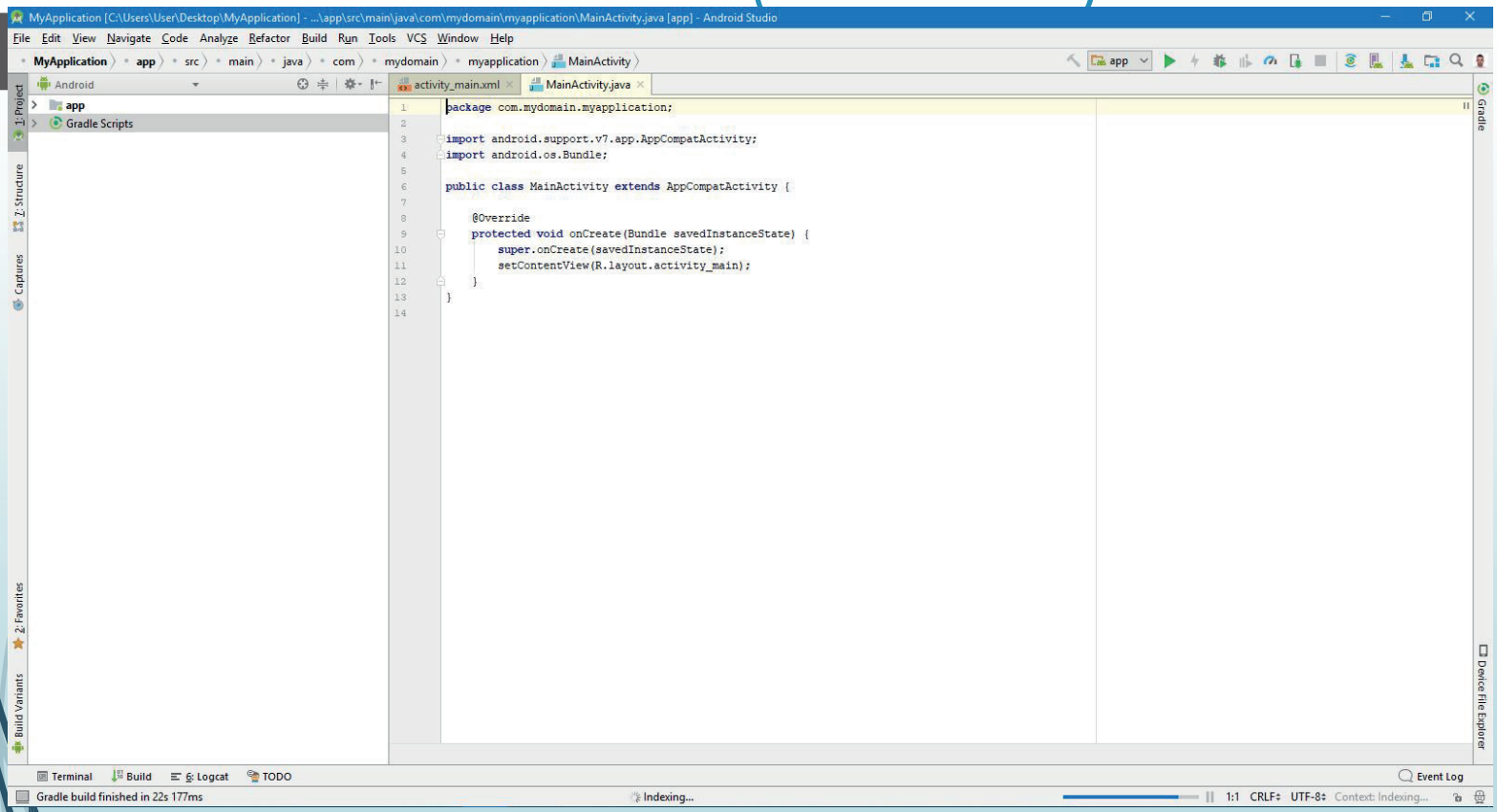
Tipi I Aktivitetit



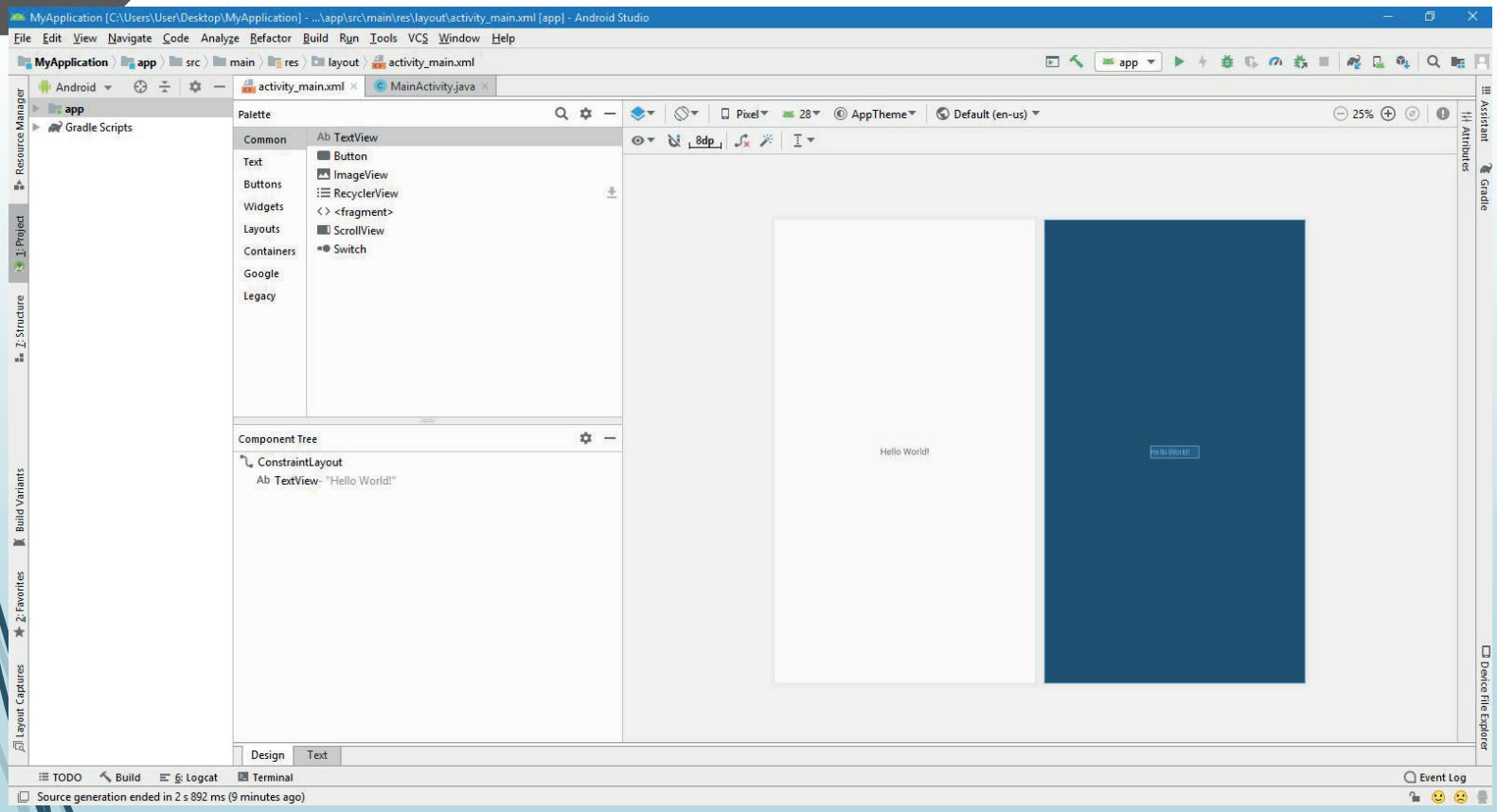
Emertimi I tij



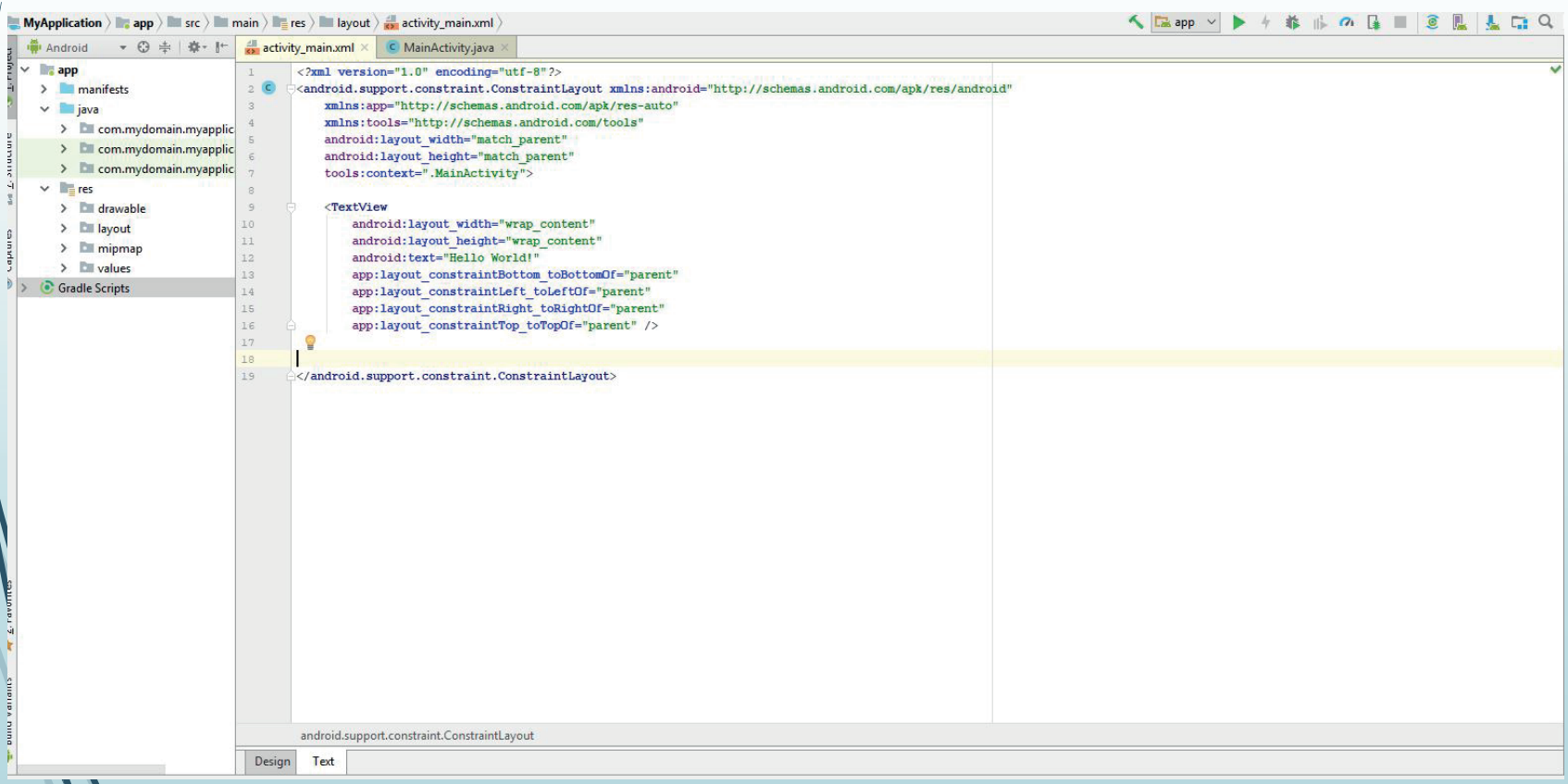
Aktiviteti ne Java (backend)



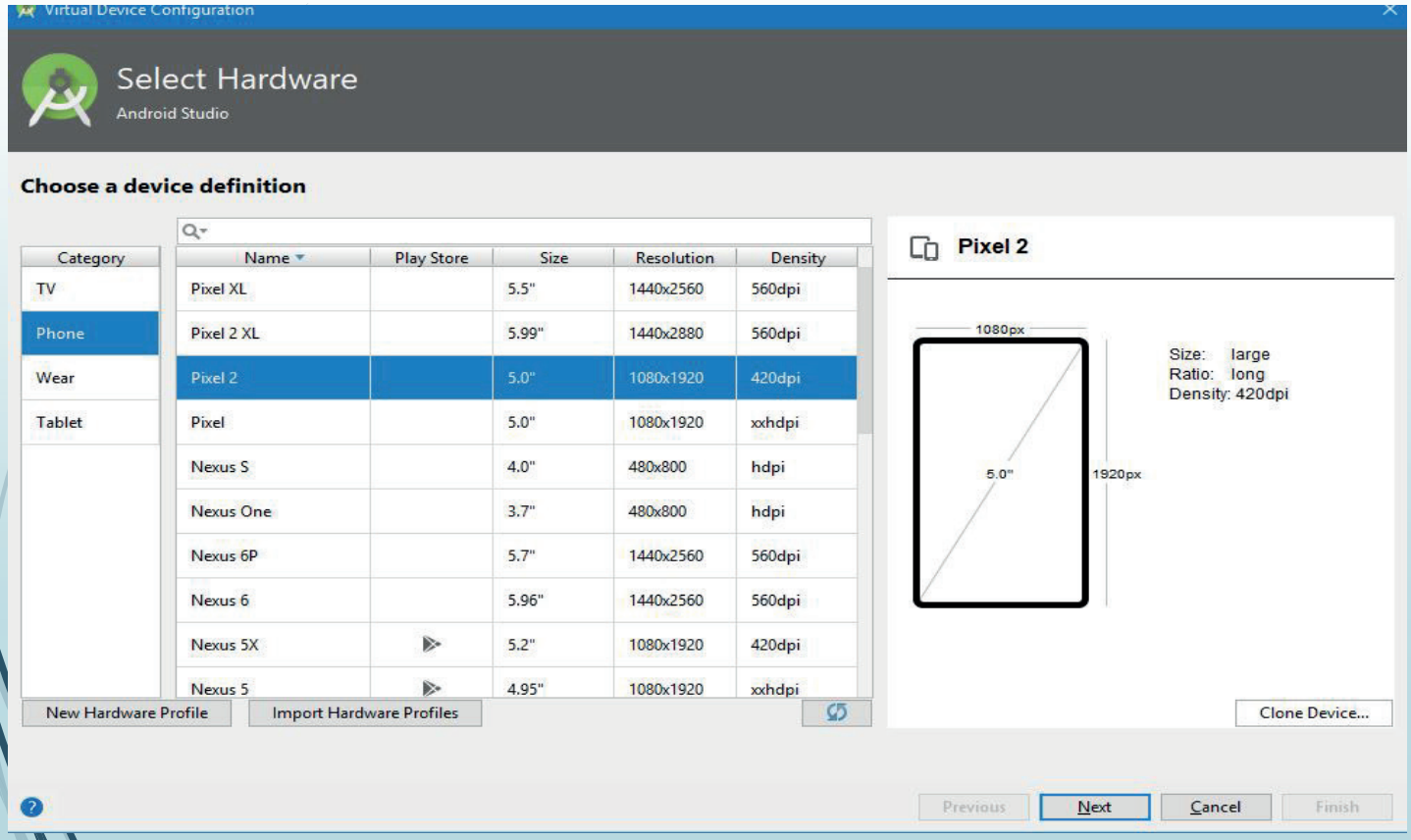
Aktiviteti frontend (drag and drop)



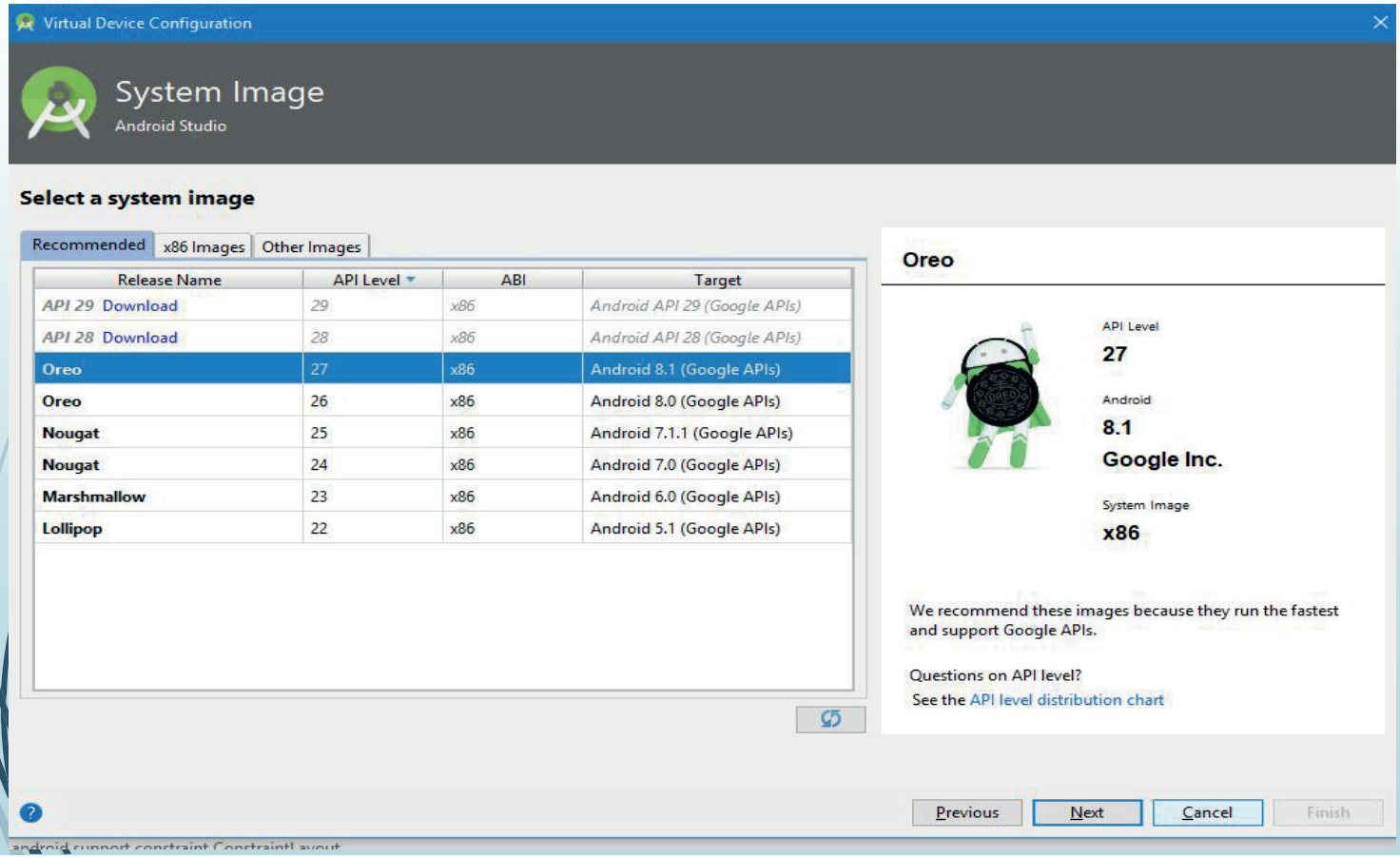
Aktiviteti frontend (Kod strukture)



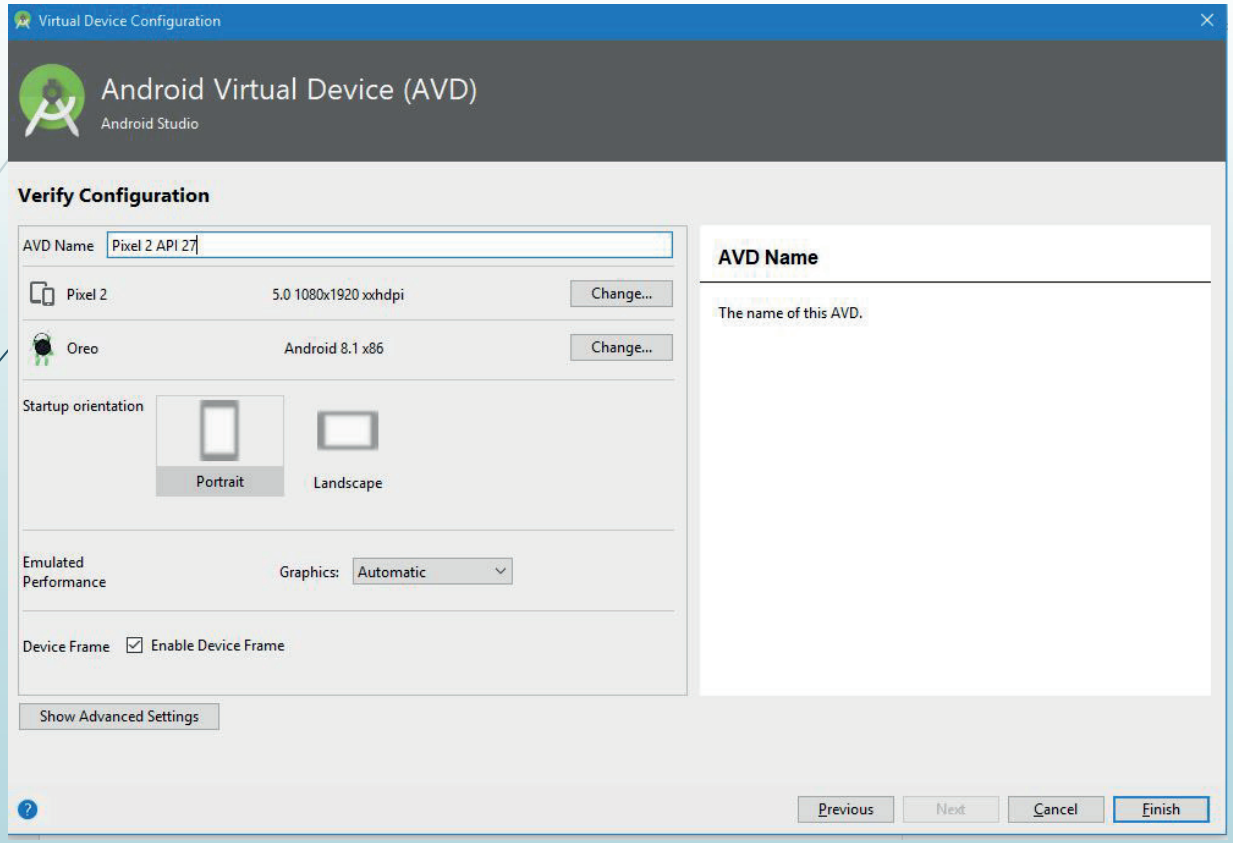
Krijimi I nje emulatori



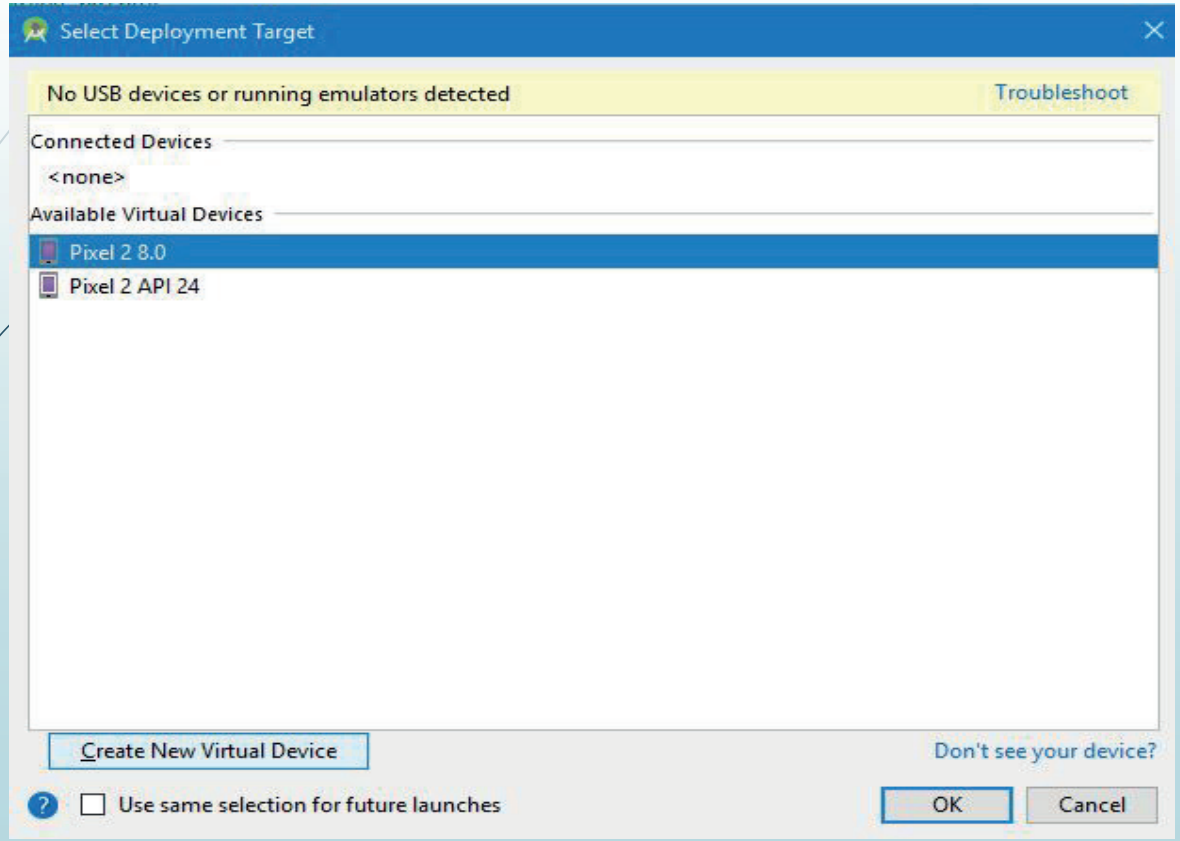
Versioni I sistemit te operimit



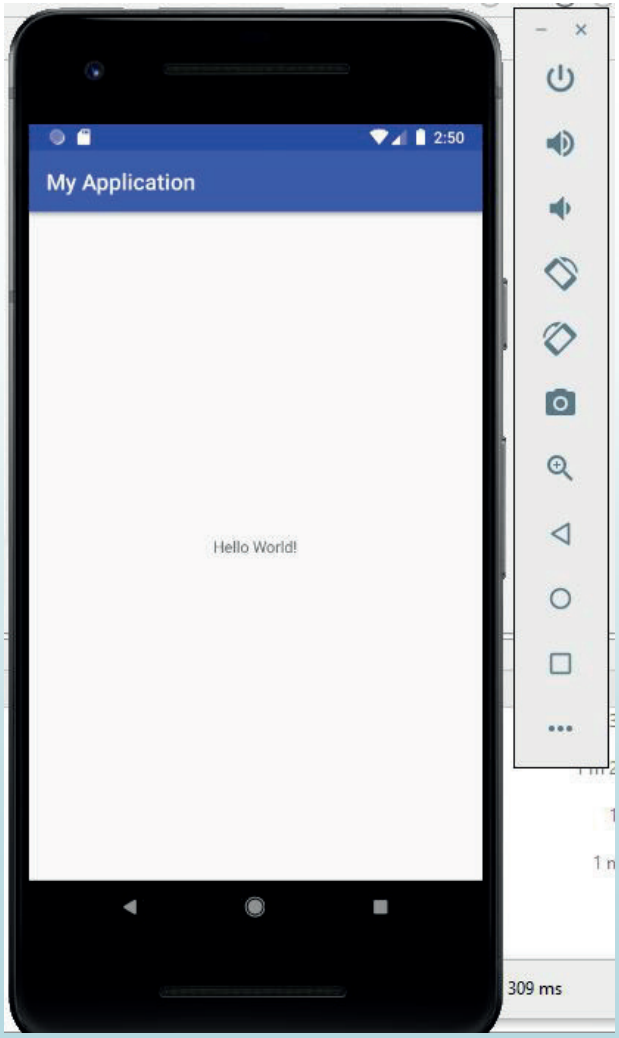
Emertimi I emulatorit



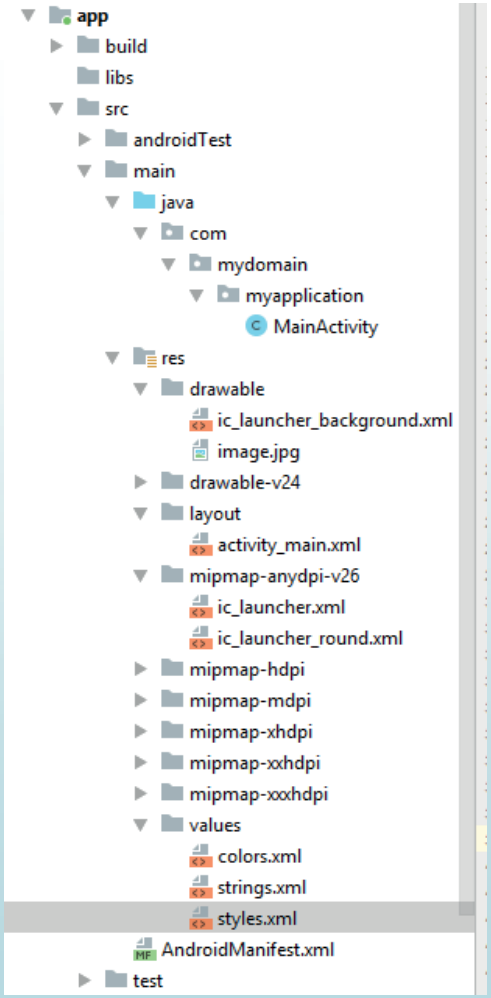
Ekzekutimi I kodit



Rezultati



Struktura


app
build
libs
src
androidTest
main
java
com
mydomain
myapplication
MainActivity
res
drawable
ic_launcher_background.xml
image.jpg
drawable-v24
layout
activity_main.xml
mipmap-anydpi-v26
ic_launcher.xml
ic_launcher_round.xml
mipmap-hdpi
mipmap-mdpi
mipmap-xhdpi
mipmap-xxhdpi
mipmap-xxxhdpi
values
colors.xml
strings.xml
styles.xml
AndroidManifest.xml
test

Skedari Manifest

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="My Application"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>

</manifest>
```

Deklarimi Tipi Style

```
<resources>

    <!-- Base application theme. -->
    <style name="AppTheme" parent="Theme.AppCompat.Light.DarkActionBar">
        <!-- Customize your theme here. -->
        <item name="colorPrimary">@color/colorPrimary</item>
        <item name="colorPrimaryDark">@color/colorPrimaryDark</item>
        <item name="colorAccent">@color/colorAccent</item>
    </style>

</resources>
```

Deklarimi tip color (ngjyrat)

```xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <color name="colorPrimary">#3F51B5</color>
    <color name="colorPrimaryDark">#303F9F</color>
    <color name="colorAccent">#FF4081</color>
    <color name="blue">#0000ff</color>
</resources>
```

Deklarimi vlere String

```
<resources>
    <string name="app_name">My Application</string>
    <string name="sayHello">Pershendetje</string>
</resources>
```

Deklarimi I burimeve te ndryshem

```
<TextView
    android:id="@+id/textView"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Hello World!"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.335"
    app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
    app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.613" />


<EditText
    android:id="@+id/editText2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:ems="10"
    android:inputType="textPersonName"
    android:text="@string/sayHello"
    android:textColor="@color/blue"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.478" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="297dp"
    android:layout_height="281dp"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.035" />
```

Manipulimi I nje burimi tip imazh

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        ImageView imageView = (ImageView) findViewById(R.id.imageView);
        imageView.setImageResource(R.drawable.image);
    }
}
```

Aktiviteti

```java
package com.mydomain.myapplication;

import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.util.Log;
import android.widget.ImageView;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {


    private String msg = "Aplikacioni : therritet funksioni ";

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        //Thirrja e pare kur aktiviteti krujohet
        Log.d(msg,  msg: "onCreate()");
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        ImageView imageView = (ImageView) findViewById(R.id.imageView);
        imageView.setImageResource(R.drawable.image);
    }

    @Override
    protected void onStart() {
        //Thirrja kur aktiviteti behet i shikueshem nga perdoruesi
        super.onStart();
        Log.d(msg,  msg: "onStart()");
    }

    @Override
    protected void onResume() {
        //Thirrja kur përdoruesi fillon bashkëveprimin me aplikacionin.
        super.onResume();
        Log.d(msg,  msg: "onResume()");
    }
}
```

```java
@Override
protected void onStop() {
    //Kur aktiviteti nuk merr asnje te dhene dhe nuk egezkuton asnje kod dhe nje aktivitet tjeter po rifillon
    super.onStop();
    Log.d(msg,  msg: "onStop()");
}

@Override
protected void onPause() {
    //Thirrja kur aktiviteti nuk eshte i shikueshem nga perdoruesi
    super.onPause();
    Log.d(msg,  msg: "onPause()");
}

@Override
protected void onDestroy() {
    //Thirrja kur aktiviteti shkaterrohet nga sistemi
    super.onDestroy();
    Log.d(msg,  msg: "onDestroy()");
}

@Override
protected void onRestart() {
    //Thirrja kur aktiviteti ristarton pasi ka ndaluar
    super.onRestart();
    Log.d(msg,  msg: "onRestart()");
}
```

Deklarimi i Service ne Manifest

```xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="My Application"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <service
            android:name=".MyService"
            android:enabled="true"
            android:exported="true"></service>

        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <!--...-->
    </application>

</manifest>
```

Krijimi I klases Service

```java
package com.mydomain.myapplication;

import android.app.Service;
import android.content.Intent;
import android.os.IBinder;
import android.support.annotation.Nullable;
import android.widget.Toast;

public class MyService extends Service {
    public MyService() {
    }
    @Nullable
    @Override
    public IBinder onBind(Intent intent) {
        /** Sistemi e therret këtë metodë kur një komponent tjetër dëshiron të
         lidhet me shërbimin duke thirrur bindService (). Nëse zbatoni këtë
         metodë, duhet të siguroni një ndërfaqe që klientët përdorin për të
         komunikuar me shërbimin, duke kthyer një objekt IBinder. Gjithmonë
         duhet ta zbatoni këtë metodë, por nëse nuk doni të lejoni detyrimin,
         atëherë duhet të ktheheni pavlefshëm.*/
        return null;
    }

    @Override
    public int onStartCommand(Intent intent, int flags, int startId) {
        Toast.makeText( context: this,  text: "Servisi Filloi", Toast.LENGTH_LONG).show();
        return START_STICKY;
    }

    @Override
    public void onDestroy() {
        super.onDestroy();
        Toast.makeText( context: this,  text: "Servisi Ndaloi", Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
}
```

Therritja e Servisit nga kodi

```
public void startService(View view) {
    startService(new Intent(getBaseContext(), MyService.class));
}

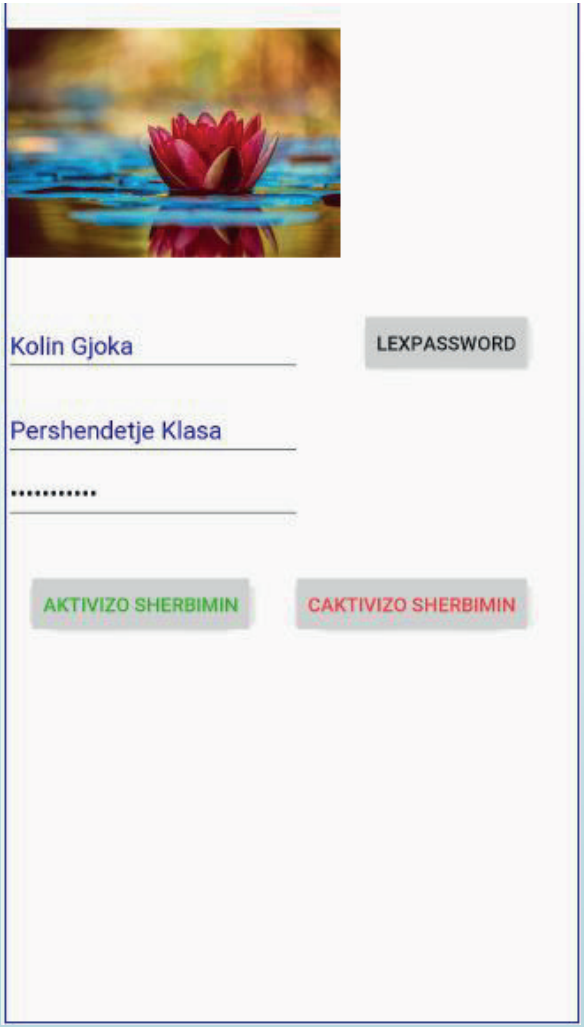
// Method to stop the service
public void stopService(View view) {
    stopService(new Intent(getBaseContext(), MyService.class));
}
```

Therritja e Servisit nga perdoruesi

```
<Button
    android:id="@+id/actBtn"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:onClick="startService"
    android:text="@string/activateService"
    android:textColor="@color/activateColor"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.064"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.597" />

<Button
    android:id="@+id/deactBtn"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:onClick="stopService"
    android:text="@string/deactivateService"
    android:textColor="@color/deactivateColor"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.865"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.597" />
```

Resultati


Kolin Gjoka
LEXPASSWORD
Pershendetje Klasa
AKTIVIZO SHERBIMIN
CAKTIVIZO SHERBIMIN

Deklarimi i Degjueseve ne Manifest

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="My Application"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <!--...-->
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <receiver android:name=".Receiver">
            <intent-filter>
                <action android:name="com.mydomain.CUSTOM_INTENT" />
                <action android:name="android.intent.action.ACTION_POWER_CONNECTED"/>
                <action android:name="android.intent.action.ACTION_POWER_DISCONNECTED"/>
                <action android:name="android.intent.action.ACTION_BATTERY_LOW"/>
                <action android:name="android.intent.action.ACTION_BATTERY_OKAY"/>
            </intent-filter>
        </receiver>
    </application>

</manifest>
```

Krijimi I klases Receiver

```
package com.mydomain.myapplication;

import android.content.BroadcastReceiver;
import android.content.Context;
import android.content.Intent;
import android.util.Log;
import android.widget.Toast;

public class Receiver extends BroadcastReceiver {
    @Override
    public void onReceive(Context context, Intent intent) {
        Toast.makeText(context, text: "Intendi u degjua.", Toast.LENGTH_LONG).show();
        Log.e( tag: "Intendi u degjua", msg: "Intendi u degjua");
    }
}
```

Therritja e klases receiver nga kodi

```
    // broadcast a custom intent.

    public void broadcastIntent(View view){
        Intent intent = new Intent();
        intent.setAction("com.mydomain.CUSTOM_INTENT"); sendBroadcast(intent);
    }

    private void checkPermission() {
        if (Build.VERSION.SDK_INT < Build.VERSION_CODES.M) {
            Log.e(msg,  msg: "This Android version does not support fingerprint authentication");
            return;
        }

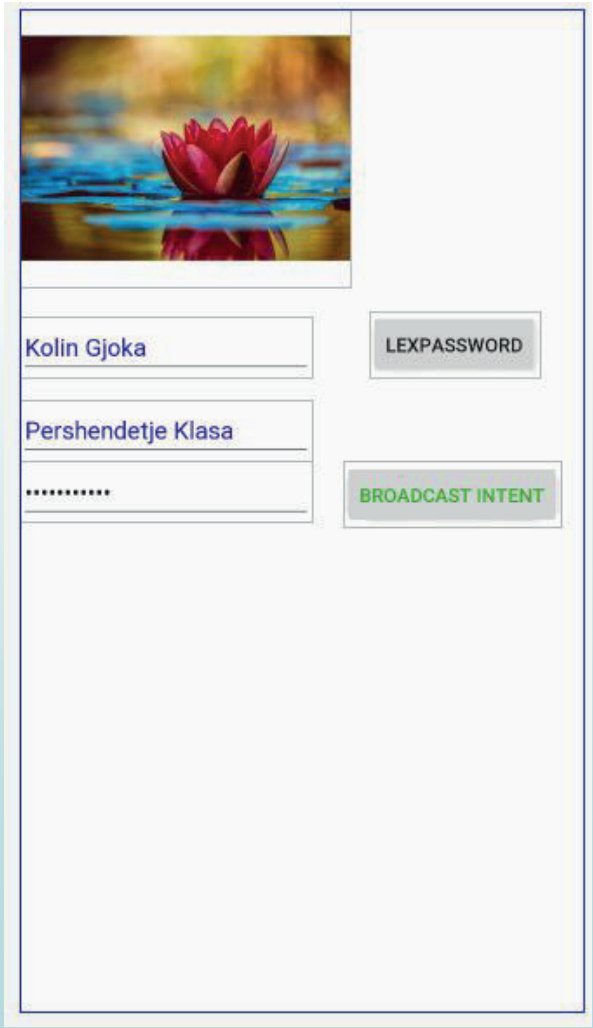
        List<IntentFilter> intentFilters = new ArrayList<>();
        intentFilters.add(new IntentFilter(Intent.ACTION_POWER_CONNECTED));
        intentFilters.add(new IntentFilter(Intent.ACTION_POWER_DISCONNECTED));
        intentFilters.add(new IntentFilter(Intent.ACTION_BATTERY_LOW));
        intentFilters.add(new IntentFilter(Intent.ACTION_BATTERY_OKAY));
        intentFilters.add(new IntentFilter( action: "com.mydomain.CUSTOM_INTENT"));
        for (IntentFilter intentFilter : intentFilters) {
            registerReceiver(new Receiver(), intentFilter);
        }

    }
}
```

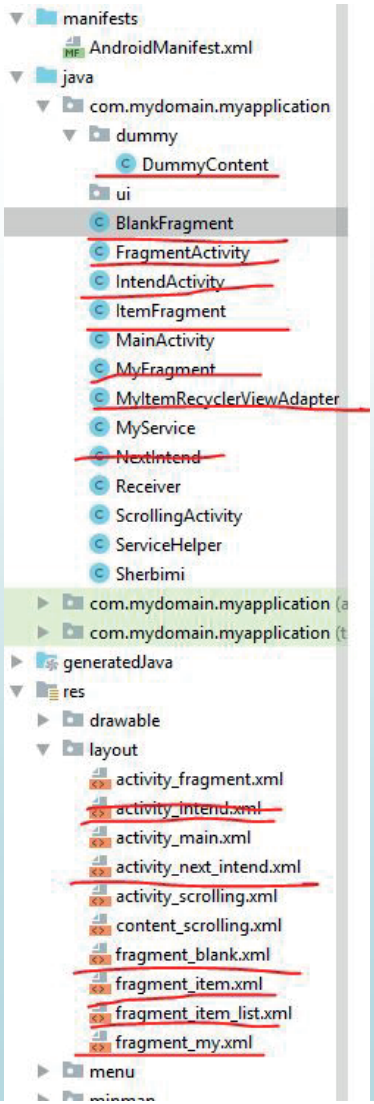
Therritja e klases receiver nga perdoruesi

```
<Button
    android:id="@+id/intendBtn"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:onClick="broadcastIntent"
    android:text="@string/broadcastIntent"
    android:textColor="@color/activateColor"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.935"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.483" />
```

Resultati


Kolin Gjoka
LEXPASSWORD
Pershendetje Klasa
BROADCAST INTENT

Struktura

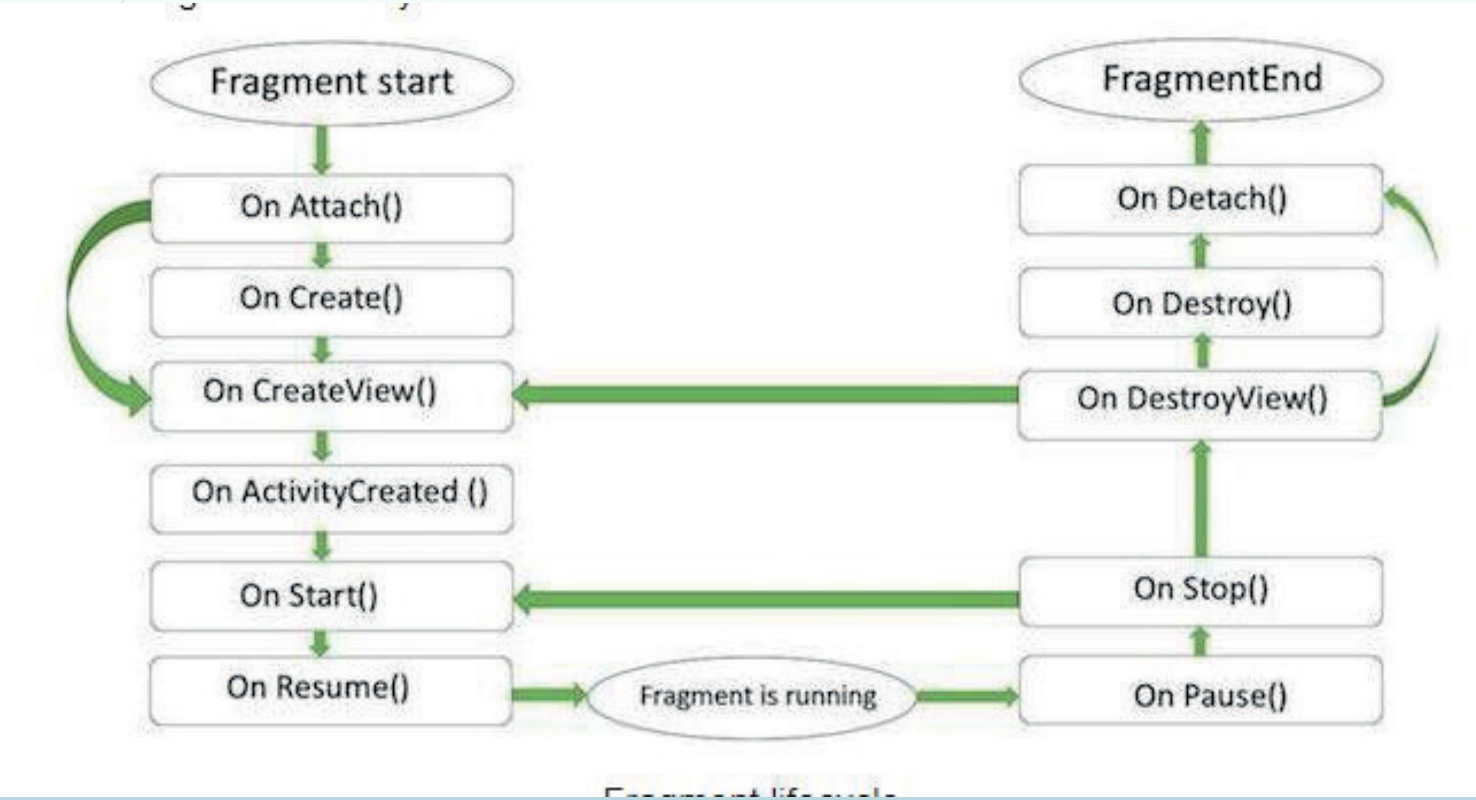

manifests
AndroidManifest.xml
java
com.mydomain.myapplication
dummy
DummyContent
ui
BlankFragment
FragmentActivity
IntendActivity
ItemFragment
MainActivity
MyFragment
MyItemRecyclerViewAdapter
MyService
NextIntend
Receiver
ScrollingActivity
ServiceHelper
Sherbimi
com.mydomain.myapplication
com.mydomain.myapplication
generatedJava
res
drawable
layout
activity_fragment.xml
activity_intend.xml
activity_main.xml
activity_next_intend.xml
activity_scrolling.xml
content_scrolling.xml
fragment_blank.xml
fragment_item.xml
fragment_item_list.xml
fragment_my.xml
menu

Skedari Manifest

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">

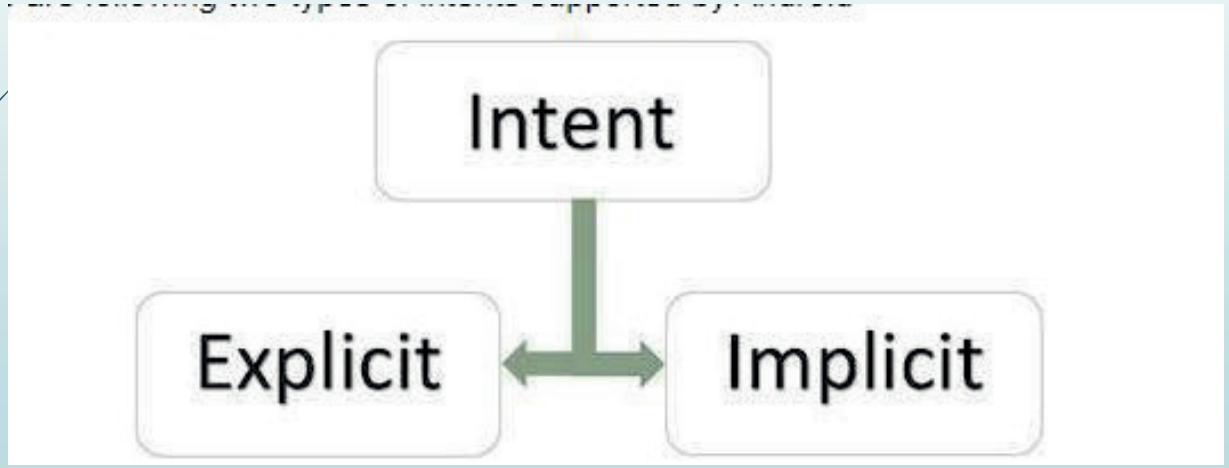
    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name="com.mydomain.myapplication.NextIntend">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.VIEW" />
                <action android:name="com.mydomain.myapplication.LAUNCH" />
                <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
                <category android:name="android.intent.category.BROWSABLE" />
                <data
                    android:scheme="http"/>
            </intent-filter>
            <meta-data android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity"></meta-data>
        </activity>
        <activity android:name=".FragmentActivity">
            <meta-data
                android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity" />
        </activity>
        <activity android:name=".IntendActivity">
            <meta-data
                android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity" />
        </activity>
        <activity
            android:name=".ScrollingActivity"
            android:icon="@mipmap/logo_demo"
            android:label="@string/title_activity_scrolling"
            android:parentActivityName=".MainActivity"
            android:roundIcon="@mipmap/logo_demo_round"
            android:theme="@style/AppTheme.NoActionBar">
            <meta-data
                android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity" />
        </activity>
```

Fragmentet Koncept

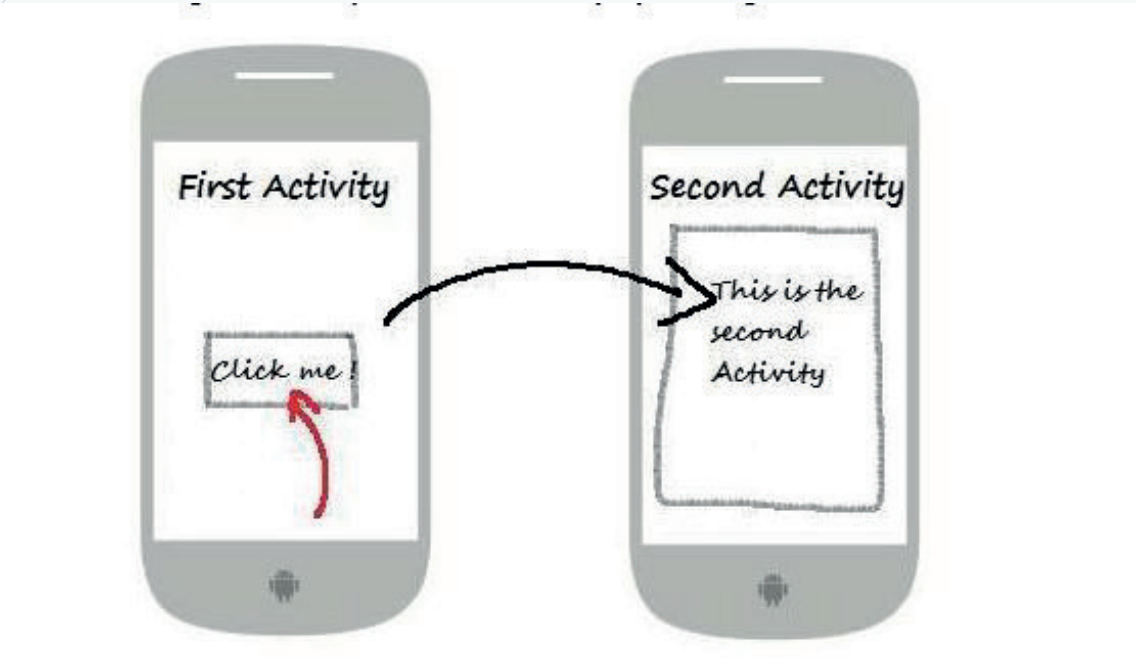


Fragmentet Koncept

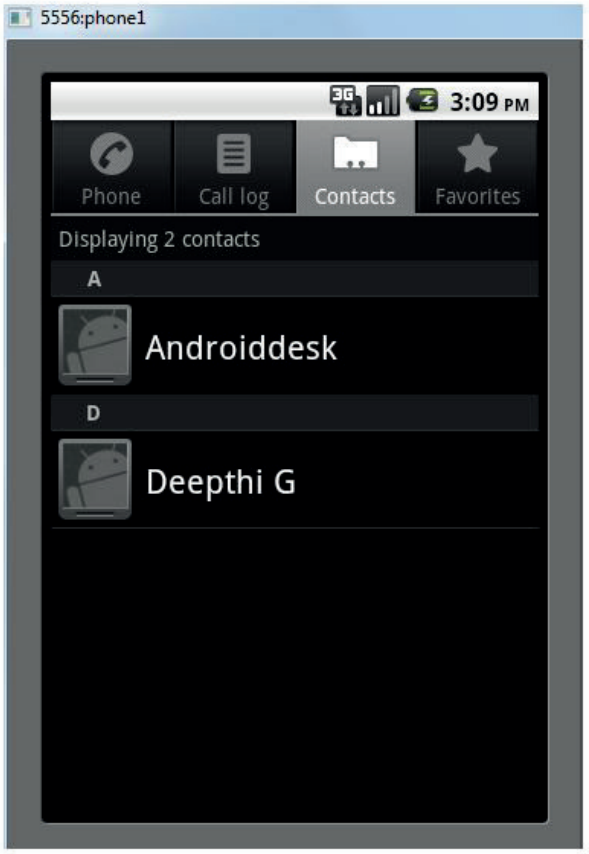
Një Intent ne Android është një përshkrim abstrakt i një operacioni që duhet të kryhet. Mund të përdoretpër të nisur një Aktivitet apo Service



Explicit (brenda aplikacionit)



Inplicit (jashte aplikacionit)



ShembullPerdorimi intendi

```
public void mainActivity(View view) {
    startActivity(new Intent( packageContext: this, MainActivity.class));
}
```

```
import ...

public class IntendActivity extends AppCompatActivity {
    Button b1, b2;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_intend);
        b1 = (Button) findViewById(R.id.button8);
        b1.setOnClickListener((v) → {
                Intent i = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW,
                        Uri.parse("http://www.google.com"));
                startActivity(i);
        });

        b2 = (Button) findViewById(R.id.button9);
        b2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                Intent i = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW,
                        Uri.parse("tel:9510300000"));


                startActivity(i);
            }
        });

    }

    public void read(View view) {
        Intent readl = new Intent();
        readl.setAction(android.content.Intent.ACTION_VIEW);
        readl.setData(ContactsContract.Contacts.CONTENT_URI);
        startActivity(readl);
    }

    public void telefonoNumrin(View view) {
        Intent readl = new Intent();
        TextView textView = findViewById(R.id.phoneNumber);

        Intent i = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW,
                Uri.parse("tel:" + textView.getText().toString()));

        startActivity(i);
    }

}
```

Krijimi I nje Fragmenti

```
 */
public class MyFragment extends Fragment {


    public MyFragment() {
        // Required empty public constructor
    }


    @Override
    public View onCreateView(LayoutInflater inflater, ViewGroup container,
                             Bundle savedInstanceState) {
        // Inflate the layout for this fragment

        View view = inflater.inflate(R.layout.fragment_my, container,  attachToRoot: false);
        TextView textView = view.findViewById(R.id.my_fragment_text);
        textView.setText("Ardit Sarja");
        return view;
    }

}
```

```java
public class FragmentActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_fragment);
    }

    public void listFragment(View view) {
        Fragment fragment = ItemFragment.newInstance(1);
        FragmentManager fm = getSupportFragmentManager();
        FragmentTransaction fragmentTransaction = fm.beginTransaction();
        fragmentTransaction.replace(R.id.Layout, fragment);
        fragmentTransaction.commit();
    }

    public void blankFragment(View view) {
        Fragment fragment = BlankFragment.newInstance("Ardit", "Sarja");
        FragmentManager fm = getSupportFragmentManager();
        FragmentTransaction fragmentTransaction = fm.beginTransaction();
        fragmentTransaction.replace(R.id.Layout, fragment);
        fragmentTransaction.commit();
    }

    public void myFragment(View view) {
        Fragment fragment = new MyFragment();
        FragmentManager fm = getSupportFragmentManager();
        FragmentTransaction fragmentTransaction = fm.beginTransaction();
        fragmentTransaction.replace(R.id.Layout, fragment);
        fragmentTransaction.commit();
    }
}
```

Thirrja e fragmentit shembull

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

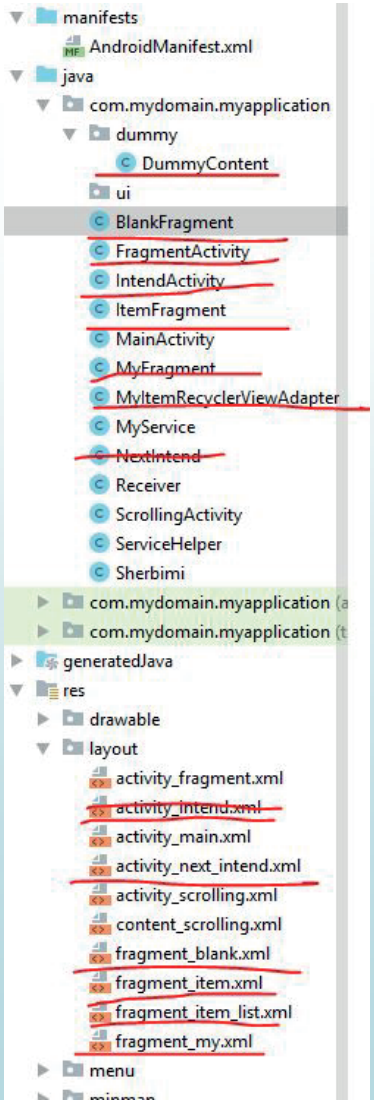
Programim në mobile (Android)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Struktura

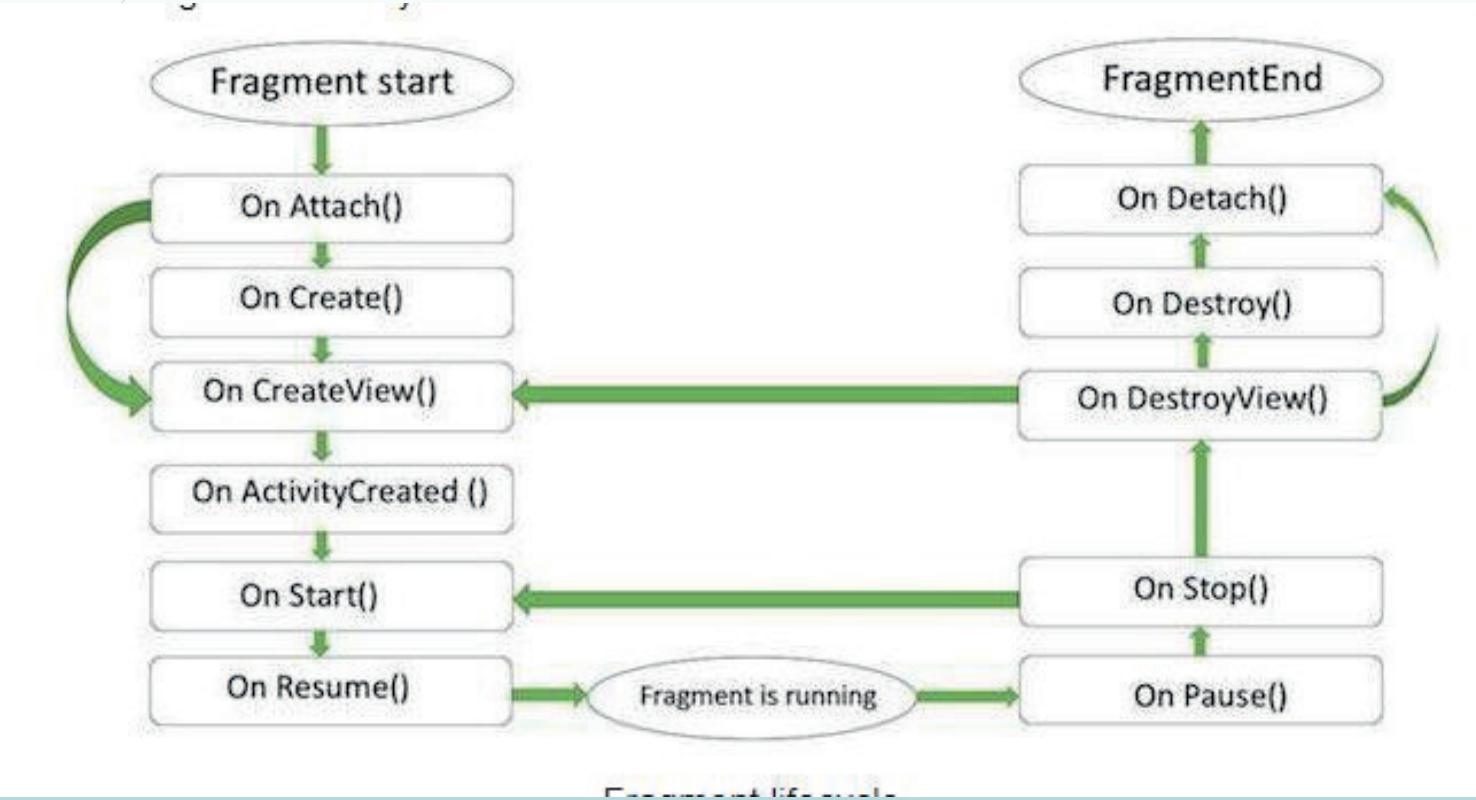

manifests
AndroidManifest.xml
java
com.mydomain.myapplication
dummy
DummyContent
ui
BlankFragment
FragmentActivity
IntendActivity
ItemFragment
MainActivity
MyFragment
MyItemRecyclerViewAdapter
MyService
NextIntend
Receiver
ScrollingActivity
ServiceHelper
Sherbimi
com.mydomain.myapplication
com.mydomain.myapplication
generatedJava
res
drawable
layout
activity_fragment.xml
activity_intend.xml
activity_main.xml
activity_next_intend.xml
activity_scrolling.xml
content_scrolling.xml
fragment_blank.xml
fragment_item.xml
fragment_item_list.xml
fragment_my.xml
menu

Skedari Manifest

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">

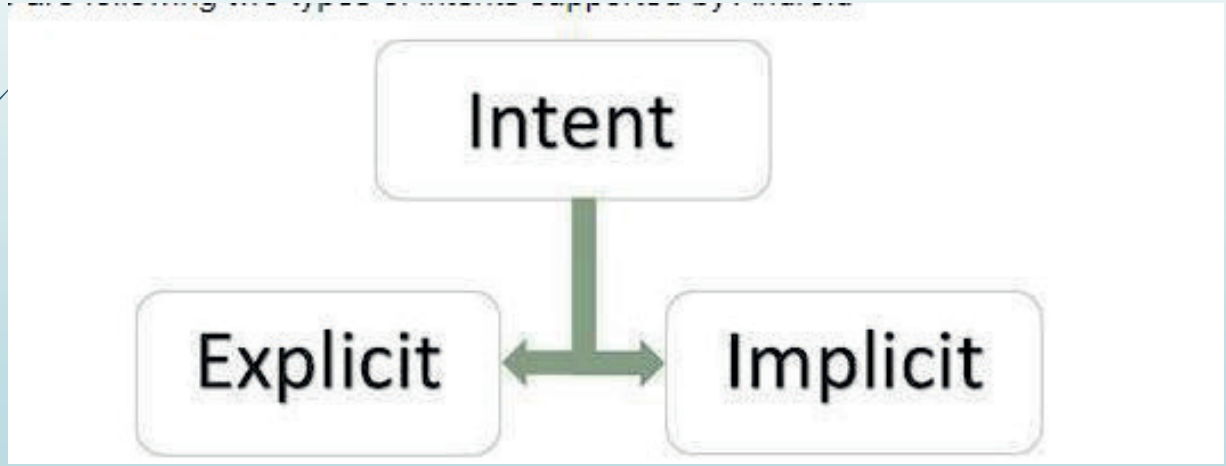
    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name="com.mydomain.myapplication.NextIntend">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.VIEW" />
                <action android:name="com.mydomain.myapplication.LAUNCH" />
                <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
                <category android:name="android.intent.category.BROWSABLE" />
                <data
                    android:scheme="http"/>
            </intent-filter>
            <meta-data android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity"></meta-data>
        </activity>
        <activity android:name=".FragmentActivity">
            <meta-data
                android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity" />
        </activity>
        <activity android:name=".IntendActivity">
            <meta-data
                android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity" />
        </activity>
        <activity
            android:name=".ScrollingActivity"
            android:icon="@mipmap/logo_demo"
            android:label="@string/title_activity_scrolling"
            android:parentActivityName=".MainActivity"
            android:roundIcon="@mipmap/logo_demo_round"
            android:theme="@style/AppTheme.NoActionBar">
            <meta-data
                android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity" />
        </activity>
```

Fragmentet Koncept

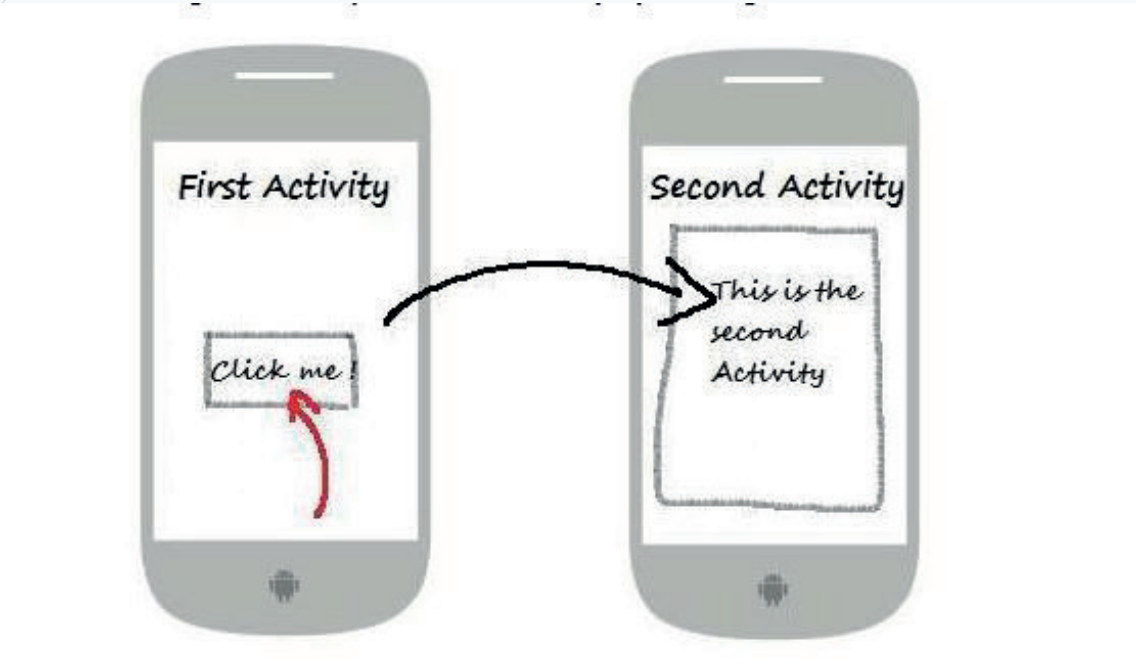


Fragmentet Koncept

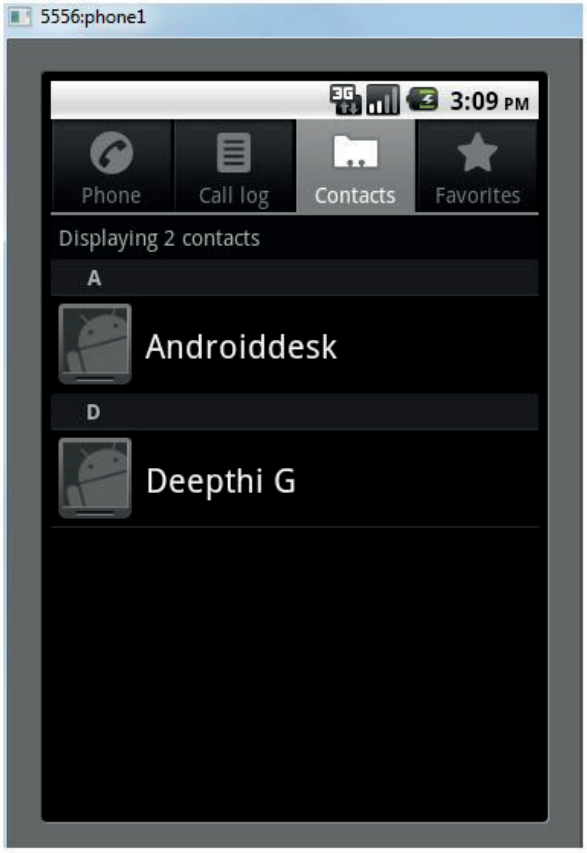
Një Intent ne Android është një përshkrim abstrakt i një operacioni që duhet të kryhet. Mund të përdoretpër të nisur një Aktivitet apo Service



Explicit (brenda aplikacionit)



Inplicit (jashte aplikacionit)



ShembullPerdorimi intendi

```
public void mainActivity(View view) {
    startActivity(new Intent( packageContext: this, MainActivity.class));
}
```

```
import ...

public class IntendActivity extends AppCompatActivity {
    Button b1, b2;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_intend);
        b1 = (Button) findViewById(R.id.button8);
        b1.setOnClickListener((v) → {
                Intent i = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW,
                        Uri.parse("http://www.google.com"));
                startActivity(i);
        });

        b2 = (Button) findViewById(R.id.button9);
        b2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                Intent i = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW,
                        Uri.parse("tel:9510300000"));


                startActivity(i);
            }
        });

    }

    public void read(View view) {
        Intent readl = new Intent();
        readl.setAction(android.content.Intent.ACTION_VIEW);
        readl.setData(ContactsContract.Contacts.CONTENT_URI);
        startActivity(readl);
    }

    public void telefonoNumrin(View view) {
        Intent readl = new Intent();
        TextView textView = findViewById(R.id.phoneNumber);

        Intent i = new Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW,
                Uri.parse("tel:" + textView.getText().toString()));

        startActivity(i);
    }

}
```

Krijimi I nje Fragmenti

```
 */
public class MyFragment extends Fragment {


    public MyFragment() {
        // Required empty public constructor
    }


    @Override
    public View onCreateView(LayoutInflater inflater, ViewGroup container,
                             Bundle savedInstanceState) {
        // Inflate the layout for this fragment

        View view = inflater.inflate(R.layout.fragment_my, container,  attachToRoot: false);
        TextView textView = view.findViewById(R.id.my_fragment_text);
        textView.setText("Ardit Sarja");
        return view;
    }

}
```

```java
public class FragmentActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_fragment);
    }

    public void listFragment(View view) {
        Fragment fragment = ItemFragment.newInstance(1);
        FragmentManager fm = getSupportFragmentManager();
        FragmentTransaction fragmentTransaction = fm.beginTransaction();
        fragmentTransaction.replace(R.id.Layout, fragment);
        fragmentTransaction.commit();
    }

    public void blankFragment(View view) {
        Fragment fragment = BlankFragment.newInstance("Ardit", "Sarja");
        FragmentManager fm = getSupportFragmentManager();
        FragmentTransaction fragmentTransaction = fm.beginTransaction();
        fragmentTransaction.replace(R.id.Layout, fragment);
        fragmentTransaction.commit();
    }

    public void myFragment(View view) {
        Fragment fragment = new MyFragment();
        FragmentManager fm = getSupportFragmentManager();
        FragmentTransaction fragmentTransaction = fm.beginTransaction();
        fragmentTransaction.replace(R.id.Layout, fragment);
        fragmentTransaction.commit();
    }
}
```

Thirrja e fragmentit shembull

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Android)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

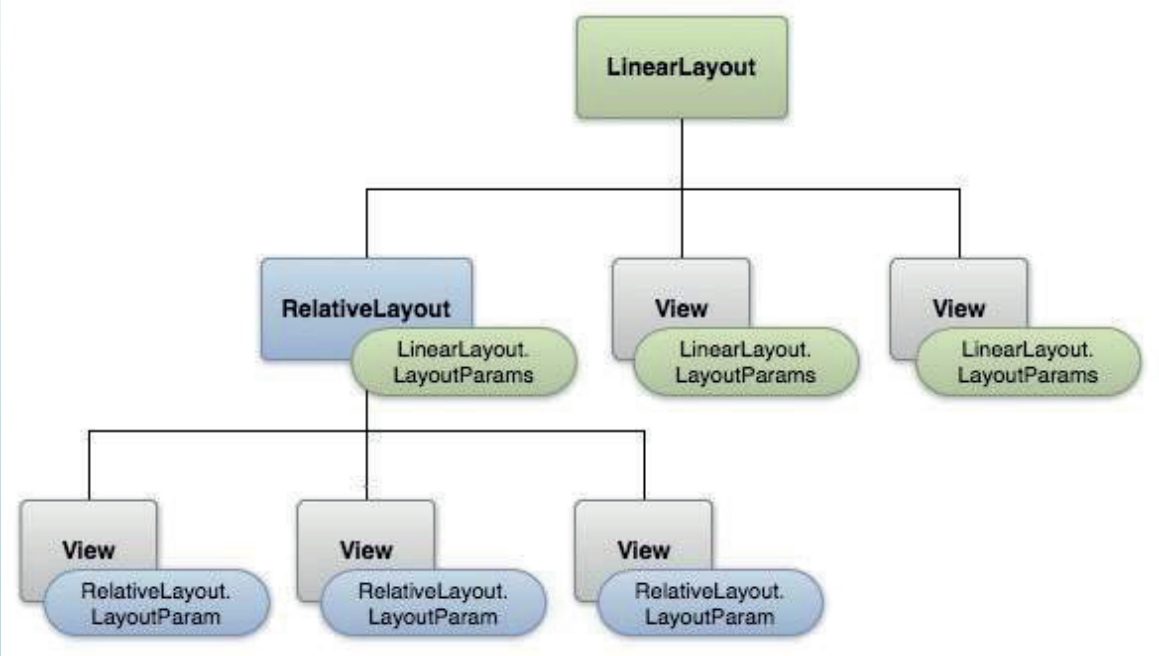
UI Layouts

- Blloku themelor i ndërtesës për ndërfaqen e përdoruesit është një objekt View i cili është krijuar nga klasa View dhe zë një zonë drejtkëndëshe në ekran dhe është përgjegjës për vizatimin dhe trajtimin e ngjarjeve. Pamja është klasa bazë për widget, të cilat përdoren për të krijuar komponentë interaktivë të UI si butonat, fushat e tekstit, etj.

- ViewGroup është një nënklasë e View dhe siguron një enë të padukshme që mban Views të tjera ose ViewGroups të tjera dhe përcakton vetitë e tyre të paraqitjes.

- Në nivelin e tretë kemi paraqitje të ndryshme që janë nënklasa të klasës ViewGroup dhe një paraqitje tipike përcakton strukturën vizuale për një ndërfaqe të përdoruesit Android dhe mund të krijohet ose në kohën e funksionimit duke përdorur objekte View / ViewGroup ose ju mund të deklaroni paraqitjen tuaj duke përdorur skedarin e thjeshtë XML_layout .xml e cila ndodhet në dosjen res / layout të projektit tuaj.

Skema


LinearLayout
RelativeLayout
LinearLayout.
LayoutParams
View
LinearLayout.
LayoutParams
View
LinearLayout.
LayoutParams
View
RelativeLayout.
LayoutParam
View
RelativeLayout.
LayoutParam
View
RelativeLayout.
LayoutParam

Atributet e Layout

- android: id

ID që identifikon në mënyrë unike pamjen.

- android: layout_width

Kjo është gjerësia e paraqitjes.

- android: layout_marginTop

Kjo është hapësira shtesë në anën e sipërme të paraqitjes.

- android: layout_marginBottom

Kjo është hapësira shtesë në anën e poshtme të paraqitjes.

- android: layout_marginLeft

Kjo është hapësira shtesë në anën e majtë të paraqitjes.

- android: layout_marginRight

Kjo është hapësira shtesë në anën e djathtë të paraqitjes.

Atributet

- android: layout_gravity

Kjo specifikon se si pozicionohen Pamjet e fëmijëve.

- android: layout_weight

Kjo specifikon se sa hapësirë shtesë në paraqitje duhet t'i ndahet Pamjes.

- android: layout_x

Kjo specifikon koordinatën x të paraqitjes.

- android: layout_y

Kjo specifikon koordinatën y të paraqitjes.

- android: layout_width

Kjo është gjerësia e paraqitjes.

Atributet

- android: paddingLeft

Kjo është mbushja e majtë e mbushur për paraqitjen.

- android: paddingRight

Kjo është mbushja e duhur e mbushur për paraqitjen.

- android: paddingTop

Kjo është mbushja më e lartë e mbushur për paraqitjen.

- android: paddingBottom

Kjo është mbushja e poshtme e mbushur për paraqitjen.

Shembull praktike

- Këtu gjerësia dhe lartësia janë dimensioni i paraqitjes / pamjes që mund të specifikohet në aspektin e dp (Pixels të pavarur nga densiteti), sp (Pixels të pavarur nga shkalla), pt (Pikat që është 1/72 e një inç), px (Pixels), mm (milimetra) dhe në fund në (inç).

- Ju mund të specifikoni gjerësinë dhe lartësinë me matje të sakta, por më shpesh, do të përdorni një nga këto konstante për të vendosur gjerësinë ose lartësinë -

- android: layout_width = wrap_content tregon pamjen tuaj përmasat e veta në dimensionet e kërkuara nga përmbajtja e saj.

- android: layout_width = fill_parent tregon që pamja juaj të bëhet aq e madhe sa pamja e prindërve të saj.

- Atributi i gravitetit luan një rol të rëndësishëm në pozicionimin e objektit të pamjes dhe mund të marrë një ose më shumë (të ndara me '|') të vlerave të vazhdueshme vijuese

Konstantet

Konstantet	Vlera	Pershkrimi
top	0x30	Sposton objektin në majën e permbajtjes së tij, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.
bottom	0x50	Sposton objektin në fund të permbajtjes së tij, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.
left	0x03	Sposton objektin në të majtë të permbajtjes së tij, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.
right	0x05	Sposton objektin në të djathtë të permbajtjes së tij, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.
center_vertical	0x10	Vendosni objektin në qendrën vertikale të permbajtjes së tij, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.
fill_vertical	0x70	Rriteni madhësinë vertikale të objektit nëse është e nevojshme në mënyrë që të mbush plotësisht enën e saj.
center_horizontal	0x01	Vendosni objektin në qendrën horizontale të permbajtjes së tij, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.
fill_horizontal	0x07	Rriteni madhësinë horizontale të objektit nëse është e nevojshme në mënyrë që të mbush plotësisht enën e saj.
center	0x11	Vendosni objektin në qendër të permbajtjes së tij si në boshtin vertikal ashtu edhe atë horizontal, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.
fill	0x77	Rriteni madhësinë horizontale dhe vertikale të objektit nëse është e nevojshme në mënyrë që të mbush plotësisht enën e saj.
clip_vertical	0x80	Opsion shtesë që mund të vendoset që skajet e sipërme dhe / ose të poshtme të fëmijës të kapen në kufijtë e permbajtjes së tij. Klipi do të bazohet në gravitetin vertikal: një gravitet i lartë do të kapë skajin e poshtëm, një gravitet i poshtëm do të kapë skajin e sipërm, dhe as nuk do t'i kapë të dyja skajet.
clip_horizontal	0x08	Opsion shtesë që mund të vendoset që skajet e majta dhe / ose të djathta të fëmijës të kapen në kufijtë e kontejnerit të tij. Klipi do të bazohet në gravitetin horizontal: një gravitet i majtë do të kapë skajin e djathtë, një gravitet i djathtë do të kapë skajin e majtë dhe as nuk do t'i kapë të dy skajet.
start	0x00800003	Sposton objektin në fillim të permbajtjes së tij, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.
end	0x00800005	Sposton objektin deri në fund të permbajtjes së tij, duke mos ndryshuar madhësinë e tij.

Identifikimi I View

- Një objekt View mund te ketë një ID unike që i jepet pamjes në mënyrë unike brenda pemës. Sintaksa për një ID, brenda një etikete XML është

android: id = "@ + id / my_button“

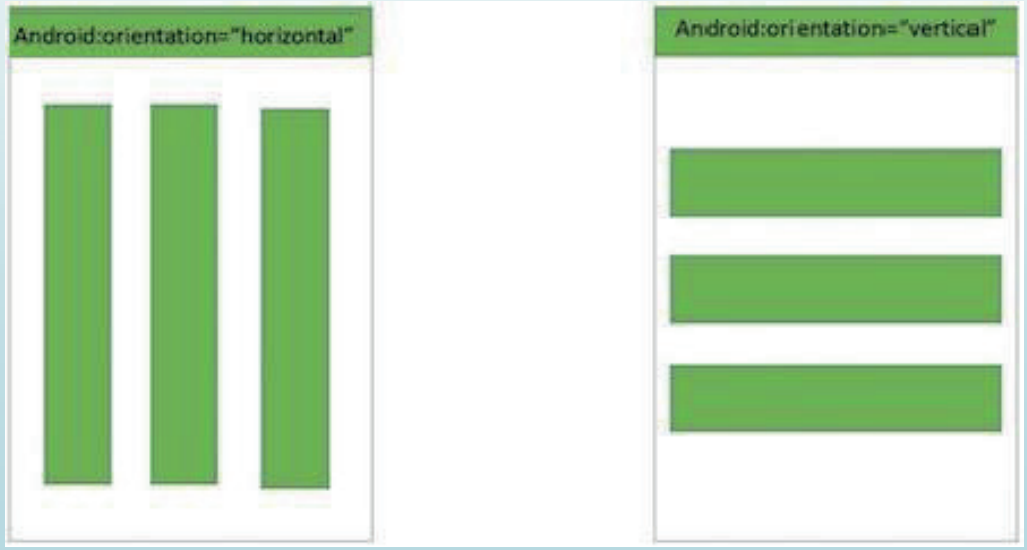
- Simboli (@) në fillim të vargut tregon që analizuesi XML duhet të analizojë dhe zgjerojë pjesën tjetër të vargut të ID dhe ta identifikojë atë si një burim ID.

- Simboli (+) do të thotë që ky është një emër i ri burimesh që duhet të krijohen dhe të shtohen në burimet tona. Për të krijuar një shembull të objektit të pamjes dhe për ta kapur atë nga faqosja, përdorni më poshtë -

- Butoni myButton = (Butoni) findViewById (R.id.my_button);

LinearLayout

- Android LinearLayout është një grup View-s që rreshton të gjithë fëmijët qoftë vertikalisht ose horizontalisht.



Atributet LinearLayout

- android:id

Ky është ID që identifikon në mënyrë unike skemën.

- android: baselineAligned

Kjo duhet të jetë një vlerë boolean, ose "e vërtetë" ose "false" dhe parandalon paraqitjen e linjave të fëmijëve të saj.

- android: baselineAlignedChildIndex

Kur një paraqitje lineare është pjesë e një paraqitje tjetër që është në linjën fillestare, ai mund të specifikojë se cili prej fëmijëve të tij do të rreshtohej.

- android: divider

Kjo është e vizatueshme për t'u përdorur si një ndarës vertikal midis butonave. Ju përdorni një vlerë ngjyrash, në formën e "#rgb", "#argb", "#rrggbb", ose "#aarrggbb".

Atributet LinearLayout

- android:gravity

Kjo specifikon se si një objekt duhet të pozicionojë përmbajtjen e tij, në të dy akset X dhe Y. Vlerat e mundshme janë në krye, në fund, në të majtë, në të djathtë, në qendër, në qendër_vertical, në qendër_horizontal etj.

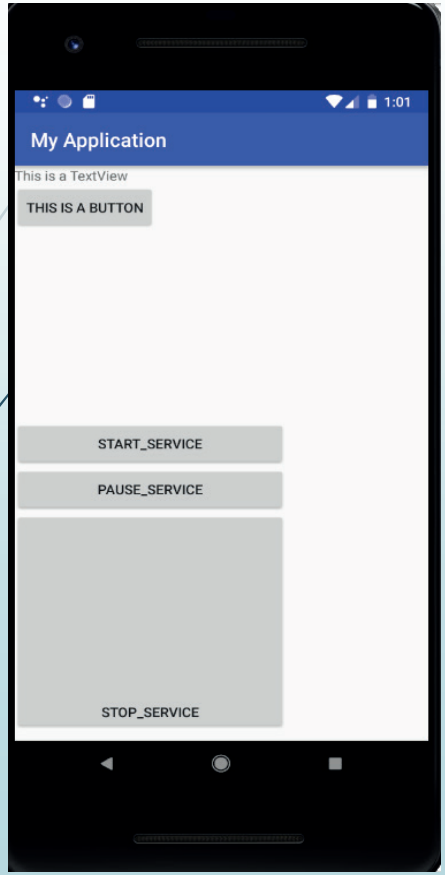
- android:orientation

Kjo specifikon drejtimin e rregullimit dhe ju do të përdorni "horizontale" për një rresht, "vertikal" për një kolonë. Parazgjedhja është horizontale.

- android: weightSum

Përmbledhja e peshës së fëmijëve

Shembull




```
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".LayoutsActivities.LayoutActivity">

    <TextView android:id="@+id/text"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="This is a TextView" />

    <Button
        android:id="@+id/button"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="This is a Button" />

    <Button android:id="@+id/btnStartService"
        android:layout_width="270dp"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginTop="200dp"
        android:text="start_service"/>

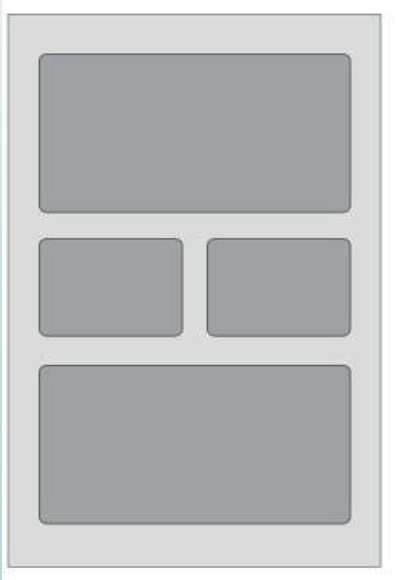
    <Button android:id="@+id/btnPauseService"
        android:layout_width="270dp"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="pause_service"/>

    <Button android:id="@+id/btnStopService"
        android:layout_width="270dp"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:paddingTop="200dp"
        android:text="stop_service"/>

</LinearLayout>
```

Android Relative Layout

- Android RelativeLayout ju lejon të specifikoni sesi pozicionohen View-te e fëmijëve në lidhje me njëri-tjetrin. Pozicioni i secilës view mund të specifikohet si në lidhje me elementët motër ose në krahasim me prindin.



Atributet Relative Layout

- android: id

Ky është ID që identifikon në mënyrë unike skemën.

- android:gravity

Kjo specifikon se si një objekt duhet të pozicionojë përmbajtjen e tij, në të dy akset X dhe Y. Vlerat e mundshme janë në krye, në fund, në të majtë, në të djathtë, në qendër, në qendër_vertical, në qendër_horizontal etj.

- android: ignoreGravity

Kjo tregon se cila pamje nuk duhet të ndikohet nga graviteti.

Atributet e femijeve ne Relative Layout

- android: layout_above

Pozicionon skajin e poshtëm të kësaj Viewje sipër ID-së së shikimit të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name"

- android: layout_alignBottom

Bën që skaji i poshtëm i kësaj View të përputhet me skajin e poshtëm të ID të dhënë të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

- android: layout_alignLeft

Bën që skaji i majtë i kësaj View të përputhet me skajin e majtë të ID-së së shikimit të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

- android: layout_alignParentBottom

Nëse është e vërtetë, e bën skajin e poshtëm të kësaj View të përputhet me skajin e poshtëm të prindit. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

- android: layout_alignParentEnd

Nëse është e vërtetë, e bën skajin përfundimtar të kësaj View të përputhet me skajin fundor të prindit. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

Atributet e femijeve ne Relative Layout

- android: layout_alignParentLeft

Nëse është e vërtetë, e bën skajin e majtë të kësaj View të përputhet me skajin e majtë të prindit. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

- android: layout_alignParentRight

Nëse është e vërtetë, e bën skajin e djathtë të kësaj View të përputhet me skajin e djathtë të prindit. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

- android: layout_alignParentStart

Nëse është e vërtetë, e bën që skaji fillestar i kësaj View të përputhet me skajin e fillimit të prindit. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

- android: layout_alignParentTop

Nëse është e vërtetë, e bën skajin e sipërm të kësaj View të përputhet me skajin e sipërm të prindit. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

- android: layout_alignRight

Bën që skaji i djathtë i kësaj View të përputhet me skajin e djathtë të ID-së së shikimit të ankorimit dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

Atributet e femijeve ne Relative Layout

- android: layout_alignStart

Bën që skaji fillestar i kësaj View të përputhet me skajin e fillimit të ID-së së shikimit të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

- android: layout_alignTop

Bën që skaji i sipërm i kësaj View të përputhet me skajin e sipërm të ID-së së shikimit të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

- android: layout_below

Pozicionon skajin e sipërm të kësaj View poshtë ID-së së shikimit të spirancës së dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

- android: layout_centerHorizontal

Nëse është e vërtetë, e përqendron këtë fëmijë horizontalisht brenda prindit të tij. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

- android: layout_centerInParent

Nëse është e vërtetë, e përqendron këtë fëmijë horizontalisht dhe vertikalisht brenda prindit të tij. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

Atributet e femijeve ne Relative Layout

- android: layout_centerVertical

Nëse është e vërtetë, e përqendron këtë fëmijë vertikalisht brenda prindit të tij. Duhet të jetë një vlerë boolean, ose "true" ose "false".

- android: layout_toEndOf

Pozicionon skajin e fillimit të kësaj Viewje në fund të ID-së së shikimit të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

- android: layout_toLeftOf

Pozicionon skajin e djathtë të kësaj View në të majtë të ID të dhënë të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

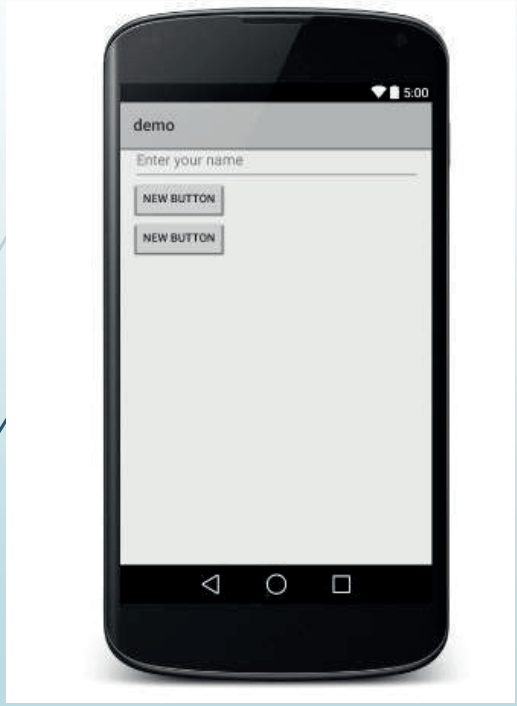
- android: layout_toRightOf

Pozicionon skajin e majtë të kësaj Viewje në të djathtë të ID të dhënë të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

- android: layout_toStartOf

Pozicionon skajin përfundimtar të kësaj View në fillimin e ID-së së shikimit të ankorimit të dhënë dhe duhet të jetë një referencë për një burim tjetër, në formën "@[+][package:]type:name".

Shebull Kodi




```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
   android:layout_width="fill_parent"
   android:layout_height="fill_parent"
   android:paddingLeft="16dp"
   android:paddingRight="16dp" >

   <EditText
      android:id="@+id/name"
      android:layout_width="fill_parent"
      android:layout_height="wrap_content"
      android:hint="@string/reminder" />

   <LinearLayout
      android:orientation="vertical"
      android:layout_width="fill_parent"
      android:layout_height="fill_parent"
      android:layout_alignParentStart="true"
      android:layout_below="@+id/name">

      <Button
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content"
         android:text="New Button"
         android:id="@+id/button" />

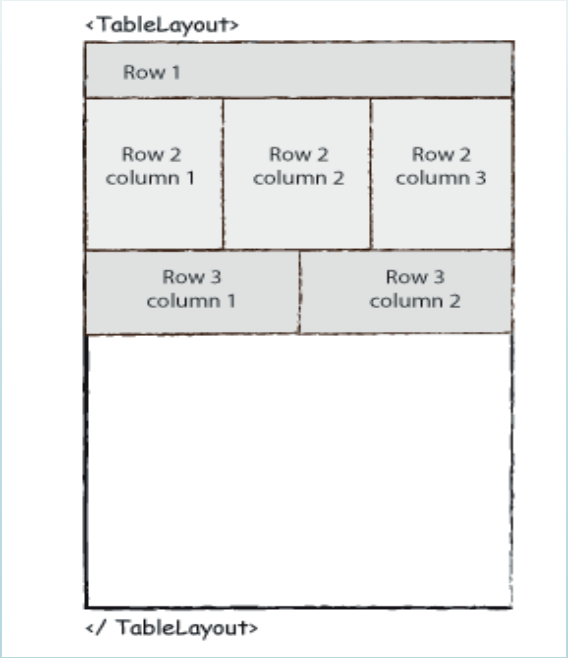
      <Button
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content"
         android:text="New Button"
         android:id="@+id/button2" />

   </LinearLayout>

</RelativeLayout>
```

Android Table Layout

- Android TableLayout do të aranzhojë grupe pamjesh në rreshta dhe kolona. Do të përdorni elementin <TableRow> për të ndërtuar një rresht në tabelë. Do rresht ka zero ose më shumë qeliza; secila qelizë mund të mbajë një objekt View.



Shebull Kodi

```
<TableLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
   android:layout_width="fill_parent"
   android:layout_height="fill_parent">

   <TableRow
      android:layout_width="fill_parent"
      android:layout_height="fill_parent">

      <TextView
         android:text="Time"
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content"
         android:layout_column="1" />

      <TextClock
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content"
         android:id="@+id/textClock"
         android:layout_column="2" />

   </TableRow>
```

```
   <TableRow>

      <TextView
         android:text="First Name"
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content"
         android:layout_column="1" />

      <EditText
         android:width="200px"
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content" />
   </TableRow>

   <TableRow>

      <TextView
         android:text="Last Name"
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content"
         android:layout_column="1" />

      <EditText
         android:width="100px"
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content" />
   </TableRow>
```

```
   <TableRow
      android:layout_width="fill_parent"
      android:layout_height="fill_parent">

      <RatingBar
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content"
         android:id="@+id/ratingBar"
         android:layout_column="2" />
   </TableRow>

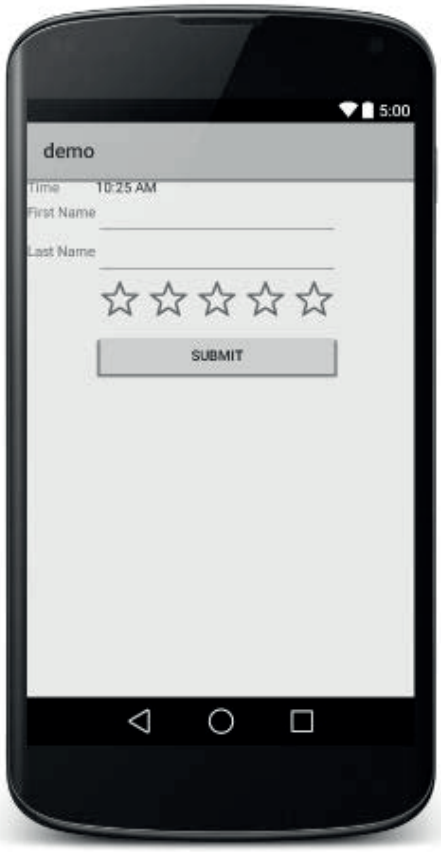
   <TableRow
      android:layout_width="fill_parent"
      android:layout_height="fill_parent"/>

   <TableRow
      android:layout_width="fill_parent"
      android:layout_height="fill_parent">

      <Button
         android:layout_width="wrap_content"
         android:layout_height="wrap_content"
         android:text="Submit"
         android:id="@+id/button"
         android:layout_column="2" />
   </TableRow>

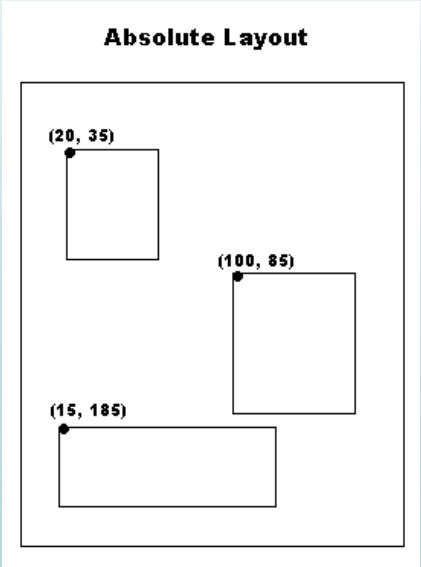
</TableLayout>
```

Resultati



Android Absolute Layout

- Një Layout Absolut ju lejon të specifikoni vendet e sakta (koordinatat x / y) të fëmijëve të saj. Paraqitjet absolute janë më pak fleksibël dhe më të vështira për tu mirëmbajtur sesa llojet e tjera të faqosjeve pa pozicionim absolut.



Shembull Kodi

```
<AbsoluteLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
   android:layout_width="fill_parent"
   android:layout_height="fill_parent">

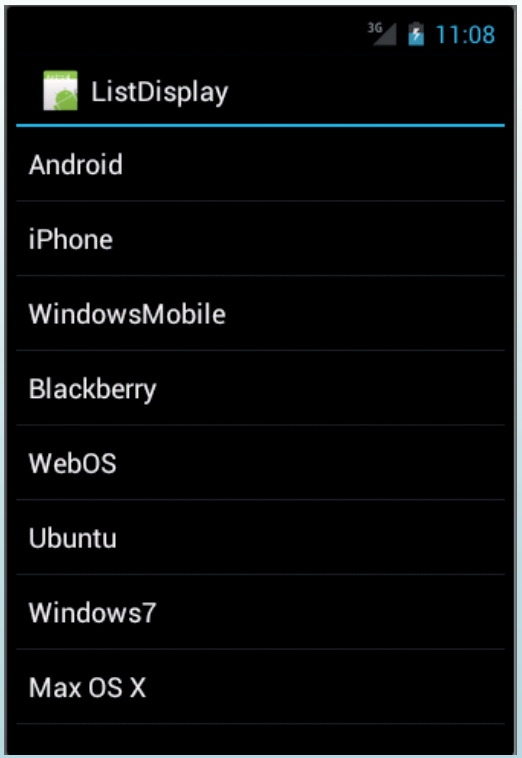
   <Button
      android:layout_width="100dp"
      android:layout_height="wrap_content"
      android:text="OK"
      android:layout_x="50px"
      android:layout_y="361px" />
   <Button
      android:layout_width="100dp"
      android:layout_height="wrap_content"
      android:text="Cancel"
      android:layout_x="225px"
      android:layout_y="361px" />

</AbsoluteLayout>
```



Android List View

- Android ListView është një View që grupon disa artikuj dhe i shfaq ato në listën vertikale të lëvizshme. Artikujt e listës futen automatikisht në listë duke përdorur një Përshtatës (Adapter) që tërheq përmbajtjen nga një burim siç është një grup ose databazë.



Shembull Frontend

- Krijo file **activity_listview.xml**

```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
   xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
   android:layout_width="match_parent"
   android:layout_height="match_parent"
   android:orientation="vertical"
   tools:context=".ListActivity" >

   <ListView
      android:id="@+id/mobile_list"
      android:layout_width="match_parent"
      android:layout_height="wrap_content" >
   </ListView>

</LinearLayout>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!--  Single List Item Design -->

<TextView xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
   android:id="@+id/label"
   android:layout_width="fill_parent"
   android:layout_height="fill_parent"
   android:padding="10dip"
   android:textSize="16dip"
   android:textStyle="bold" >
</TextView>
```

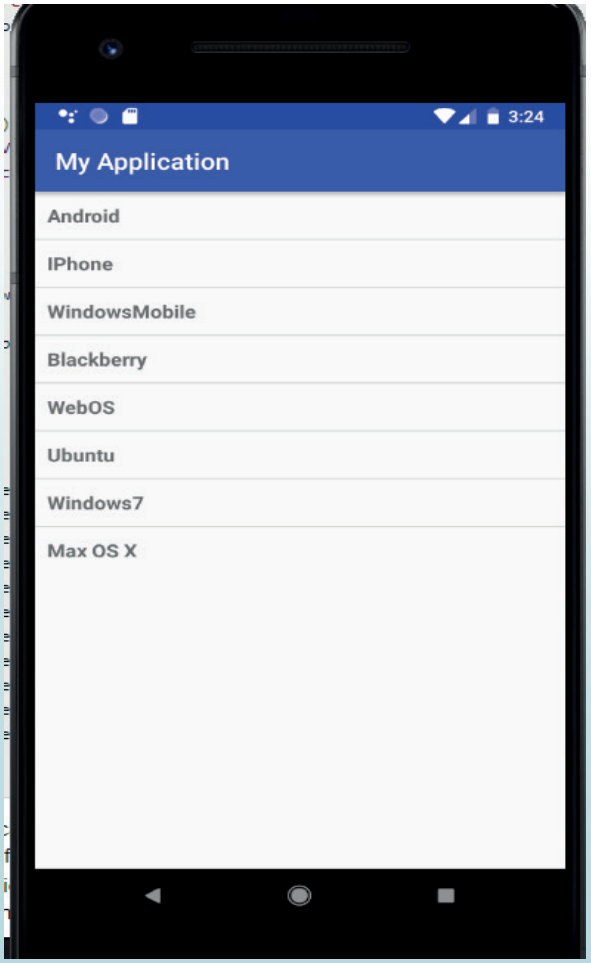
Shembull Backend

```
// Array of strings...
String[] mobileArray = {"Android","IPhone","WindowsMobile","Blackberry",
   "WebOS","Ubuntu","Windows7","Max OS X"};

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
   super.onCreate(savedInstanceState);
   setContentView(R.layout.activity_main);

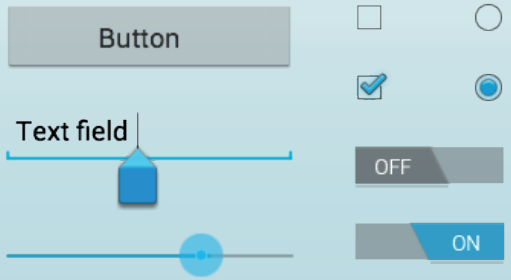
   ArrayAdapter adapter = new ArrayAdapter<String>(this,
      R.layout.activity_listview, mobileArray);

   ListView listView = (ListView) findViewById(R.id.mobile_list);
   listView.setAdapter(adapter);
}
```



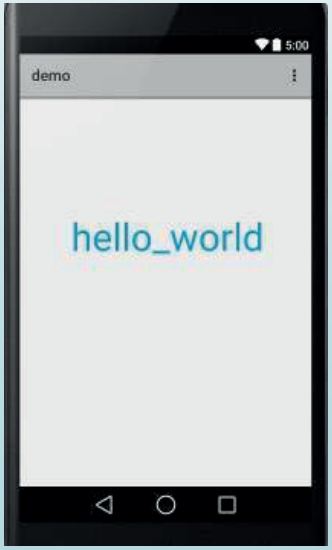
Kotrollerat e Nderfaqes se perdoruesit

- Kontrollet e hyrjes janë përbërësit interaktivë në ndërfaqen e përdoruesit të aplikacionit tuaj. Android ofron një larmi kontrollesh që mund të përdorni në UI-në tuaj, të tilla si butona, fusha teksti, të kërkoni shufra, kuti kontrolli, butona zmadhimi, butona të ndryshueshëm dhe shumë më tepër.



TextView

- Një TextView i tregon përdoruesit tekstin dhe opsionalisht u lejon atyre ta editojnë atë. Një TextView është një redaktues i plotë i teksteve, megjithatë klasa themelore është e konfiguruar që të mos lejojë redaktimin.



Disa Atribute TextView

- android: inputType

Lloji i të dhënave që vendosen në një fushë teksti. Telefon, data, ora, numri, fjalëkalimi etj.

- android: maxHeight

E bën TextView të jetë së paku i gjatë me shumë pixel të gjatë.

- android: maxWidth

E bën TextView të jetë së paku i gjerë në shumë pixel.

- android: minHeight

E bën TextView të jetë së paku i gjatë me shumë piksele të gjatë.

- android: emrin MinWidth

E bën TextView të jetë së paku i gjerë në shumë pixel.

Disa Atribute TextView

- android: text

Teksti për tu shfaqur.

- Android: textAllCaps

Paraqisni tekstin në GJITHA CAPS. Vlera e mundshme ose "e vërtetë" ose "false".

- android: textColor

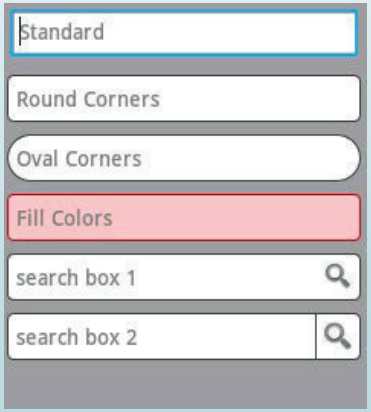
Ngjyra e tekstit. Mund të jetë një vlerë ngjyrash, në formën e "#rgb", "#argb", "#rrggbb", ose "#aarrggbb".

- android: textColorHighlight

Ngjyra e theksuar e zgjedhjes së tekstit.

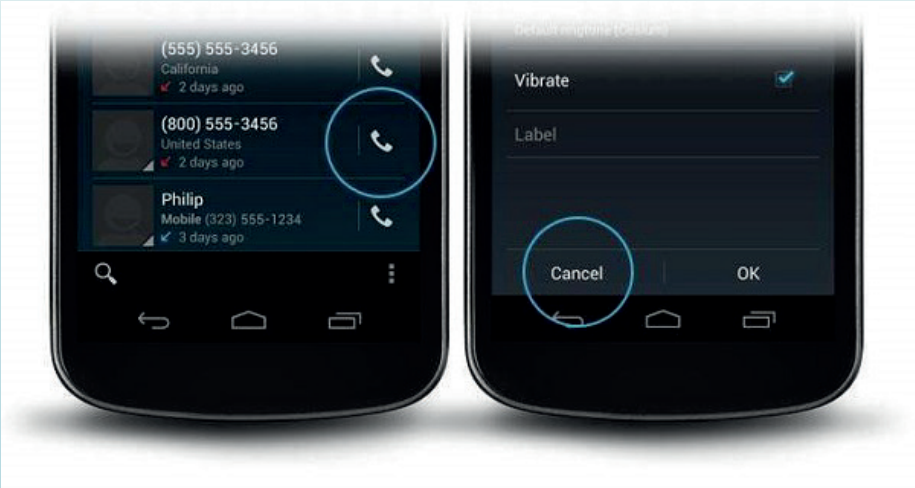
EditText

- Një EditText është një mbivendosje mbi TextView që konfiguron vetë të jetë e redaktueshme. Eshtë nënklasa e paracaktuar e TextView që përfshin aftësi të pasura redaktimi.



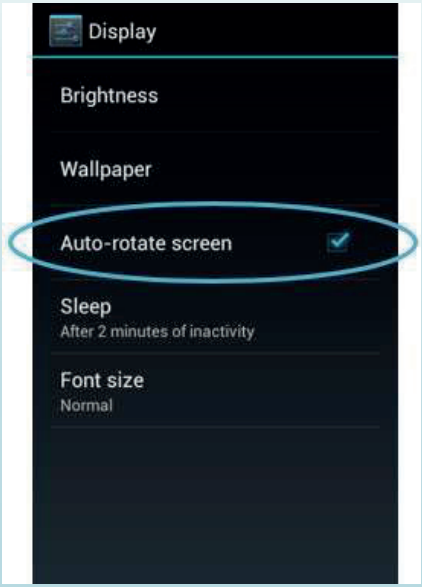
Button

- Një Buton është një buton Push i cili mund të shtypet, ose të klikohet, nga përdoruesi për të kryer një veprim.



CheckBox

- Një CheckBox është një celes i ndezur / fikur që mund të ndizet nga përdoruesi. Ju duhet të përdorni kutitë e zgjedhjes kur prezantoni përdoruesit me një grup opsionesh të zgjedhura që nuk janë ekskluzive.



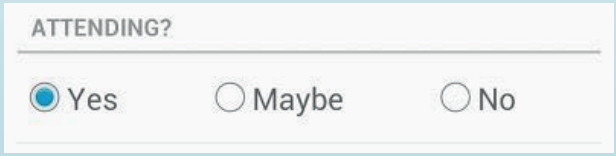
ToggleButton

- Një ToggleButton shfaq gjendjet e kontrolluara / të paditura si një buton. Në thelb është një buton on / off me një tregues të dritës.

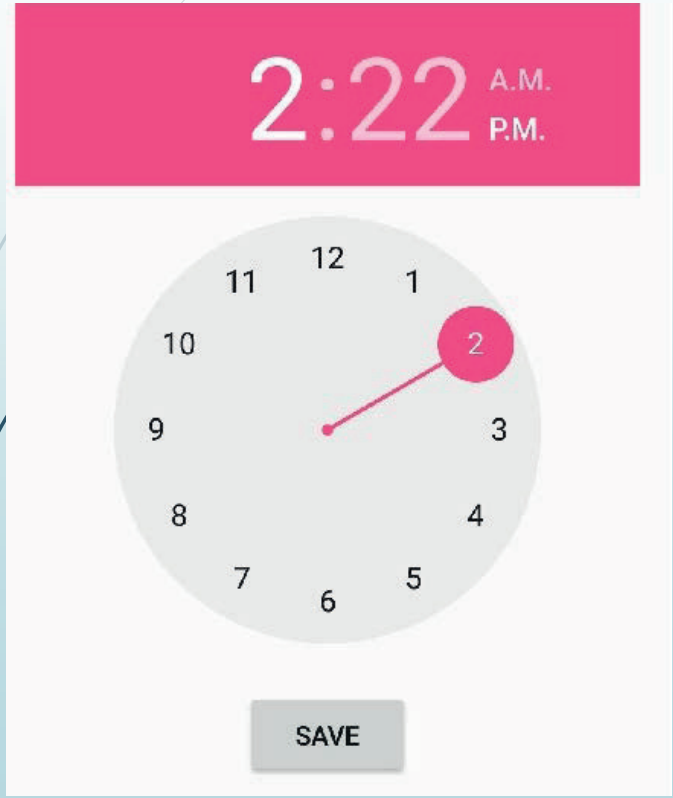


RadioGroup

- Një klasë RadioGroup përdoret për grupe të RadioButton-nave.
- Një RadioButton ka dy gjendje: ose të kontrolluar ose të pakontrolluar. Kjo lejon përdoruesin të zgjedhë një opsion nga një grup.



Time Picker



- Zgjedhësi i Kohës Android ju lejon të zgjidhni kohën e ditës në modalitetin 24 orësh ose AM / PM. Koha përbëhet nga orë, minuta dhe formati i orës. Android siguron këtë funksionalitet përmes klasës TimePicker.

Shebull Frontend

```
<TextView
    android:id="@+id/text_id"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:text="hello world"
    android:textColor="@android:color/holo_blue_dark"
    android:textColorHighlight="@android:color/primary_text_dark"
    android:textSize="20dp" />

<TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_marginLeft="14dp"
    android:layout_marginTop="18dp"
    android:text="Shembull" />

<Button
    android:id="@+id/button"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/textView1"
    android:layout_alignLeft="@+id/textView1"
    android:layout_marginTop="130dp"
    android:text="Shfaq Tekstin" />
```

```
<EditText
    android:id="@+id/edittext"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/textView1"
    android:layout_alignLeft="@+id/button"
    android:layout_marginTop="61dp"
    android:ems="10"
    android:hint="Fut Tekst"
    android:inputType="text" />

<CheckBox
    android:id="@+id/checkBox1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/button"
    android:layout_alignStart="@+id/button"
    android:layout_alignLeft="@+id/button"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:text="Ju pelqen Leksioni" />

<CheckBox
    android:id="@+id/checkBox2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/checkBox1"
    android:layout_alignStart="@+id/checkBox1"
    android:layout_alignLeft="@+id/checkBox1"
    android:checked="false"
    android:text="Ju pelqen android " />
```

Shebull Frontend p2

```
<ToggleButton
    android:id="@+id/toggleButton"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/checkBox2"

    android:checked="false" />

<ToggleButton
    android:id="@+id/toggleButton2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/toggleButton"
    android:checked="true" />

<Switch
    android:id="@+id/switch1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/toggleButton"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:text="Switch" />
```

```
<RadioGroup
    android:id="@+id/radioGroup"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="90dp"
    android:layout_below="@+id/text_id"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_marginTop="58dp"
    android:weightSum="1">

    <RadioButton
        android:id="@+id/radioButton"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="55dp"
        android:layout_gravity="center_horizontal"
        android:checked="true"
        android:text="Mashkull"
        android:textSize="25dp" />

    <RadioButton
        android:id="@+id/radioButton2"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_gravity="center_horizontal"
        android:layout_weight="0.13"
        android:checked="false"
        android:text="Femer"
        android:textSize="25dp" />

</RadioGroup>
```

Shebull Frontend p3

```
<android.support.v4.widget.NestedScrollView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/toggleButton2">

    <TimePicker
        android:id="@+id/timePicker1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"

        android:layout_marginBottom="24dp" />
</android.support.v4.widget.NestedScrollView>
```

Shembull BackEnd

```
public class UiActivity extends AppCompatActivity {

    TextView textView;
    Button button;
    EditText editText;
    CheckBox ch1, ch2;
    ToggleButton tg1, tg2;
    RadioGroup radioSexGroup;
    RadioButton radioSexButton;
    TimePicker timePicker;
    Switch aSwitch;

    @Override
```

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_ui);

    textView = findViewById(R.id.textView1);
    button = findViewById(R.id.button);
    editText = findViewById(R.id.edittext);

    ch1 = (CheckBox) findViewById(R.id.checkBox1);
    ch2 = (CheckBox) findViewById(R.id.checkBox2);
    tg1 = (ToggleButton) findViewById(R.id.toggleButton);
    tg2 = (ToggleButton) findViewById(R.id.toggleButton2);

    radioSexGroup = (RadioGroup) findViewById(R.id.radioGroup);

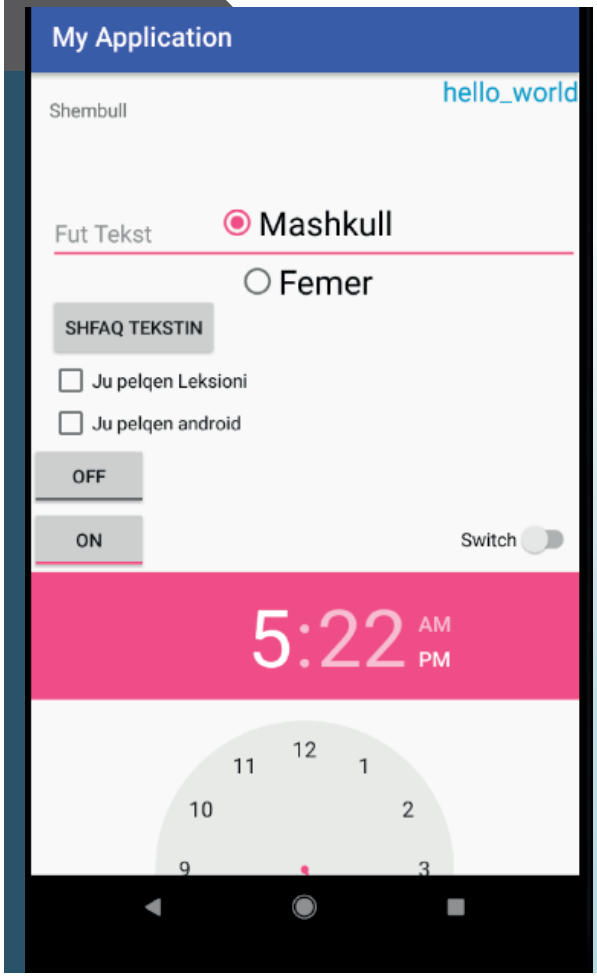
    timePicker = (TimePicker) findViewById(R.id.timePicker1);
    aSwitch = (Switch) findViewById(R.id.switch1);
```

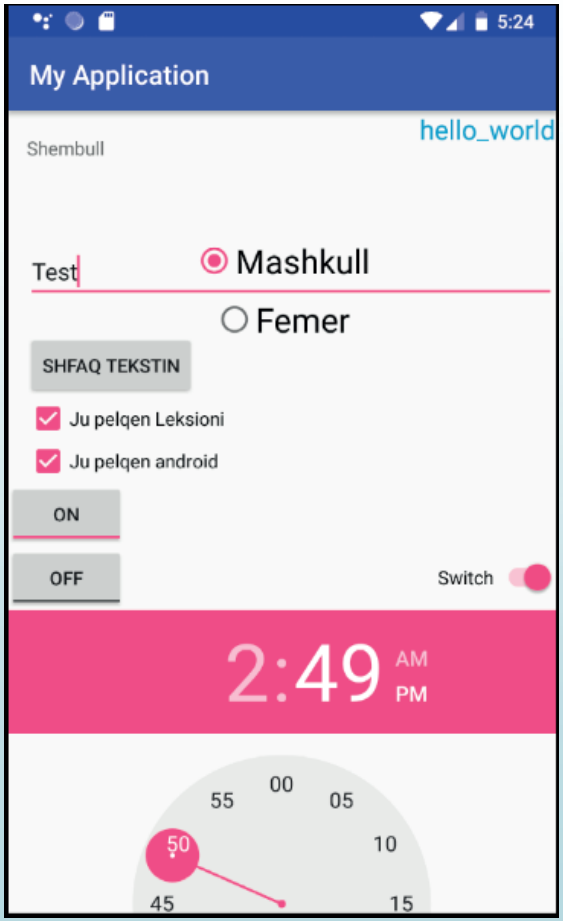
Shembull BackEnd P2

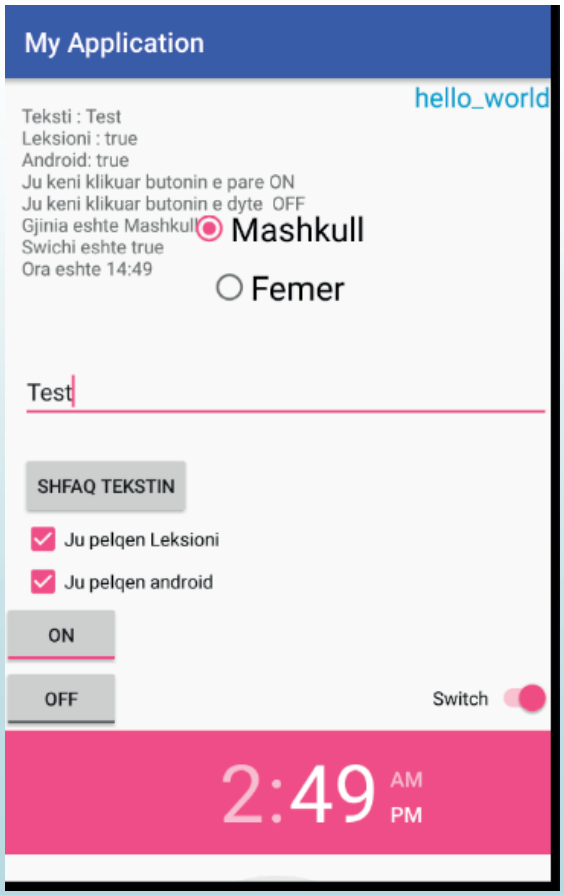
```
button.setOnClickListener((view) → {
        int selectedId = radioSexGroup.getCheckedRadioButtonId();
        radioSexButton = (RadioButton) findViewById(selectedId);
        textView.setText(editText.getText().toString());
        StringBuffer result = new StringBuffer();
        result.append("Teksti : ").append(editText.getText().toString());
        result.append("\nLeksioni : ").append(ch1.isChecked());
        result.append("\nAndroid: ").append(ch2.isChecked());
        result.append("\nJu keni klikuar butonin e pare ").append(tg1.getText());
        result.append("\nJu keni klikuar butonin e dyte  ").append(tg2.getText());
        result.append("\nGjinia eshte ").append(radioSexButton.getText());
        result.append("\nSwichi eshte ").append(aSwitch.isChecked());
        result.append("\nOra eshte ").append(timePicker.getCurrentHour() + ":" + timePicker.getCurrentMinute());

        textView.setText(result.toString());
});
```

Resultati


My Application
hello_world
Shembull
Fut Tekst
Mashkull
Femer
SHFAQ TEKSTIN
Ju pelqen Leksioni
Ju pelqen android
OFF
ON
Switch
5:22 AM PM


5:24
My Application
hello_world
Shembull
Test
Mashkull
Femer
SHFAQ TEKSTIN
Ju pelqen Leksioni
Ju pelqen android
ON
OFF
Switch
2:49 AM PM


My Application
hello_world
Teksti : Test
Leksioni : true
Android: true
Ju keni klikuar butonin e pare ON
Ju keni klikuar butonin e dyte OFF
Gjinia eshte Mashkull
Swichi eshte true
Ora eshte 14:49
Mashkull
Femer
Test
SHFAQ TEKSTIN
Ju pelqen Leksioni
Ju pelqen android
ON
OFF
Switch
2:49 AM PM

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Andorid)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Manifest

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.mydomain.myapplication">
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
    <uses-permission android:name="android.permission.CALL_PHONE"/>
    <uses-permission android:name="android.permission.READ_CONTACTS"/>
    <uses-permission android:name="android.permission.WRITE_CONTACTS"/>
    <uses-permission android:name="android.permission.SEND_SMS"/>

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="My Application"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name=".CallActivity">
            <meta-data
                android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value="com.mydomain.myapplication.MainActivity" />
        </activity>
        <activity android:name=".UiControl.UiActivity" />
```

Edit Text

```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">


    <EditText
        android:id="@+id/telNo"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:ems="10"
        android:hint="Numer Tel"
        android:inputType="phone" />

    <EditText
        android:id="@+id/emailAdr"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:ems="10"
        android:hint="Adresa Email"
        android:inputType="textEmailAddress" />

    <EditText
        android:id="@+id/message"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:ems="10"
        android:hint="Teksti"
        android:inputType="text" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="horizontal">
```

Butonat

```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:orientation="horizontal">

    <Button
        android:id="@+id/telBtn"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:onClick="makeCall"
        android:text="Telefono" />

    <Button
        android:id="@+id/smsBtn"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:onClick="sendMessage"
        android:text="Sms" />

    <Button
        android:id="@+id/emailBtn"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:onClick="sendEmail"
        android:text="Email" />
</LinearLayout>
```

Deklarimi

```
EditText number;
EditText msg;
EditText email;

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_call);
    number = findViewById(R.id.telNo);
    msg = findViewById(R.id.message);
    email = findViewById(R.id.emailAdr);
    checkPermission();
}
```

Kerkimi I lejes

```
private void checkPermission() {
    int requestCode = 100;
    List<String> permissionsToRequest = new ArrayList<>();
    List<String> permissions = new ArrayList<>();
    permissions.add(Manifest.permission.CALL_PHONE);
    permissions.add(Manifest.permission.READ_CONTACTS);
    permissions.add(Manifest.permission.SEND_SMS);
    permissions.add(Manifest.permission.WRITE_CONTACTS);

    for (String permission : permissions) {
        int permissionCheck = ContextCompat.checkSelfPermission(this, permission);
        if (permissionCheck != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
            permissionsToRequest.add(permission);
        }

    }
    if (!permissionsToRequest.isEmpty()) {
        ActivityCompat.requestPermissions(this,
                permissionsToRequest.toArray(new String[permissionsToRequest.size()]), requestCode);
    }

}
```

Kryerja e nje telefonate

```
public void makeCall(View view) {
    if (number == null)
        return;
    String telNum = number.getText().toString();
    if (telNum.equals(""))
        return;
    Intent callIntent = new Intent(Intent.ACTION_CALL);
    callIntent.setData(Uri.parse("tel:" + telNum));
    if (ActivityCompat.checkSelfPermission(CallActivity.this,
            Manifest.permission.CALL_PHONE) != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
        return;
    }
    startActivity(callIntent);
}
```

Dergimi I nje SMS-je

```
public void sendMessage(View v) {
    if (number == null || msg == null)
        return;
    String telNum = number.getText().toString();
    String messageText = msg.getText().toString();
    if (messageText.equals("") || telNum.equals(""))
        return;
    SmsManager smsManager = SmsManager.getDefault();
    try {
        smsManager.sendTextMessage(telNum, null, messageText, null, null);
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
```

Pergatitja per Email

```
public void sendEmail(View view) {
    if (email == null || msg == null)
        return;
    String emailText = email.getText().toString();
    String messageText = msg.getText().toString();
    if (messageText.equals("") || emailText.equals(""))
        return;
    String[] TO = {emailText};
    String[] CC = {""};
    Intent emailIntent = new Intent(Intent.ACTION_SEND);

    emailIntent.setData(Uri.parse("mailto:"));
    emailIntent.setType("text/plain");
    emailIntent.putExtra(Intent.EXTRA_EMAIL, TO);
    emailIntent.putExtra(Intent.EXTRA_CC, CC);
    emailIntent.putExtra(Intent.EXTRA_SUBJECT, "Subjekti");
    emailIntent.putExtra(Intent.EXTRA_TEXT, messageText);

    try {
        startActivity(Intent.createChooser(emailIntent, "Send mail..."));
        finish();
    } catch (android.content.ActivityNotFoundException ex) {
        Toast.makeText(CallActivity.this, "There is no email client installed.", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```


10:53
My Application
Numer Tel
Adresa Email
Teksti
TELEFONO
SMS
EMAIL

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Andorid)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Dialogjet

Disa herë në aplikimin tuaj, nëse doni të pyesni përdoruesin për marrjen e një vendimi midis po ose jo në përgjigje të ndonjë veprimi të veçantë të ndërmarrë nga përdoruesi, duke mbetur në të njëjtin aktivitet dhe pa ndryshuar ekranin, mund të përdorni Dialog Alert.

Për të bërë një dialog alarmi, duhet të bëni një objekt të AlertDialogBuilder i cili është një klasë e brendshme e AlertDialog. Sintaksa e saj është dhënë më poshtë

AlertDialog.Builder alertDialogBuilder = new AlertDialog.Builder(this);
Tani duhet të vendosni butonin pozitiv (po) ose negativ (jo) duke përdorur objektin e klasës AlertDialogBuilder. Sintaksa e saj është

```
alertDialogBuilder.setPositiveButton(CharSequence text,
   DialogInterface.OnClickListener listener)
alertDialogBuilder.setNegativeButton(CharSequence text,
   DialogInterface.OnClickListener listener)
```

The Project is funded
by the European Union

Përveç kësaj, ju mund të përdorni funksione të tjera të siguruara nga klasa ndërtuese për të rregulluar dialogun e alarmit. Këto janë renditur më poshtë

1
setIcon(Drawable icon)
Kjo metodë vendosi ikonën e kutisë së dialogut të alarmit.

2
setCancelable(boolean cancel able)
Kjo metodë përcakton vetinë që dialogu mund të anulohet ose jo

3
setMessage(CharSequence message)
Kjo metodë vendos që mesazhi të shfaqet në dialogun e alarmit

4
setMultiChoiceItems(CharSequence[] items, boolean[] checkedItems, DialogInterface.OnMultiChoiceClickListener listener)

The Project is funded
by the European Union

Kjo metodë përcakton listën e artikujve që do të shfaqen në dialog si përmbajtje. Opsioni i zgjedhur do të njoftohet nga dëgjuesi

5

setOnCancelListener (DialogInterface.OnCancelListener onCancelListener)

Kjo metodë Vendos përgjigjen që do të quhet nëse dialogu anullohet.

6

setTitle(CharSequence title)

Kjo metodë vendos që titulli të shfaqet në dialog

Pasi të krijoni dhe vendosni ndërtuesin e dialogut, ju do të krijoni një dialog alarmi duke thirrur metodën e krijimit () të klasës ndërtuese. Sintaksa e saj është

```
AlertDialog alarmDialog = alarmDialogBuilder.create ();
alertDialog.show ();
```

The Project is funded
by the European Union

Kjo do të krijojë dialogun e alarmit dhe do ta tregojë atë në ekran.

Fragmenti i dialogut
Para se të hyjmë në një shembull, duhet të dimë fragmentin e dialogut. Fragmenti i dialogut është një fragment i cili mund të tregojë fragmentin në kutinë e dialogut

```
public class DialogFragment extends DialogFragment {
   @Override
   public Dialog onCreateDialog(Bundle savedInstanceState) {
// Përdorni klasën Builder për ndërtimin e përshtatshëm të dialogut
      AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(getActivity());
      builder.setPositiveButton(R.string.fire, new DialogInterface.OnClickListener() {
         public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
            toast.makeText(this,"enter a text here",Toast.LENTH_SHORT).show();
         }
      })
      .setNegativeButton(R.string.cancel, new DialogInterface.OnClickListener() {
         public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
```

The Project is funded
by the European Union

```
                finish();
            });
 // Krijoni objektin AlertDialog dhe ktheni atë
            return builder.create();
        }
    }
}
```

Dialogu i listës

Ajo ka përdorur për të treguar listën e artikujve në një kuti dialogu.Për supozim, përdoruesi duhet të zgjedhë një listë të artikujve ose tjetër duhet të klikojë një artikull nga lista e shumëfishtë e sendeve. Në këtë situatë mund të përdorim dialogun e listave.

```
public Dialog onCreateDialog(Bundle savedInstanceState) {
  AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(getActivity());
  builder.setTitle(Pick a Color)

  .setItems(R.array.colors_array, new DialogInterface.OnClickListener() {
    public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
```

The Project is funded
by the European Union

```
            // Argumenti "i cili" përmban pozicionin e indeksit
            // e artikullit të zgjedhur      }
    });
    return builder.create();
}
public Dialog onCreateDialog(Bundle savedInstanceState) {
    mSelectedItems = new ArrayList();
    AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(getActivity());

    builder.setTitle("This is list choice dialog box");
    .setMultiChoiceItems(R.array.toppings, null,
      new DialogInterface.OnMultiChoiceClickListener() {
      @Override
      public void onClick(DialogInterface dialog, int which, boolean isChecked) {

        if (isChecked) {
            // Nëse përdoruesi kontrolloi artikullin, shtojeni atë në artikujt e zgjedhur
mSelectedItems.add(which);
```

The Project is funded
by the European Union

```
        }

        else if (mSelectedItems.contains(which)) {
            // Nëse artikulli është tashmë në grup, hiqeni atë
            mSelectedItems.remove(Integer.valueOf(which));
        }
    }
})

// Vendosni butonat e veprimit
.setPositiveButton(R.string.ok, new DialogInterface.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
        // Përdoruesi klikoi në rregull, kështu që ruani rezultatet e mSelectedItems diku
        // ose ktheni ato në përbërësin që hapi dialogun
    ...
    }
```

The Project is funded
by the European Union

```
        })
        .setNegativeButton(R.string.cancel, new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
                ...
            }
        });
        return builder.create();
    }
```



The Project is funded
by the European Union

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Andorid)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Animimi është procesi i krijimit të lëvizjes dhe ndryshimit të formës

Animimi në android është i mundur nga shumë mënyra. Në këtë kapitull do të diskutojmë një mënyrë të lehtë dhe të përdorur gjerësisht për të bërë animacion të quajtur animacion tweened.

Midis Animacionit
Tween Animation merr disa parametra si vlera fillestare, vlera përfundimtare, madhësia, kohëzgjatja e kohës, këndi i rrotullimit e.t.c dhe kryen animacionin e kërkuar në atë objekt. Mund të aplikohet për çdo lloj objekti. Kështu që për ta përdorur këtë, android na ka siguruar një klasë të quajtur Animation.

Për të kryer animacionin në android, ne do të quajmë një ngarkesë të funksionit loadAnimation () i klasës AnimationUtils. Do të marrim rezultatin në një shembull të Objektit të Animacionit. Sintaksa e saj është si më poshtë -

Animacion animacioni = AnimationUtils.loadAnimation (getApplicationContext (),
R.anim.myanimation);
Vini re parametrin e dytë. Theshtë emri i skedarit tonë të animacionit xml. Ju duhet të krijoni një dosje të re të quajtur anim nën direktorinë dhe të bëni një skedar xml nën dosjen e animacionit.

Kjo klasë e animacionit ka shumë funksione të dobishme të cilat janë renditur më poshtë -

The Project is funded
by the European Union

1
start ()

Kjo metodë fillon animacionin.

2

setDuration (long duration)

Kjo metodë përcakton kohëzgjatjen e një animacioni.

3

getDuration ()

Kjo metodë merr kohëzgjatjen e cila përcaktohet me metodën e mësipërme

4

end ()

Kjo metodë përfundon animacionin.



The Project is funded
by the European Union

5
cancel ()

Kjo metodë anulon animacionin.

Për të aplikuar këtë animacion në një objekt, ne thjesht do ta quajmë metodën startAnimation() të objektit. Sintaksa e saj është -

ImageView image1 = (ImageView) findViewById (R.id.imageView1);
imazh.startAnimacioni (animacion);

shembull
Shembulli i mëposhtëm tregon përdorimin e Animacionit në android. Do të jeni në gjendje të zgjidhni një lloj të ndryshëm të animacionit nga menyja dhe animacioni i zgjedhur do të aplikohet në një pamjeView në ekran.

Për të eksperimentuar me këtë shembull, duhet ta ekzekutoni këtë në një emulator ose në një pajisje aktuale.

Përshkrimi i hapave

The Project is funded
by the European Union

1Ju do të përdorni IDE studio Android për të krijuar një aplikacion Android dhe ta emëroni si MyAplikacionin nën një paketë com.example.myapplication.

2 Modifikoni skedarin src / MainActivity.java për të shtuar kodin e animacionit

3Modifikoni skedarin e paraqitjes së skedarit XML / paraqitjen /activity_main.xml shtoni ndonjë përbërës GUI nëse kërkohet.

4 Krijoni një dosje të re nën drejtorinë e res dhe e quani atë anim. Konfirmoni atë duke vizituar res / anim

5Klikoni me të djathtën mbi anim dhe klikoni në skedarin e ri dhe zgjidhni Android XML Ju duhet të krijoni skedarë të ndryshëm që janë renditur më poshtë.

6Krijoni skedarë myanimation.xml, clockwise.xml, fade.xml, move.xml, blink.xml, slide.xml dhe shtoni kodin XML.

7 Nuk ka nevojë të ndryshoni konstantat e vargjeve të paracaktuar. AndroidStudio kujdeset për konstantet e parazgjedhura në vlera / string.xml.

8 Drejtoni aplikacionin dhe zgjidhni një pajisje Android që funksionon dhe instaloni aplikacionin në të dhe verifikoni rezultatet.

The Project is funded
by the European Union

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Andorid)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

```
public void showNotification(View view) {
    NotificationManager notificationManager = (NotificationManager) getSystemService(NOTIFICATION_SERVICE);
    String message = "Mesazh";
    String title = "Titull";


    // Create an Intent for the activity you want to start
    Intent resultIntent = new Intent(this, MainActivity.class);
    // Create the TaskStackBuilder and add the intent, which inflates the back stack
    TaskStackBuilder stackBuilder = TaskStackBuilder.create(this);
    stackBuilder.addNextIntentWithParentStack(resultIntent);
    // Get the PendingIntent containing the entire back stack
    PendingIntent resultPendingIntent =
            stackBuilder.getPendingIntent(0, PendingIntent.FLAG_UPDATE_CURRENT);

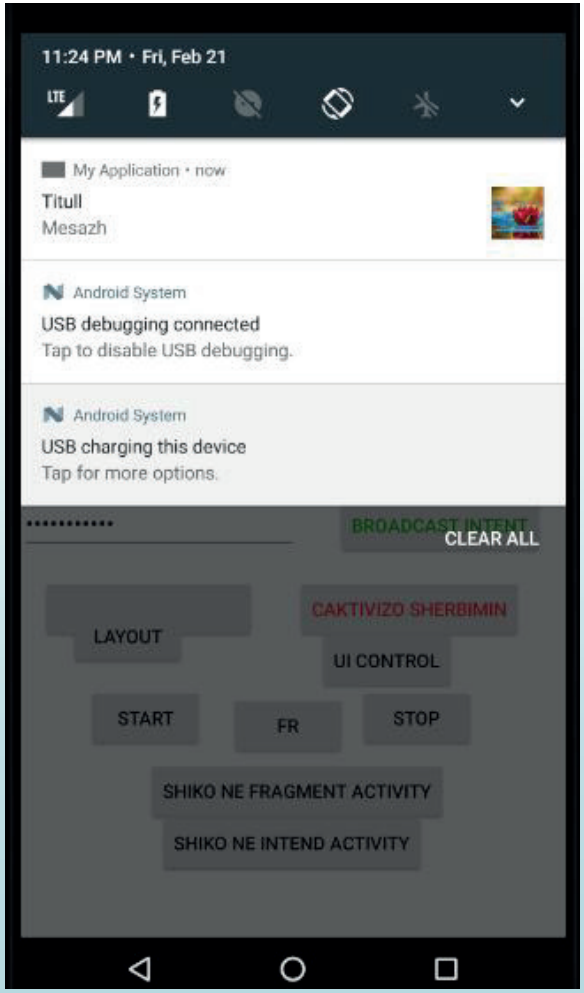
    String notification_channel_id = "Kujtese";

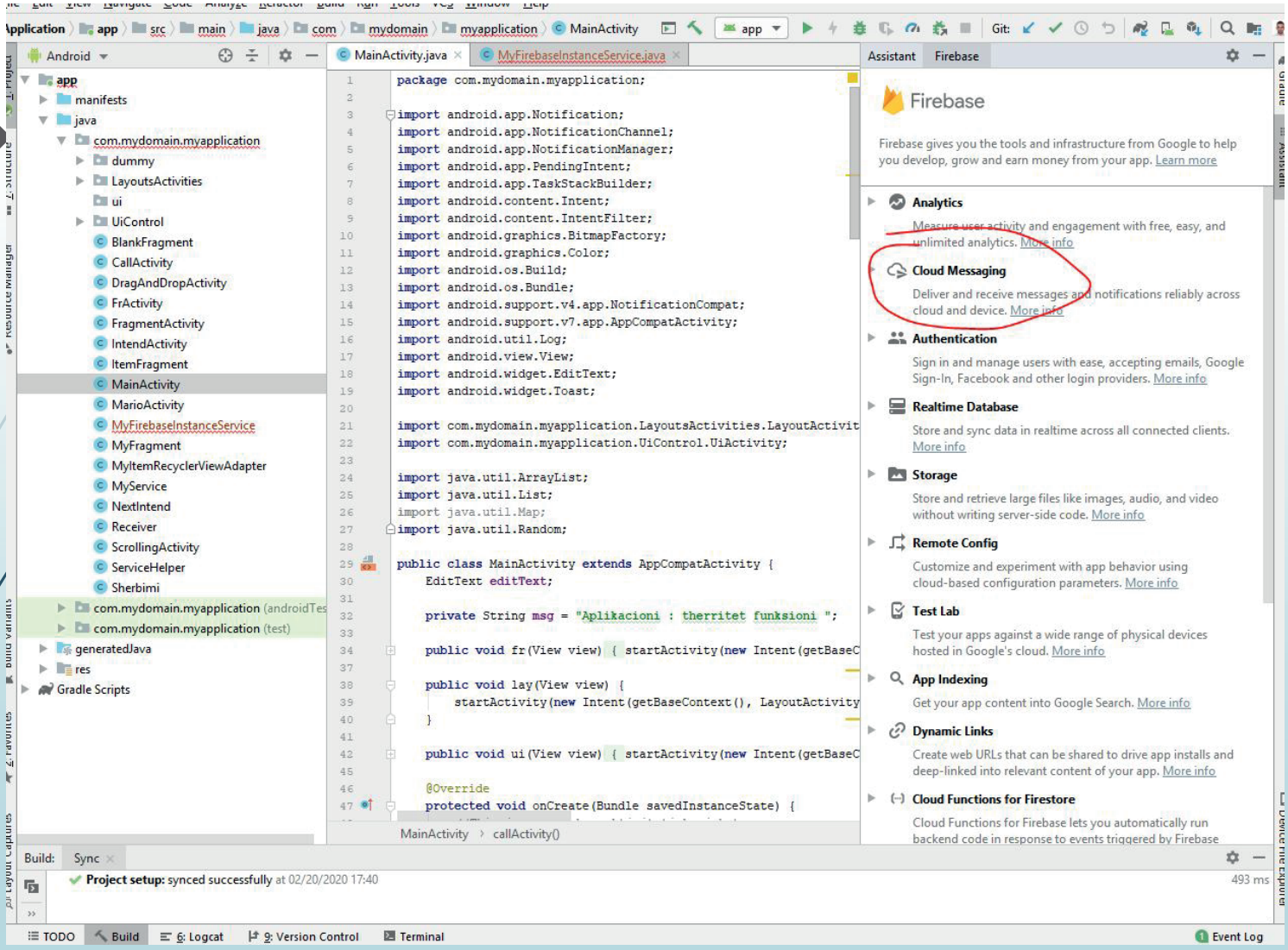
    if (Build.VERSION.SDK_INT >= Build.VERSION_CODES.O) {
        NotificationChannel notificationChannel = new NotificationChannel(notification_channel_id, "Leksion",
NotificationManager.IMPORTANCE_HIGH);
        notificationChannel.setDescription("TestNotification");
        notificationChannel.enableLights(true);
        notificationChannel.setLightColor(Color.BLUE);
        notificationChannel.enableVibration(true);
        notificationManager.createNotificationChannel(notificationChannel);

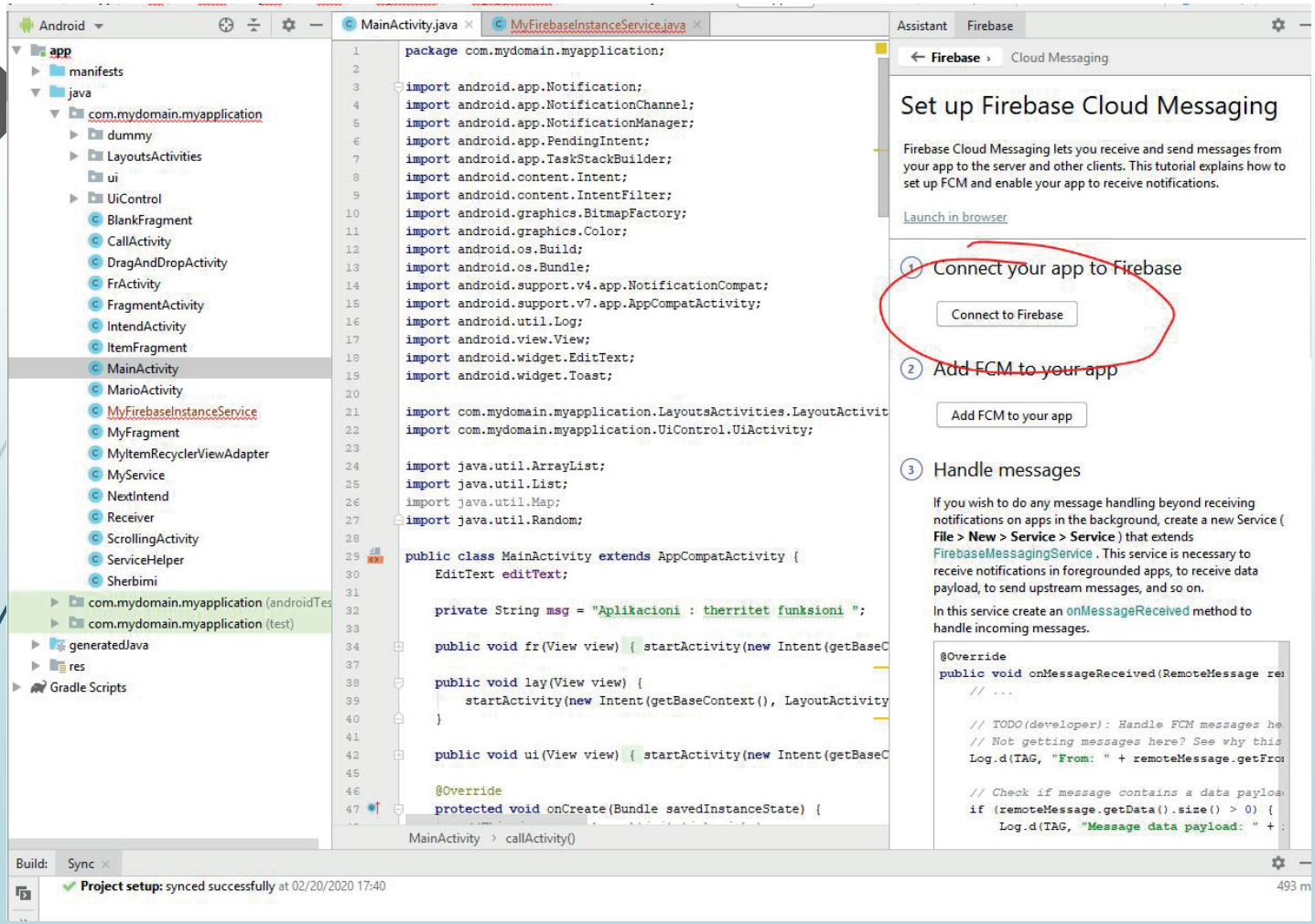
    }

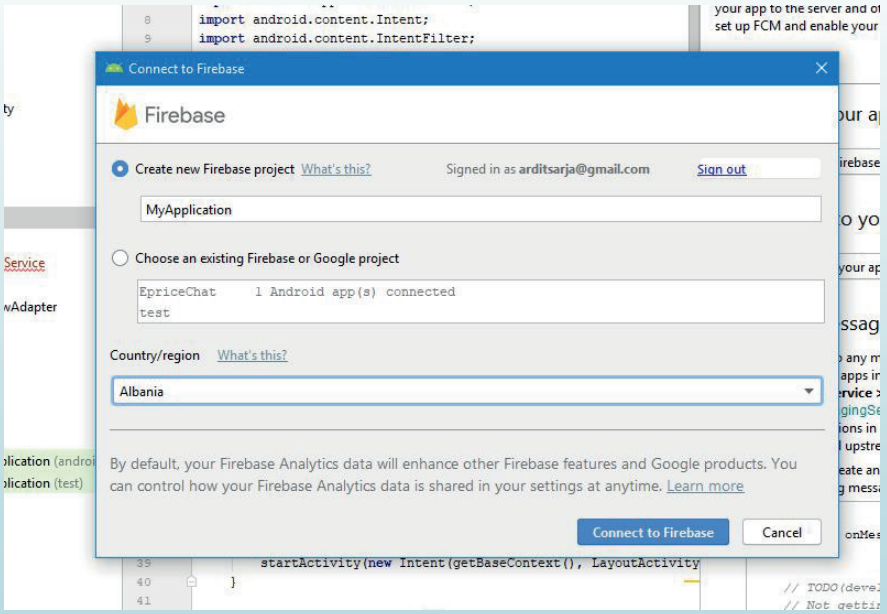
    NotificationCompat.Builder notificationBuilder = new NotificationCompat.Builder(this, notification_channel_id);
    notificationBuilder.setDefaults(Notification.DEFAULT_ALL);
    notificationBuilder.setContentTitle(title);
    notificationBuilder.setContentText(message);
    notificationBuilder.setContentInfo("Info");
    notificationBuilder.setWhen(System.currentTimeMillis());
    notificationBuilder.setSmallIcon(R.drawable.image);
    notificationBuilder.setLargeIcon(BitmapFactory.decodeResource(getResources(), R.drawable.image));
    notificationBuilder.setBadgeIconType(R.drawable.image);
    notificationBuilder.setContentIntent(resultPendingIntent);
    notificationManager.notify(new Random().nextInt(), notificationBuilder.build());

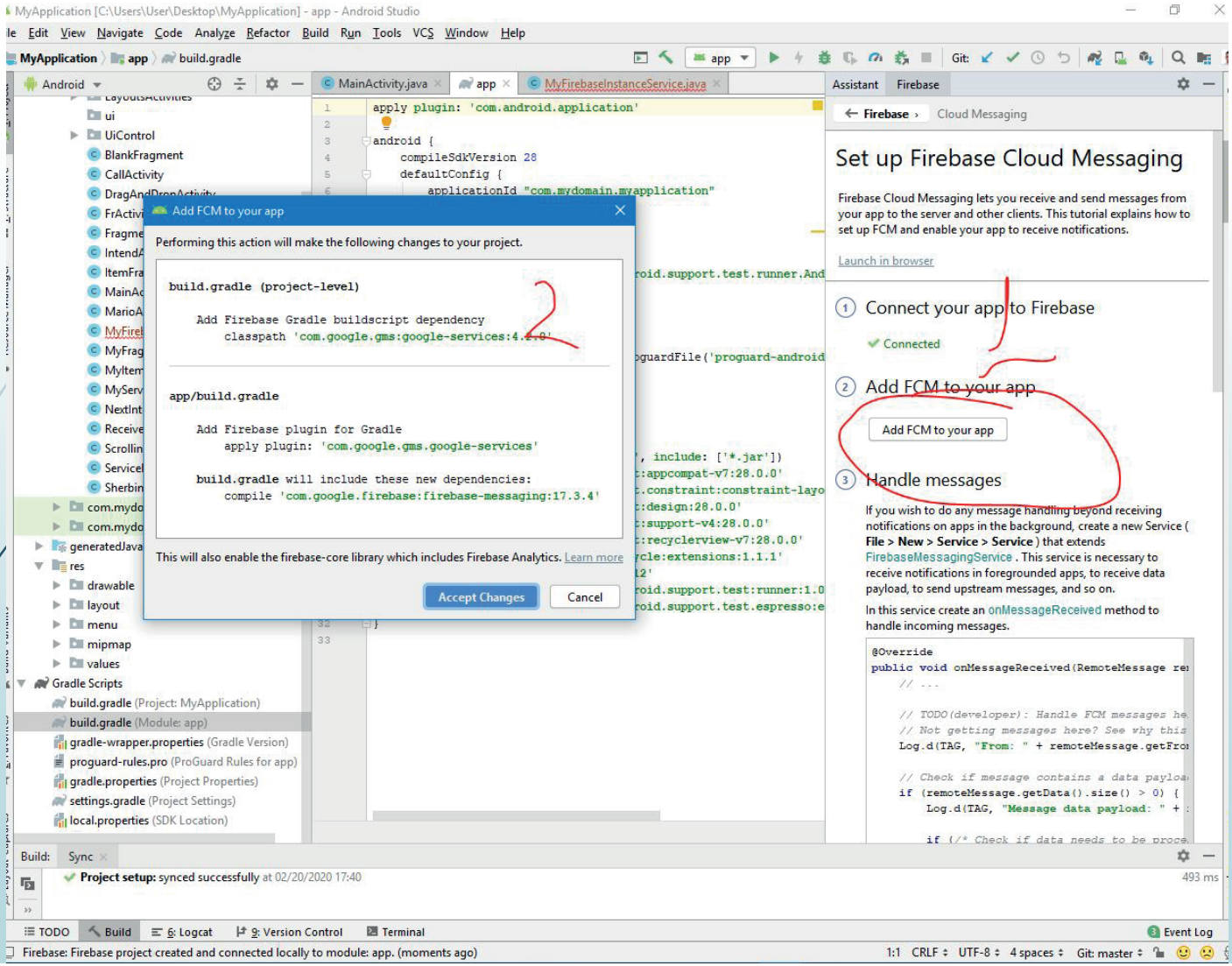
}
```

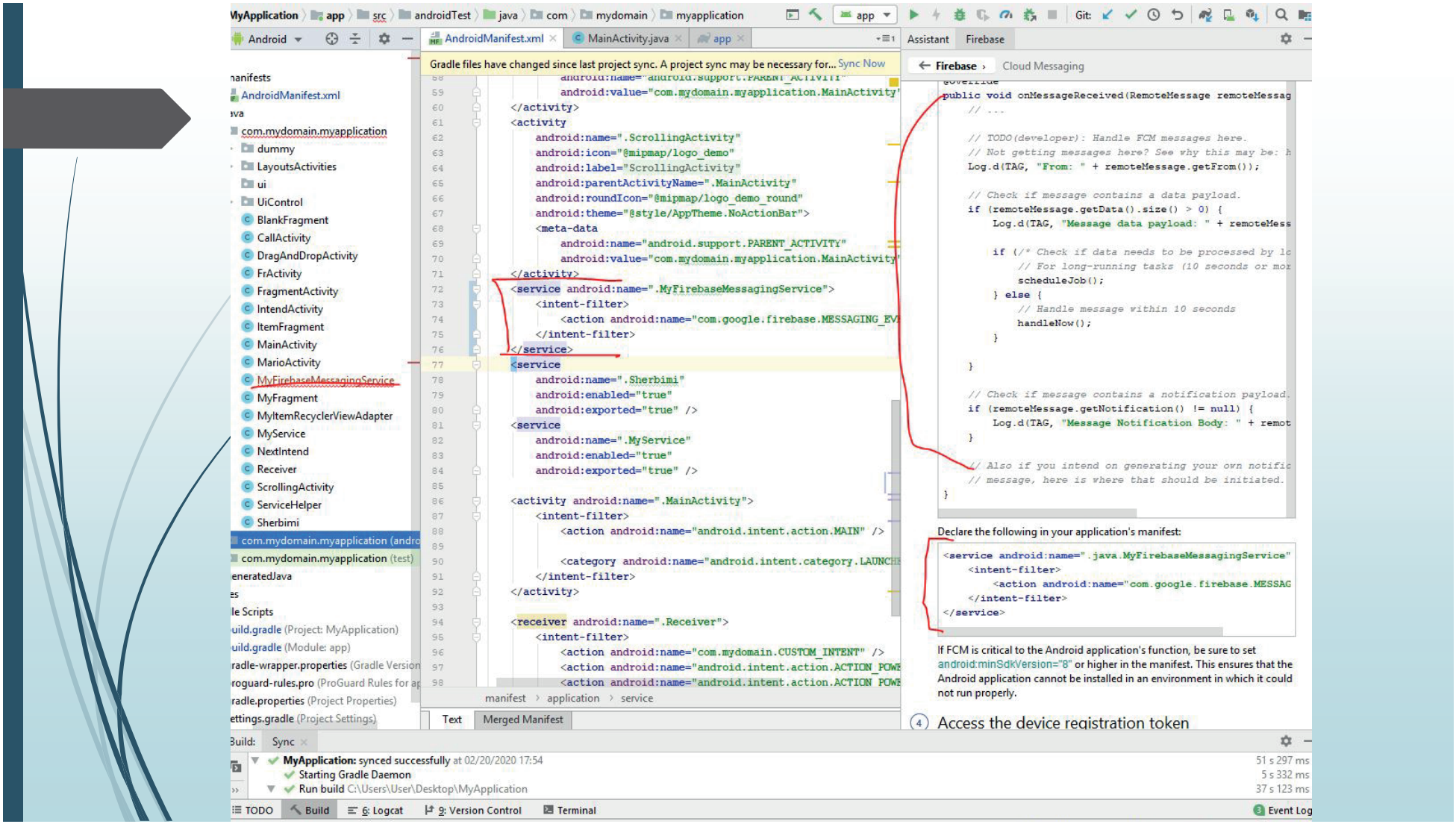

11:24 PM • Fri, Feb 21
My Application • now
Titull
Mesazh
Android System
USB debugging connected
Tap to disable USB debugging.
Android System
USB charging this device
Tap for more options.
BROADCAST INTENT
CLEAR ALL
LAYOUT
CAKTIVIZO SHERBIMIN
UI CONTROL
START
FR
STOP
SHIKO NE FRAGMENT ACTIVITY
SHIKO NE INTEND ACTIVITY

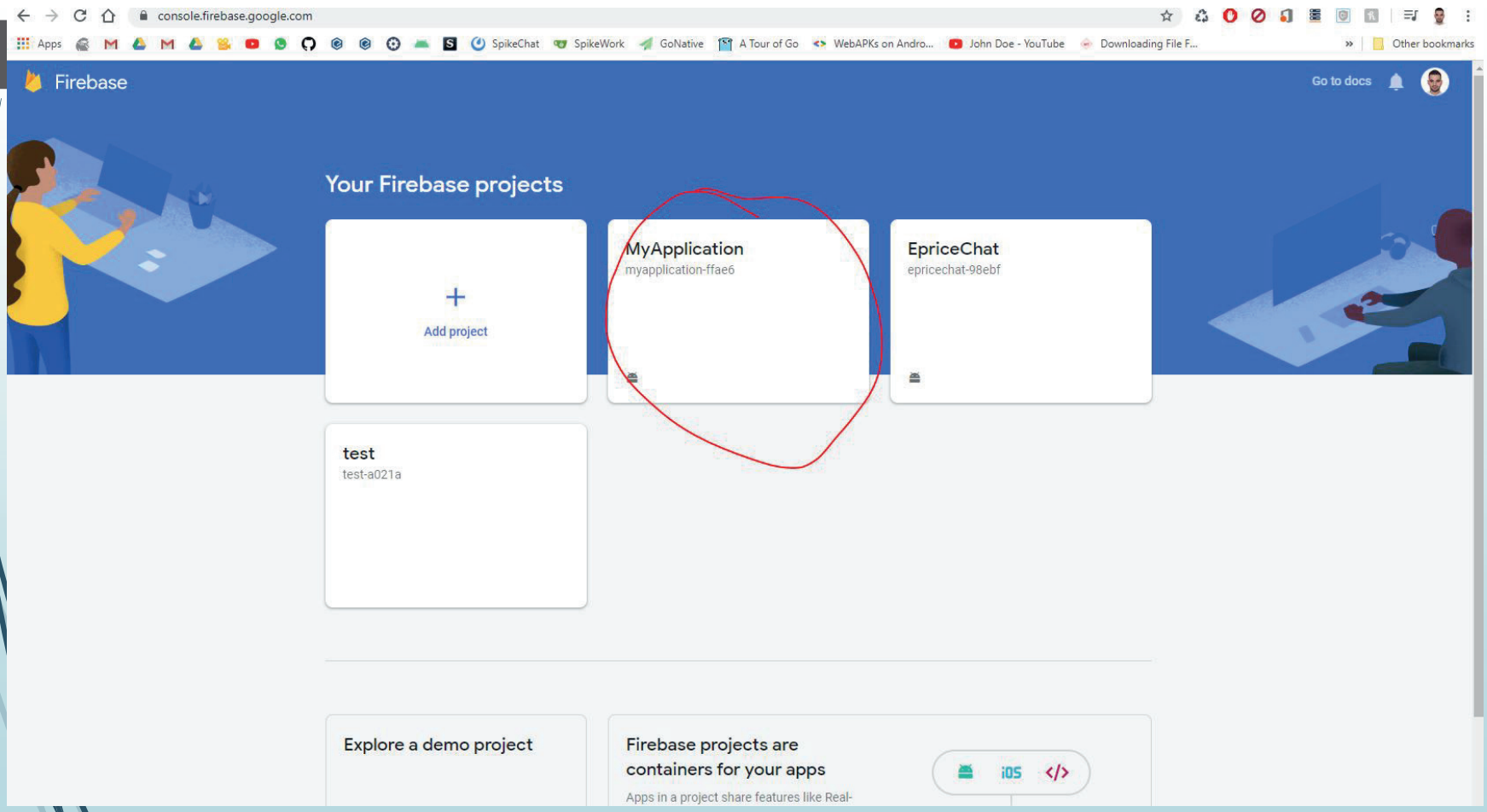

Application app src main java com mydomain myapplication MainActivity app Git:
Android
app
manifests
java
com.mydomain.myapplication
dummy
LayoutsActivities
ui
UiControl
BlankFragment
CallActivity
DragAndDropActivity
FrActivity
FragmentActivity
IntendActivity
ItemFragment
MainActivity
MarioActivity
MyFirebaseInstanceService
MyFragment
MyItemRecyclerViewAdapter
MyService
NextIntend
Receiver
ScrollingActivity
ServiceHelper
Sherbimi
com.mydomain.myapplication (androidTes
com.mydomain.myapplication (test)
generatedJava
res
Gradle Scripts
MainActivity.java
MyFirebaseInstanceService.java
package com.mydomain.myapplication;
import android.app.Notification;
import android.app.NotificationChannel;
import android.app.NotificationManager;
import android.app.PendingIntent;
import android.app.TaskStackBuilder;
import android.content.Intent;
import android.content.IntentFilter;
import android.graphics.BitmapFactory;
import android.graphics.Color;
import android.os.Build;
import android.os.Bundle;
import android.support.v4.app.NotificationCompat;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.util.Log;
import android.view.View;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Toast;
import com.mydomain.myapplication.LayoutsActivities.LayoutActivit
import com.mydomain.myapplication.UiControl.UiActivity;
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
import java.util.Map;
import java.util.Random;
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
EditText editText;
private String msg = "Aplikacioni : therritet funksioni ";
public void fr(View view) { startActivity(new Intent(getBaseC
public void lay(View view) {
startActivity(new Intent(getBaseContext(), LayoutActivity
}
public void ui(View view) { startActivity(new Intent(getBaseC
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
MainActivity › callActivity()
Assistant
Firebase
Firebase
Firebase gives you the tools and infrastructure from Google to help you develop, grow and earn money from your app. Learn more
Analytics
Measure user activity and engagement with free, easy, and unlimited analytics. More info
Cloud Messaging
Deliver and receive messages and notifications reliably across cloud and device. More info
Authentication
Sign in and manage users with ease, accepting emails, Google Sign-In, Facebook and other login providers. More info
Realtime Database
Store and sync data in realtime across all connected clients. More info
Storage
Store and retrieve large files like images, audio, and video without writing server-side code. More info
Remote Config
Customize and experiment with app behavior using cloud-based configuration parameters. More info
Test Lab
Test your apps against a wide range of physical devices hosted in Google's cloud. More info
App Indexing
Get your app content into Google Search. More info
Dynamic Links
Create web URLs that can be shared to drive app installs and deep-linked into relevant content of your app. More info
Cloud Functions for Firestore
Cloud Functions for Firebase lets you automatically run backend code in response to events triggered by Firebase
Build: Sync
Project setup: synced successfully at 02/20/2020 17:40
493 ms
TODO Build 6: Logcat 9: Version Control Terminal Event Log

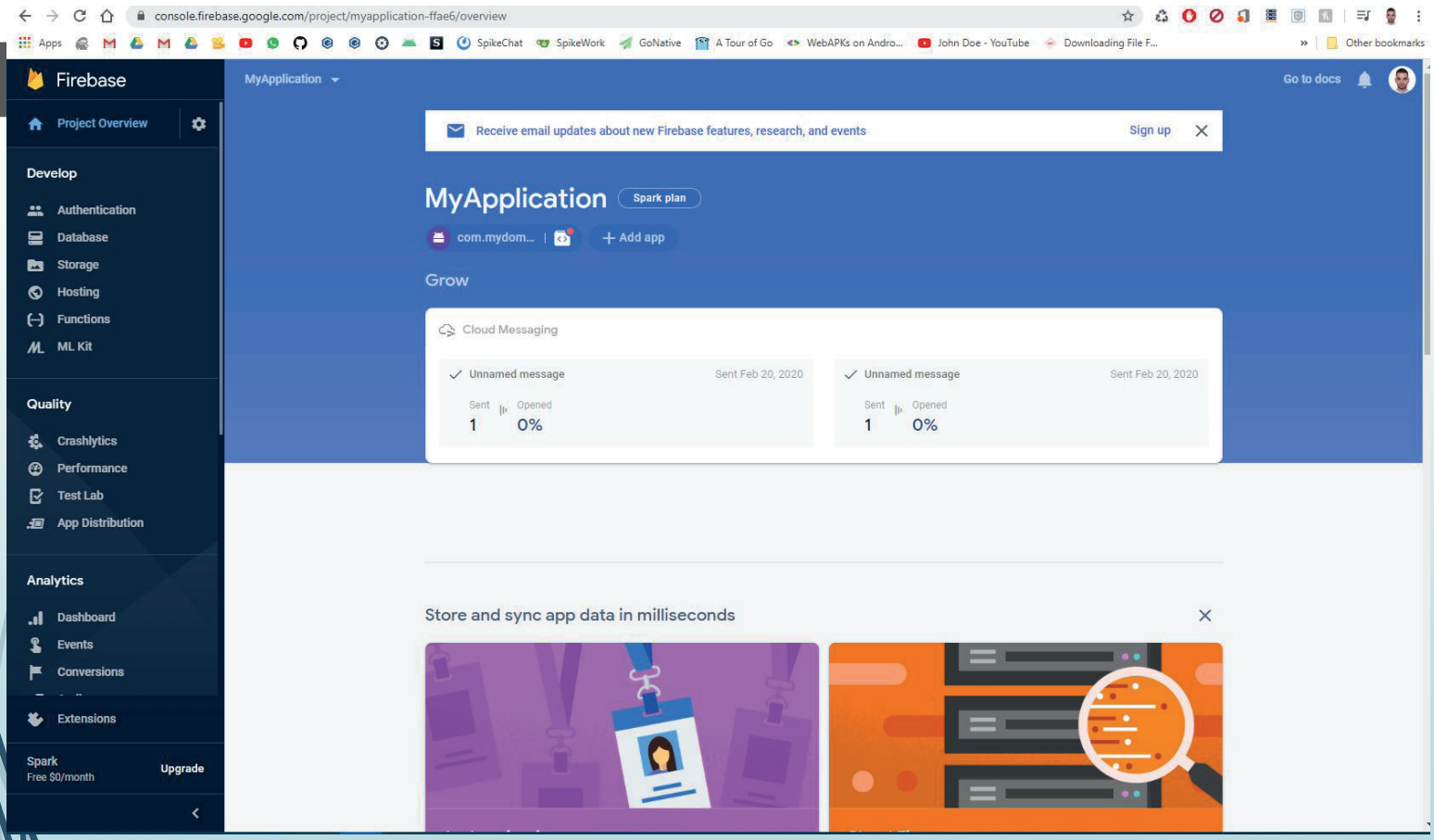

Android
MainActivity.java
MyFirebaseInstanceService.java
Assistant
Firebase
app
manifests
java
com.mydomain.myapplication
dummy
LayoutsActivities
ui
UiControl
BlankFragment
CallActivity
DragAndDropActivity
FrActivity
FragmentActivity
IntendActivity
ItemFragment
MainActivity
MarioActivity
MyFirebaseInstanceService
MyFragment
MyItemRecyclerViewAdapter
MyService
NextIntend
Receiver
ScrollingActivity
ServiceHelper
Sherbimi
com.mydomain.myapplication (androidTes
com.mydomain.myapplication (test)
generatedJava
res
Gradle Scripts
package com.mydomain.myapplication;
import android.app.Notification;
import android.app.NotificationChannel;
import android.app.NotificationManager;
import android.app.PendingIntent;
import android.app.TaskStackBuilder;
import android.content.Intent;
import android.content.IntentFilter;
import android.graphics.BitmapFactory;
import android.graphics.Color;
import android.os.Build;
import android.os.Bundle;
import android.support.v4.app.NotificationCompat;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.util.Log;
import android.view.View;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Toast;
import com.mydomain.myapplication.LayoutsActivities.LayoutActivit
import com.mydomain.myapplication.UiControl.UiActivity;
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
import java.util.Map;
import java.util.Random;
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
EditText editText;
private String msg = "Aplikacioni : therritet funksioni ";
public void fr(View view) { startActivity(new Intent(getBaseC
public void lay(View view) {
startActivity(new Intent(getBaseContext(), LayoutActivity
}
public void ui(View view) { startActivity(new Intent(getBaseC
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
MainActivity › callActivity()
Firebase › Cloud Messaging
Set up Firebase Cloud Messaging
Firebase Cloud Messaging lets you receive and send messages from your app to the server and other clients. This tutorial explains how to set up FCM and enable your app to receive notifications.
Launch in browser
1 Connect your app to Firebase
Connect to Firebase
2 Add FCM to your app
Add FCM to your app
3 Handle messages
If you wish to do any message handling beyond receiving notifications on apps in the background, create a new Service (File > New > Service > Service) that extends FirebaseMessagingService . This service is necessary to receive notifications in foregrounded apps, to receive data payload, to send upstream messages, and so on.
In this service create an onMessageReceived method to handle incoming messages.
@Override
public void onMessageReceived(RemoteMessage re
// ---
// TODO(developer): Handle FCM messages he
// Not getting messages here? See why this
Log.d(TAG, "From: " + remoteMessage.getFro
// Check if message contains a data payloa
if (remoteMessage.getData().size() > 0) {
Log.d(TAG, "Message data payload: " +
Build:
Sync
Project setup: synced successfully at 02/20/2020 17:40
493 m

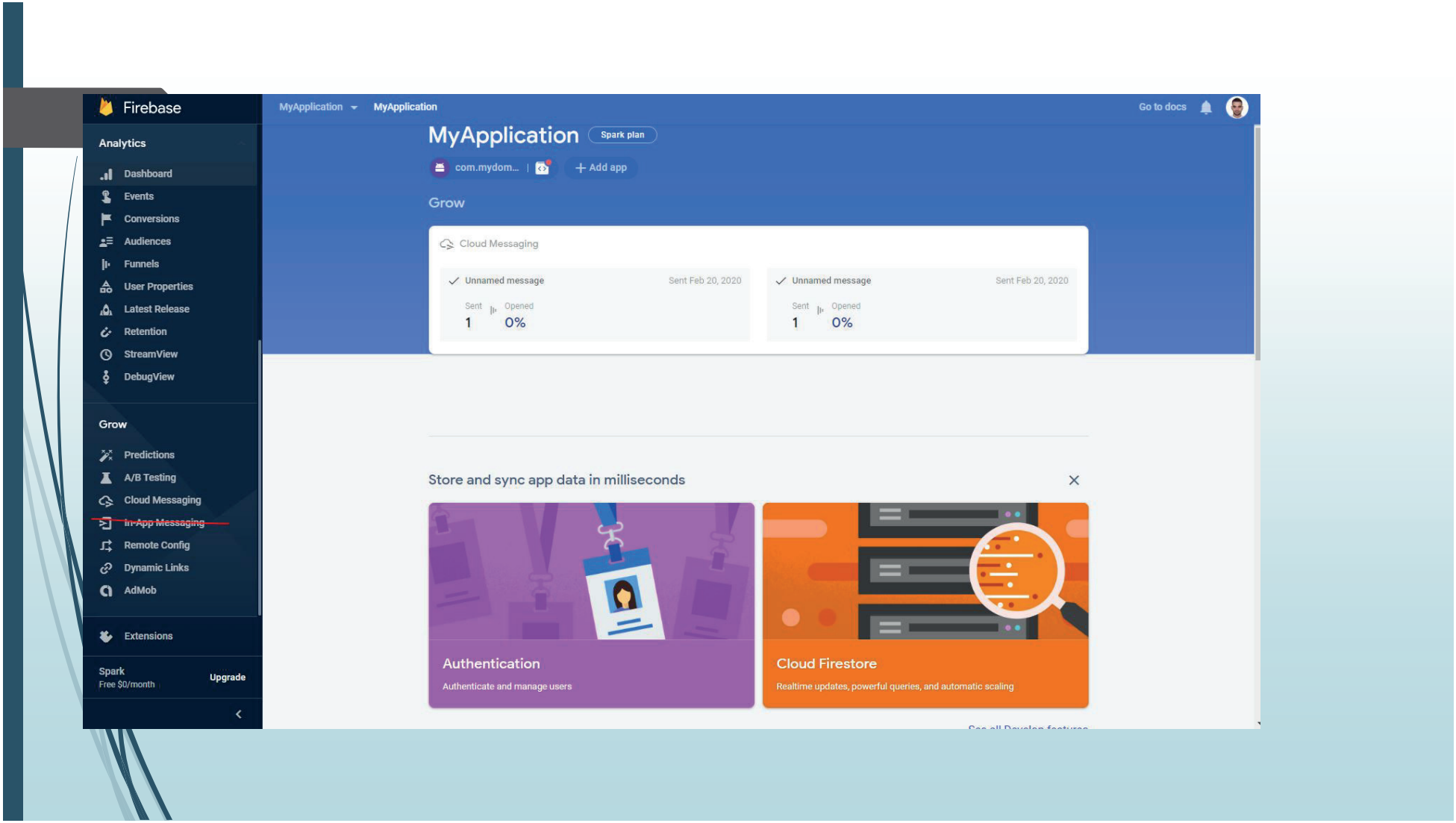

import android.content.Intent;
import android.content.IntentFilter;
Connect to Firebase
Firebase
Create new Firebase project What's this?
Signed in as arditsarja@gmail.com
Sign out
MyApplication
Choose an existing Firebase or Google project
EpriceChat 1 Android app(s) connected
test
Country/region What's this?
Albania
By default, your Firebase Analytics data will enhance other Firebase features and Google products. You can control how your Firebase Analytics data is shared in your settings at anytime. Learn more
Connect to Firebase
Cancel
startActivity(new Intent(getBaseContext(), LayoutActivity
}

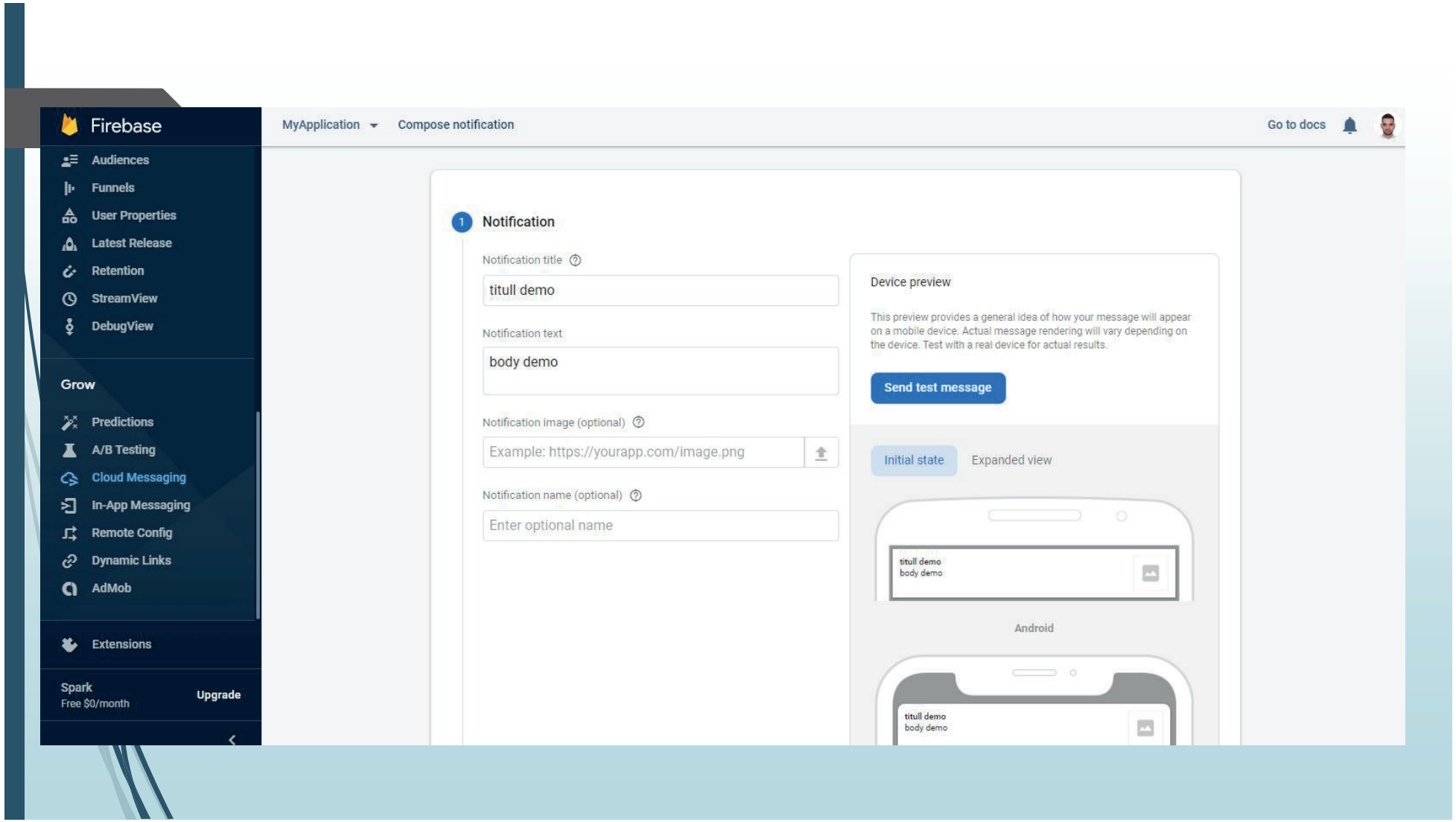

MyApplication [C:\Users\User\Desktop\MyApplication] - app - Android Studio
Add FCM to your app
Performing this action will make the following changes to your project.
build.gradle (project-level)
Add Firebase Gradle buildscript dependency
classpath 'com.google.gms:google-services:4.2.0'
app/build.gradle
Add Firebase plugin for Gradle
apply plugin: 'com.google.gms.google-services'
build.gradle will include these new dependencies:
compile 'com.google.firebase:firebase-messaging:17.3.4'
This will also enable the firebase-core library which includes Firebase Analytics. Learn more
Accept Changes
Cancel
Set up Firebase Cloud Messaging
Firebase Cloud Messaging lets you receive and send messages from your app to the server and other clients. This tutorial explains how to set up FCM and enable your app to receive notifications.
Launch in browser
1 Connect your app to Firebase
Connected
2 Add FCM to your app
Add FCM to your app
3 Handle messages
If you wish to do any message handling beyond receiving notifications on apps in the background, create a new Service (File > New > Service > Service) that extends FirebaseMessagingService . This service is necessary to receive notifications in foregrounded apps, to receive data payload, to send upstream messages, and so on.
In this service create an onMessageReceived method to handle incoming messages.
Project setup: synced successfully at 02/20/2020 17:40
Firebase: Firebase project created and connected locally to module: app. (moments ago)

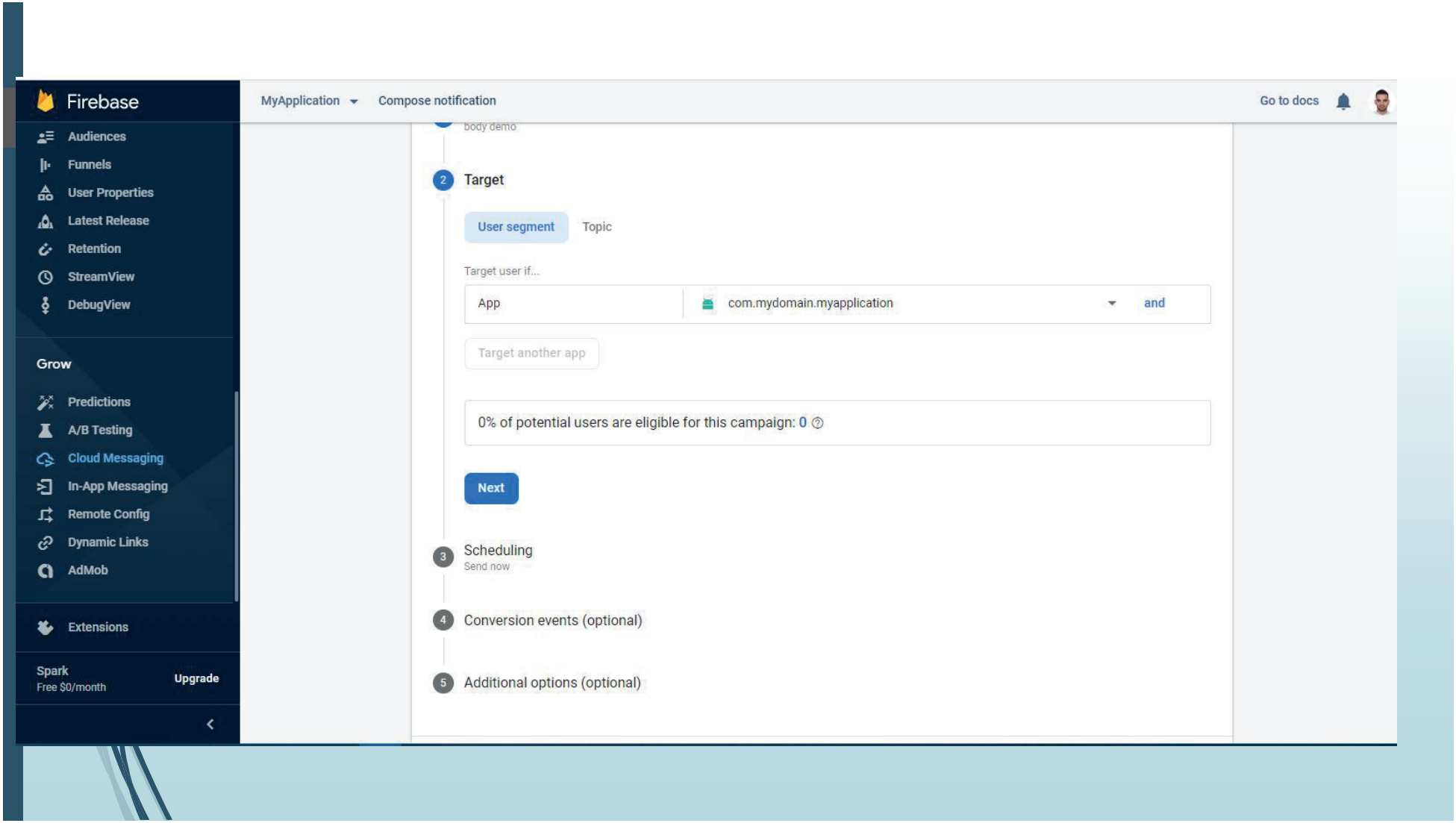

MyApplication app src androidTest java com mydomain myapplication
Android
AndroidManifest.xml
MainActivity.java
Gradle files have changed since last project sync. A project sync may be necessary for... Sync Now
com.mydomain.myapplication
dummy
LayoutsActivities
ui
UiControl
BlankFragment
CallActivity
DragAndDropActivity
FrActivity
FragmentActivity
IntendActivity
ItemFragment
MainActivity
MarioActivity
MyFirebaseMessagingService
MyFragment
MyItemRecyclerViewAdapter
MyService
NextIntend
Receiver
ScrollingActivity
ServiceHelper
Sherbimi
<activity android:name=".ScrollingActivity"
android:icon="@mipmap/logo_demo"
android:label="ScrollingActivity"
android:parentActivityName=".MainActivity"
android:roundIcon="@mipmap/logo_demo_round"
android:theme="@style/AppTheme.NoActionBar">
<service android:name=".MyFirebaseMessagingService">
<intent-filter>
<action android:name="com.google.firebase.MESSAGING_EV
<service
android:name=".Sherbimi"
android:enabled="true"
android:exported="true" />
<service
android:name=".MyService"
android:enabled="true"
android:exported="true" />
<activity android:name=".MainActivity">
<action android:name="android.intent.action.MAIN" />
<receiver android:name=".Receiver">
<action android:name="com.mydomain.CUSTOM_INTENT" />
manifest › application › service
Text
Merged Manifest
Assistant
Firebase
Cloud Messaging
public void onMessageReceived(RemoteMessage remoteMessag
// TODO(developer): Handle FCM messages here.
Log.d(TAG, "From: " + remoteMessage.getFrom());
// Check if message contains a data payload.
if (remoteMessage.getData().size() > 0) {
Log.d(TAG, "Message data payload: " + remoteMess
// For long-running tasks (10 seconds or mor
scheduleJob();
} else {
// Handle message within 10 seconds
handleNow();
// Check if message contains a notification payload.
if (remoteMessage.getNotification() != null) {
Log.d(TAG, "Message Notification Body: " + remot
// Also if you intend on generating your own notific
// message, here is where that should be initiated.
Declare the following in your application's manifest:
<service android:name=".java.MyFirebaseMessagingService"
<intent-filter>
<action android:name="com.google.firebase.MESSAG
</intent-filter>
</service>
If FCM is critical to the Android application's function, be sure to set android:minSdkVersion="8" or higher in the manifest. This ensures that the Android application cannot be installed in an environment in which it could not run properly.
4 Access the device registration token
Build: Sync
MyApplication: synced successfully at 02/20/2020 17:54
Starting Gradle Daemon
Run build C:\Users\User\Desktop\MyApplication
51 s 297 ms
5 s 332 ms
37 s 123 ms
TODO
Build
6: Logcat
9: Version Control
Terminal
Event Log

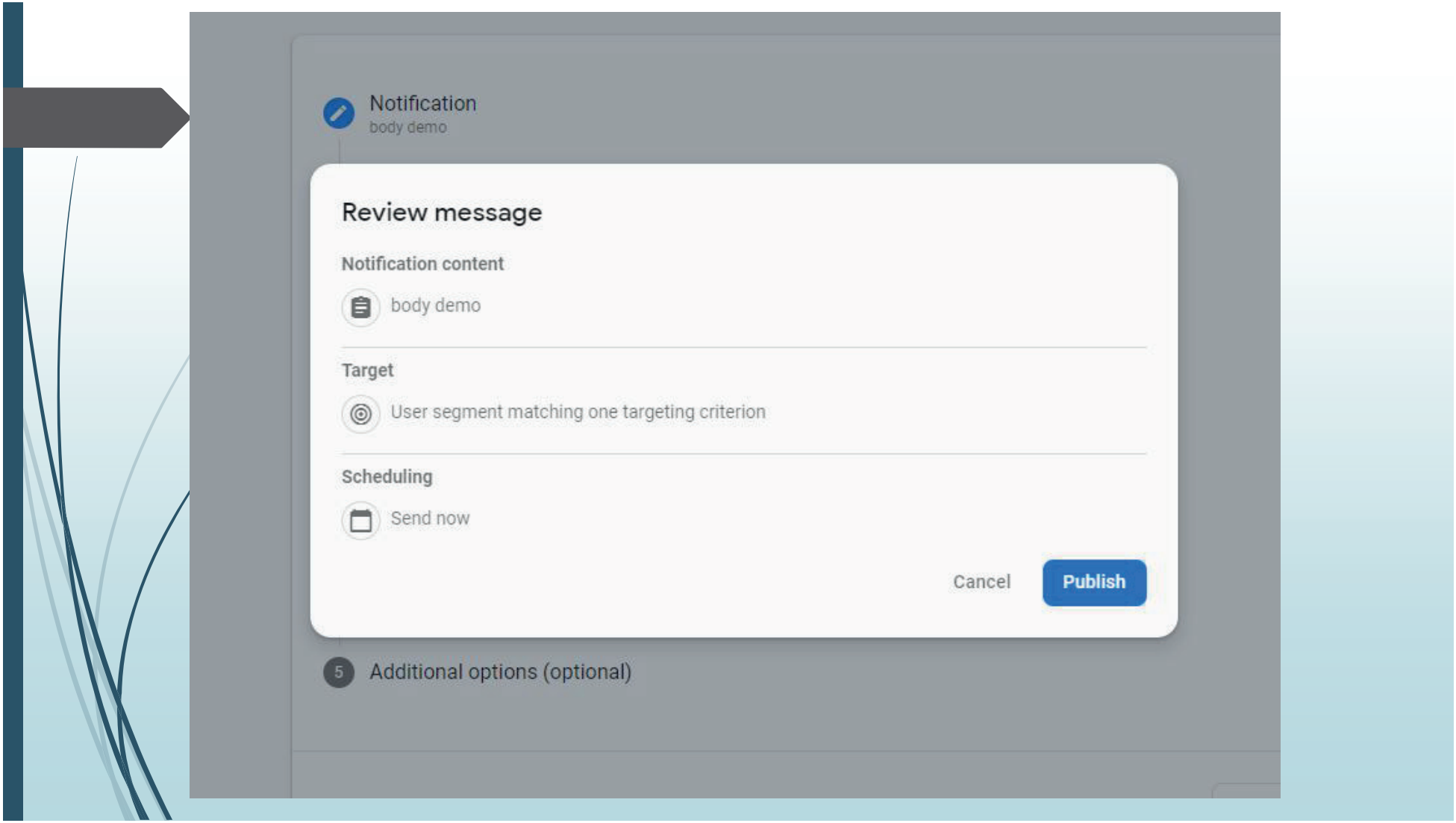

console.firebase.google.com
Apps
SpikeChat
SpikeWork
GoNative
A Tour of Go
WebAPKs on Andro...
John Doe - YouTube
Downloading File F...
Other bookmarks
Firebase
Go to docs
Your Firebase projects
Add project
MyApplication
myapplication-ffae6
EpriceChat
epricechat-98ebf
test
test-a021a
Explore a demo project
Firebase projects are containers for your apps
Apps in a project share features like Real-
iOS

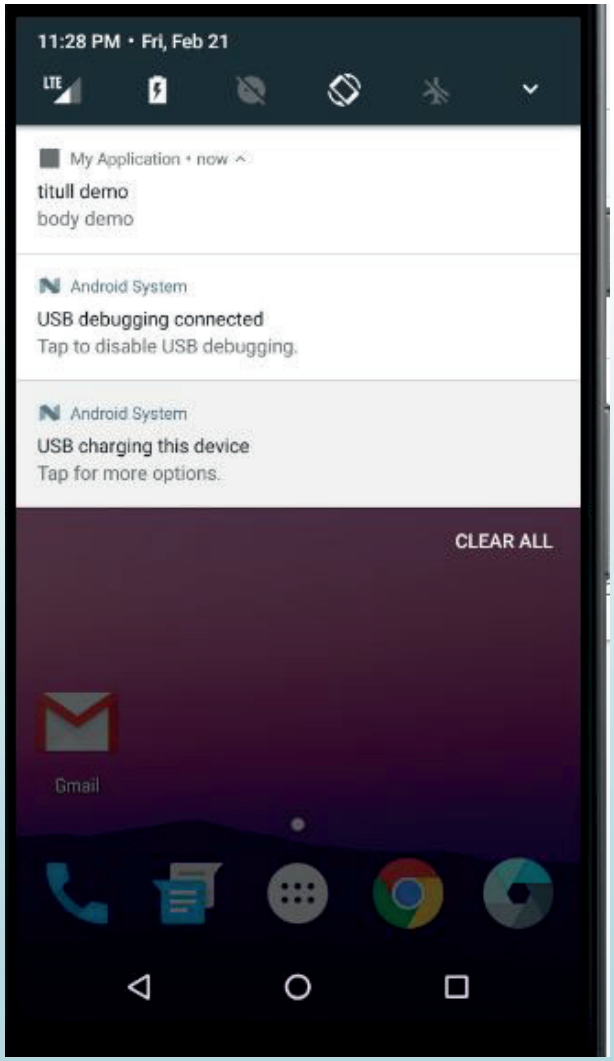

console.firebase.google.com/project/myapplication-ffae6/overview
Firebase
MyApplication
Go to docs
Project Overview
Develop
Authentication
Database
Storage
Hosting
Functions
ML Kit
Quality
Crashlytics
Performance
Test Lab
App Distribution
Analytics
Dashboard
Events
Conversions
Extensions
Spark
Free $0/month
Upgrade
Receive email updates about new Firebase features, research, and events
Sign up
MyApplication
Spark plan
com.mydom...
Add app
Grow
Cloud Messaging
Unnamed message
Sent Feb 20, 2020
Sent
1
Opened
0%
Store and sync app data in milliseconds

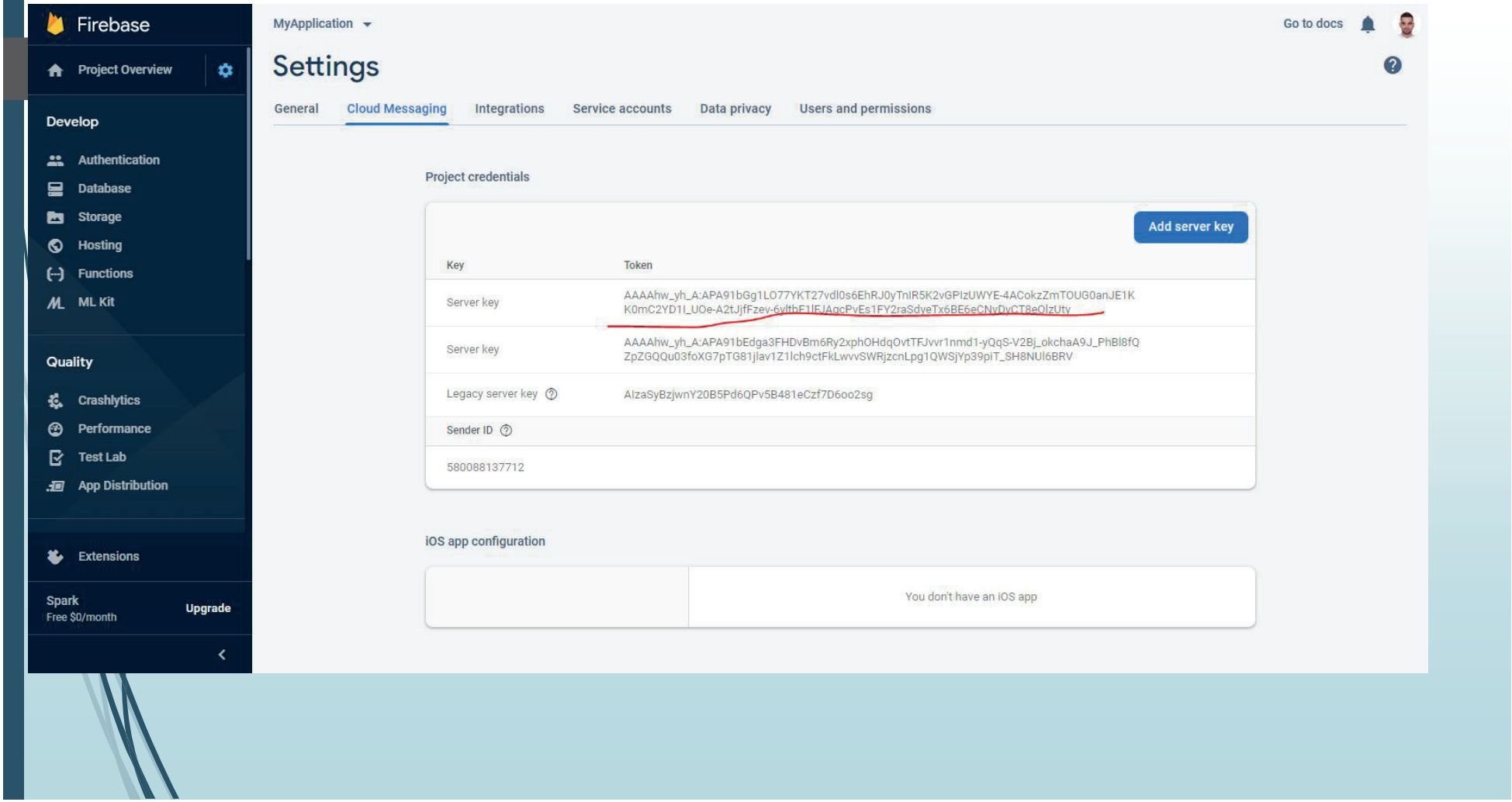

Firebase
MyApplication
MyApplication
Go to docs
Analytics
Dashboard
Events
Conversions
Audiences
Funnels
User Properties
Latest Release
Retention
StreamView
DebugView
Grow
Predictions
A/B Testing
Cloud Messaging
In-App Messaging
Remote Config
Dynamic Links
AdMob
Extensions
Spark
Free $0/month
Upgrade
MyApplication
Spark plan
com.mydom...
+ Add app
Grow
Cloud Messaging
Unnamed message
Sent Feb 20, 2020
Sent
1
Opened
0%
Unnamed message
Sent Feb 20, 2020
Sent
1
Opened
0%
Store and sync app data in milliseconds
Authentication
Authenticate and manage users
Cloud Firestore
Realtime updates, powerful queries, and automatic scaling

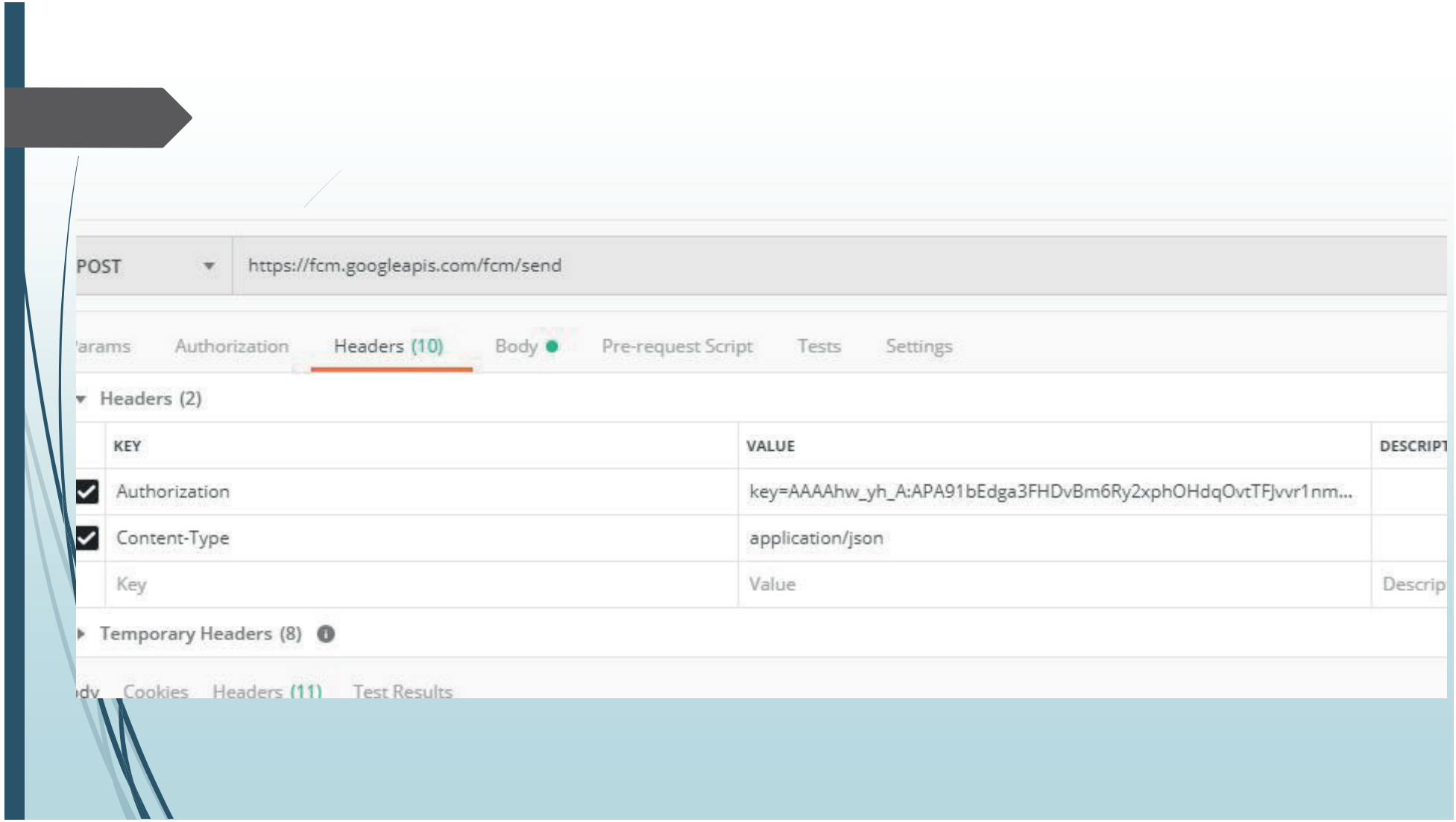

Firebase
MyApplication
Compose notification
Go to docs
Audiences
Funnels
User Properties
Latest Release
Retention
StreamView
DebugView
Grow
Predictions
A/B Testing
Cloud Messaging
In-App Messaging
Remote Config
Dynamic Links
AdMob
Extensions
Spark
Free $0/month
Upgrade
1 Notification
Notification title
titull demo
Notification text
body demo
Notification image (optional)
Example: https://yourapp.com/image.png
Notification name (optional)
Enter optional name
Device preview
This preview provides a general idea of how your message will appear on a mobile device. Actual message rendering will vary depending on the device. Test with a real device for actual results.
Send test message
Initial state
Expanded view
titull demo
body demo
Android
titull demo
body demo

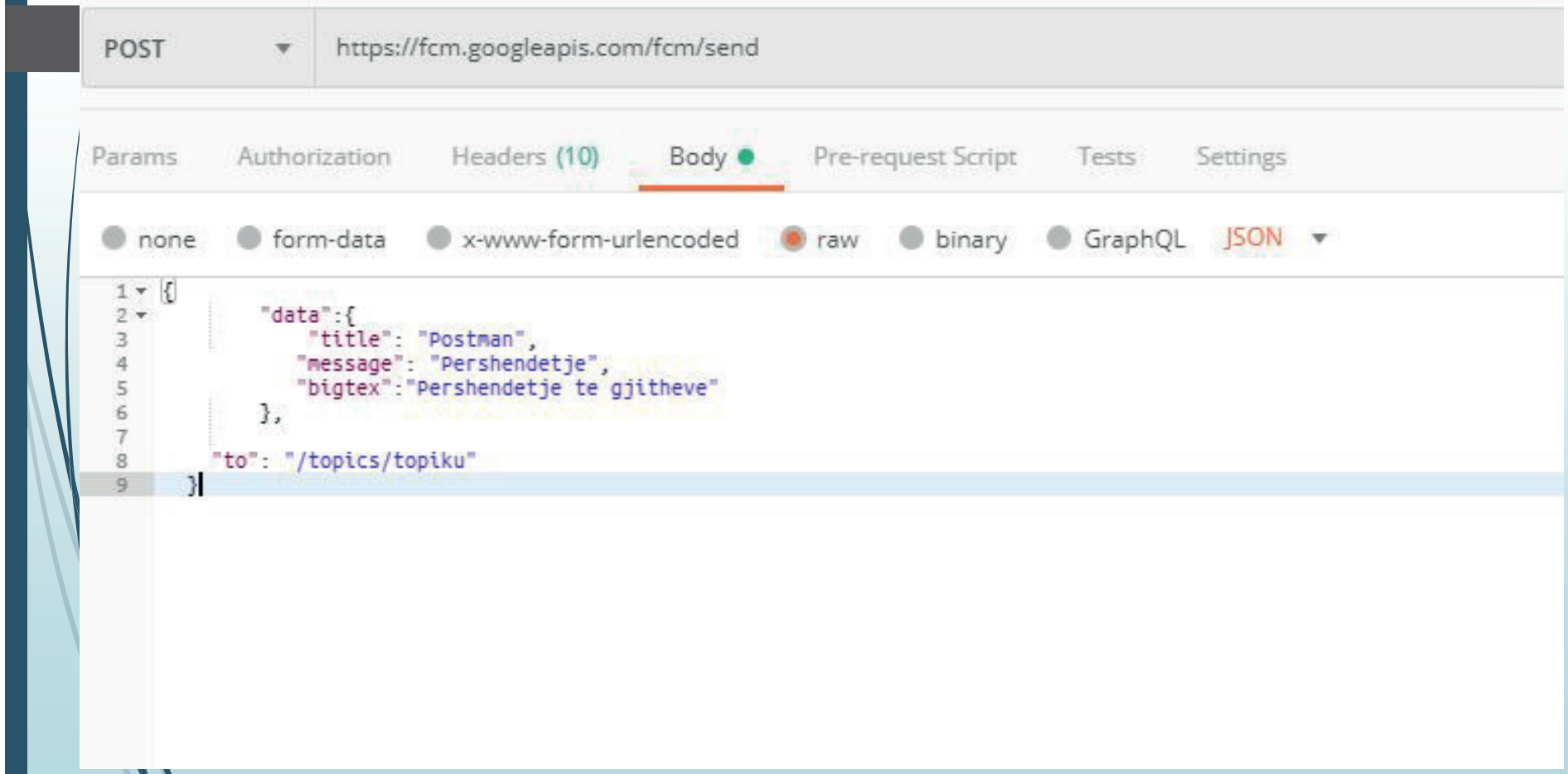

Firebase
MyApplication
Compose notification
Go to docs
Audiences
Funnels
User Properties
Latest Release
Retention
StreamView
DebugView
Grow
Predictions
A/B Testing
Cloud Messaging
In-App Messaging
Remote Config
Dynamic Links
AdMob
Extensions
Spark
Free $0/month
Upgrade
body demo
2 Target
User segment
Topic
Target user if...
App
com.mydomain.myapplication
and
Target another app
0% of potential users are eligible for this campaign: 0
Next
3 Scheduling
Send now
4 Conversion events (optional)
5 Additional options (optional)

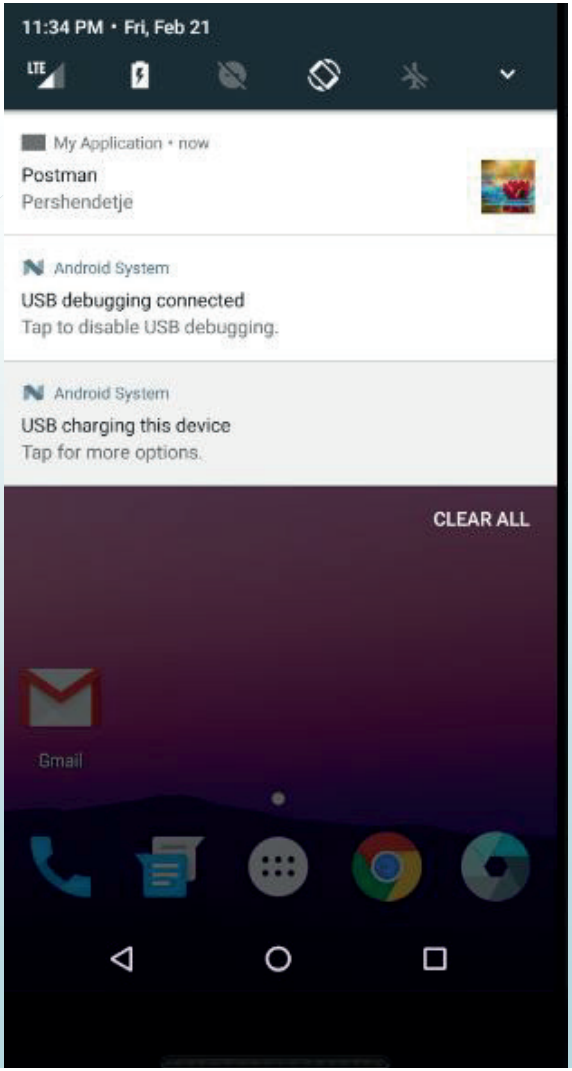

Notification
body demo
Review message
Notification content
body demo
Target
User segment matching one targeting criterion
Scheduling
Send now
Cancel
Publish
5
Additional options (optional)

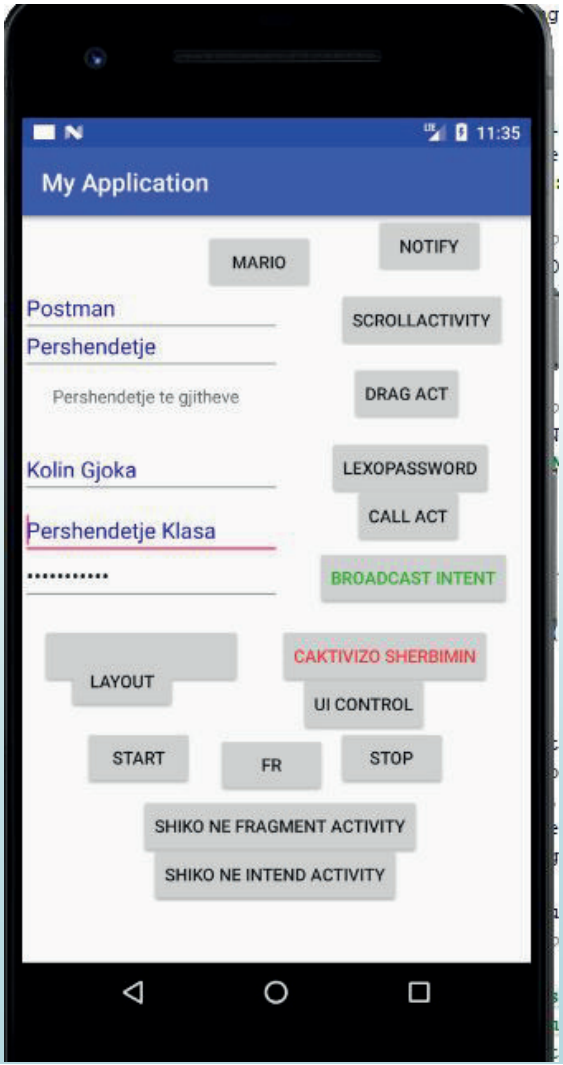

11:28 PM • Fri, Feb 21
My Application • now
titull demo
body demo
Android System
USB debugging connected
Tap to disable USB debugging.
Android System
USB charging this device
Tap for more options.
CLEAR ALL
Gmail


Firebase
MyApplication
Go to docs
Project Overview
Settings
Develop
Authentication
Database
Storage
Hosting
Functions
ML Kit
Quality
Crashlytics
Performance
Test Lab
App Distribution
Extensions
Spark
Free $0/month
Upgrade
General
Cloud Messaging
Integrations
Service accounts
Data privacy
Users and permissions
Project credentials
Add server key
Key
Token
Server key
AAAAhw_yh_A:APA91bGg1LO77YKT27vdl0s6EhRJ0yTnIR5K2vGPIzUWYE-4ACokzZmTOUG0anJE1K
K0mC2YD1I_UOe-A2tJjfFzev-6ylthE1lFJAqcPvEs1FY2raSdyeTx6BE6eCNyDyCT8eQIzUty
Server key
AAAAhw_yh_A:APA91bEdga3FHDvBm6Ry2xphOHdqOvtTFJvvr1nmd1-yQqS-V2Bj_okchaA9J_PhBl8fQ
ZpZGQQu03foXG7pTG81jlav1Z1Ich9ctFkLwvvSWRjzcnLpg1QWSjYp39piT_SH8NUl6BRV
Legacy server key
AIzaSyBzjwnY20B5Pd6QPv5B481eCzf7D6oo2sg
Sender ID
580088137712
iOS app configuration
You don't have an iOS app


POST
https://fcm.googleapis.com/fcm/send
arams
Authorization
Headers (10)
Body
Pre-request Script
Tests
Settings
Headers (2)
KEY
VALUE
DESCRIPT
Authorization
key=AAAAhw_yh_A:APA91bEdga3FHDvBm6Ry2xphOHdqOvtTFJvvr1nm...
Content-Type
application/json
Key
Value
Descrip
Temporary Headers (8)
dy
Cookies
Headers (11)
Test Results


POST
https://fcm.googleapis.com/fcm/send
Params
Authorization
Headers (10)
Body
Pre-request Script
Tests
Settings
none
form-data
x-www-form-urlencoded
raw
binary
GraphQL
JSON
{
"data":{
"title": "Postman",
"message": "Pershendetje",
"bigtex":"Pershendetje te gjitheve"
},
"to": "/topics/topiku"
}


11:34 PM • Fri, Feb 21
My Application • now
Postman
Pershendetje
Android System
USB debugging connected
Tap to disable USB debugging.
Android System
USB charging this device
Tap for more options.
CLEAR ALL
Gmail


11:35
My Application
MARIO
NOTIFY
Postman
Pershendetje
SCROLLACTIVITY
Pershendetje te gjitheve
DRAG ACT
Kolin Gjoka
LEXOPASSWORD
Pershendetje Klasa
CALL ACT
BROADCAST INTENT
LAYOUT
CAKTIVIZO SHERBIMIN
UI CONTROL
START
FR
STOP
SHIKO NE FRAGMENT ACTIVITY
SHIKO NE INTEND ACTIVITY

Faleminderit

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Programim në mobile (Andorid)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Android ka një mikrofon të integruar përmes të cilit ju mund të kapni audio dhe ruajeni atë, ose luani në telefonin tuaj. Ka shumë mënyra për ta bërë atë, por mënyra më e zakonshme është përmes klasës MediaRecorder.

Android siguron klasën MediaRecorder për të regjistruar audio ose video. Për të përdorur klasën MediaRecorder, së pari do të krijoni një shembull të klasës MediaRecorder. Sintaksa e saj është dhënë më poshtë.

```
MediaRecorder myAudioRecorder = new MediaRecorder();
```

Tani do të vendosni formatin e burimit, të daljes dhe të kodimit dhe skedarin e daljes. Sintaksa e tyre është dhënë më poshtë

```
myAudioRecorder.setAudioSource(MediaRecorder.AudioSource.MIC);
myAudioRecorder.setOutputFormat(MediaRecorder.OutputFormat.THREE_GPP);
myAudioRecorder.setAudioEncoder(MediaRecorder.OutputFormat.AMR_NB);
myAudioRecorder.setOutputFile(outputFile);
```

After specifying the audio source and format and its output file, we can then call the two basic methods prepare and start to start recording the audio.

```
myAudioRecorder.prepare();
myAudioRecorder.start();
```

The Project is funded
by the European Union

Përveç këtyre metodave, ekzistojnë metoda të tjera të listuara në klasën MediaRecorder që ju lejojnë më shumë kontroll mbi regjistrimin audio dhe video.

Sr.No Metoda dhe përshkrimi

1 setAudioSource ()

Kjo metodë specifikon burimin e audios që duhet të regjistrohet

2 setVideoSource ()

Kjo metodë specifikon burimin e videos që do të regjistrohet

3 setOutputFormat ()

Kjo metodë specifikon formatin audio në të cilin audio duhet të ruhet

The Project is funded
by the European Union

4 setAudioEncoder ()

Kjo metodë specifikon koduesin audio që do të përdoret

5 setOutputFile ()

Kjo metodë konfiguron rrugën e skedarit në të cilin do të ruhet audio i regjistruar

6 stop ()

Kjo metodë ndalon procesin e regjistrimit.

7 release ()

Kjo metodë duhet të quhet kur është i nevojshëm instanca regjistrues.



The Project is funded
by the European Union

shembull

Ky shembull ofron demonstrim të klasës MediaRecorder për të kapur audio dhe klasën MediaPlayer për të luajtur atë audio të regjistruar.

Për të eksperimentuar me këtë shembull, duhet ta ekzekutoni këtë në një pajisje aktuale.

hapat Përshkrimi

1 Ju do të përdorni IDE studio Android për të krijuar një aplikacion Android dhe ta emëroni atë si AudioCapture nën një paketë com.domain.myapplication.

2 Modifikoni skedarin src / MainActivity.java për të shtuar kodin AudioCapture

3 Modifikoni skedarin e paraqitjes së skedarit XML / paraqitjen / veprimtarinë_main.xml shtoni ndonjë përbërës GUI nëse kërkohet.

4 Modifikoni AndroidManifest.xml për të shtuar lejet e nevojshme.

5 Drejtoni aplikacionin dhe zgjidhni një pajisje Android që funksionon dhe instaloni aplikacionin në të dhe verifikoni rezultatet.

The Project is funded
by the European Union

```
Button buttonStart, buttonStop, buttonPlayLastRecordAudio,
        buttonStopPlayingRecording;
String AudioSavePathInDevice = null;
MediaRecorder mediaRecorder;
Random random;
String RandomAudioFileName = "ABCDEFGHIJKLMNOP";
MediaPlayer mediaPlayer;

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_recorder);

    buttonStart = (Button) findViewById(R.id.button);
    buttonStop = (Button) findViewById(R.id.button2);
    buttonPlayLastRecordAudio = (Button) findViewById(R.id.button3);
    buttonStopPlayingRecording = (Button) findViewById(R.id.button4);

    buttonStop.setEnabled(false);
    buttonPlayLastRecordAudio.setEnabled(false);
    buttonStopPlayingRecording.setEnabled(false)
```

The Project is funded
by the European Union

```
buttonStart.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        if (checkPermission()) {
            AudioSavePathInDevice =
                    Environment.getExternalStorageDirectory().getAbsolutePath() + "/" +
                            CreateRandomAudioFileName(5) + "AudioRecording.3gp";

            MediaRecorderReady();
            try {
                mediaRecorder.prepare();
                mediaRecorder.start();
            } catch (IllegalStateException e) {
                // TODO Auto-generated catch block
                e.printStackTrace();
            } catch (IOException e) {
                // TODO Auto-generated catch block
                e.printStackTrace();
            }
            buttonStart.setEnabled(false);
            buttonStop.setEnabled(true);
            Toast.makeText(RecorderActivity.this, "Recording started",
                    Toast.LENGTH_LONG).show();
        } else {
            requestPermission();
        }
    }
});
```

```
public void MediaRecorderReady() {
    mediaRecorder = new MediaRecorder();
    mediaRecorder.setAudioSource(MediaRecorder.AudioSource.MIC);
    mediaRecorder.setOutputFormat(MediaRecorder.OutputFormat.THREE_GPP);
    mediaRecorder.setAudioEncoder(MediaRecorder.OutputFormat.AMR_NB);
    mediaRecorder.setOutputFile(AudioSavePathInDevice);
}
```

```
buttonStop.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        mediaRecorder.stop();
        buttonStop.setEnabled(false);
        buttonPlayLastRecordAudio.setEnabled(true);
        buttonStart.setEnabled(true);
        buttonStopPlayingRecording.setEnabled(false);

        Toast.makeText(RecorderActivity.this, "Recording Completed",
                Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
});
```

```
buttonPlayLastRecordAudio.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) throws IllegalArgumentException,
            SecurityException, IllegalStateException {

        buttonStop.setEnabled(false);
        buttonStart.setEnabled(false);
        buttonStopPlayingRecording.setEnabled(true);

        mediaPlayer = new MediaPlayer();
        try {
            mediaPlayer.setDataSource(AudioSavePathInDevice);
            mediaPlayer.prepare();
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }

        mediaPlayer.start();
        Toast.makeText(RecorderActivity.this, "Recording Playing",
                Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
});
```

```
buttonStopPlayingRecording.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        buttonStop.setEnabled(false);
        buttonStart.setEnabled(true);
        buttonStopPlayingRecording.setEnabled(false);
        buttonPlayLastRecordAudio.setEnabled(true);

        if (mediaPlayer != null) {
            mediaPlayer.stop();
            mediaPlayer.release();
            MediaRecorderReady();
        }
    }
});
```

Faleminderit

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Perdorimi i Kameras
Programim në mobile (Andorid)

Msc. Ardit Sarja



This project is funded by
The European Union

Këto janë dy mënyrat e mëposhtme, në të cilat mund të përdorni kamera në aplikacionin tuaj

Përdorimi i aplikacionit ekzistues të kamerës android në aplikacionin tonë

Direkt duke përdorur API Kamera të siguruar nga android në aplikacionin tonë

Përdorimi i aplikacionit ekzistues të kamerës android në aplikacionin tonë
Do të përdorni MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE për të filluar një aplikim ekzistues kamerash të instaluar në telefonin tuaj. Sintaksa e saj është dhënë më poshtë

```
Intent intent = new Intent(android.provider.MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);
```

Përveç sa më sipër, ka edhe qëllime të tjera në dispozicion të ofruara nga MediaStore. Ato janë renditur si më poshtë

The Project is funded
by the European Union

Përveç sa më sipër, ka edhe qëllime të tjera në dispozicion të ofruara nga MediaStore. Ato janë renditur si më poshtë

Sr.No llojin dhe përshkrimin e qëllimit
1 ACTION_IMAGE_CAPTURE_SECURE

Kthen imazhin e kapur nga kamera, kur pajisja është e siguruar

2 ACTION_VIDEO_CAPTURE

Ai e quan aplikacionin ekzistues video në android për të kapur video

3 EXTRA_SCREEN_ORIENTATION

Përdoret për të vendosur orientimin e ekranit në vertikal ose peizazh

4 EXTRA_FULL_SCREEN

Përdoret për të kontrolluar ndërfaqen e përdoruesit të ViewImage

The Project is funded
by the European Union

5 INTENT_ACTION_VIDEO_CAMERA

Ky qëllim përdoret për të lansuar kamerën në modalitetin e videos

6 EXTRA_SIZE_LIMIT

Përdoret për të specifikuar kufirin e madhësisë së videos ose madhësisë së kapjes së figures

Tani ju do të përdorni funksionin startActivityForResult () për të filluar këtë aktivitet dhe të prisni rezultatin e tij. Sintaksa e saj është dhënë më poshtë

startActivityForResult (intent,0)

Kjo metodë është përcaktuar në klasën e veprimtarisë. Ne po e quajmë atë nga aktiviteti kryesor. Ekzistojnë metoda të përcaktuara në klasën e veprimtarisë që bëjnë të njëjtën punë, por përdoren kur nuk jeni duke thirrur nga aktiviteti, por nga diku tjetër. Ato janë renditur më poshtë

The Project is funded
by the European Union

Sr.Nuk përshkrimi i funksionit të aktivitetit

1 startActivityFromChild(Activity child, Intent intent, int requestCode)

Fillon një aktivitet, por mund të marrë një sërë opsionesh shtesë me të

2 startActivityFromChild(Activity child, Intent intent, int requestCode, Bundle options)

Fillon aktivitetin kur aktiviteti juaj është fëmijë i çdo aktiviteti tjetër

3 startActivityFromChild (Fëmija i aktivitetit, qëllimi i synimit, kërkesa int. Kodi, opsionet e paketave)

Ajo funksionon njësoj si më lart, por mund të marrë vlera shtesë në formën e pako me të

4 startActivityFromFragment(Fragment fragment, Intent intent, int requestCode)

Fillon aktivitetin nga fragmenti që jeni aktualisht brenda

5 startActivityFromFragment(Fragment fragment, Intent intent, int requestCode, Bundle options)

Ajo jo vetëm që fillon veprimtarinë nga fragmenti, por mund të marrë vlera shtesë me të

The Project is funded
by the European Union

Ajo jo vetëm që fillon veprimtarinë nga fragmenti, por mund të marrë vlera shtesë me të

Pavarësisht se nga cili funksion keni përdorur për të filluar aktivitetin, të gjithë i kthejnë rezultatin. Rezultati mund të merret duke mbivendosur funksionin nëActivityResult.

shembull

Këtu është një shembull që tregon se si të filloni aplikacionin ekzistues të kamerës për të kapur një imazh dhe të shfaqni rezultatin në formën e bitmap.

Për të eksperimentuar me këtë shembull, duhet ta ekzekutoni këtë në një pajisje aktuale në të cilën mbështetet kamera.

hapat Përshkrimi

1 Ju do të përdorni IDE studio Android për të krijuar një aplikacion Android dhe ta emëroni atë si Kamer nën një com.domain.myapplication.

2 Modifikoni skedarin src / MainActivity.java për të shtuar kodin e qëllimit për të filluar Kamerën.

3 Modifikoni skedarin e faqes XML / paraqitjen / veprimtarinë_main.xml

4 Shtoni lejen e Kamerës dhe drejtojeni aplikacionin dhe zgjidhni një pajisje Android që funksionon dhe instaloni aplikacionin në të dhe verifikoni rezultatet.

The Project is funded
by the European Union

```
private void openCamera() {
    Intent intent = new Intent("android.media.action.IMAGE_CAPTURE");
    startActivity(intent);
}
```

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_camera);

    if (ContextCompat.checkSelfPermission(this,
Manifest.permission.CAMERA) != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
        if (getFromPref(this, ALLOW_KEY)) {
            showSettingsAlert();
        } else if (ContextCompat.checkSelfPermission(this,
                Manifest.permission.CAMERA)

                != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {

            // Should we show an explanation?
            if
(ActivityCompat.shouldShowRequestPermissionRationale(this,
                    Manifest.permission.CAMERA)) {
                showAlert();
            } else {
                // No explanation needed, we can request the
permission.
                ActivityCompat.requestPermissions(this,
                        new String[]{Manifest.permission.CAMERA},
                        MY_PERMISSIONS_REQUEST_CAMERA);
            }
        }
    } else {
        openCamera();
    }

}
```

The Project is fu
by the European

Faleminderit

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 1: “Menaxher i sukseshëm, përmes procesit të lidershipit”

Në leksionin 1 “Manaxher i sukseshëm, përmes procesit të lidershipit”, do të trajotohet rëndësia e manaxhimit dhe manaxherit, në procesin e lidershipit.

Së pari për të kuptuar manaxhimin, e të jesh manaxher i suksesshëm, duhet të kuptosh botën e biznesit.

- Roli i biznesit në shoqëri
- Nevojat dhe kënaqësia
- Sistemet ekonomike kryesore
- Institucionet e plotësimit të nevojave në tregun e lirë
- Natyra e manaxhimit të biznesit
- Zhvillimi/evoluimi i manaxhimit të biznesit

Roli i biznesit në shoqëri. Përshkrimi i biznesit thekson katër elementët e mëposhtëm:

- Aktiviteti i biznesit përfshin aktivitetin njerëzor
- Aktiviteti i biznesit përfshin prodhimin
- Biznesi përfshin shkëmbimin
- Biznesi përfshin fitimin

Bota e biznesit **është** në presion të vazhdueshëm për të rikonsideruar rolin e saj në shoqëri, veçanërisht për sa i përket faktorëve të mëposhtëm:

- Përgjegjësia sociale
- Etika e biznesit
- Aksionet ligjore dhe financiare
- Dëmet në mjedis
- Konsumerizmi

Larmishmëria e nevojave njerëzore

- Njerëzit kanë një numër të pakufizuar nevojash për tu plotësuar – që variojnë nga më baziket për ushqime deri tek ato për vetëvlerësim.

Resurset e kufizuara të shoqërisë në funksion të plotësimit të nevojave

- Resurset natyrore
- Resurset njerëzore
- Kapitali

- Sipërmarrja

Njerëzit e një komuniteti mund të zotërojnë asete nga të cilat marrin fitim. Alokimi i resurseve realizohet nga tregu i lire. Njerëzit e një komuniteti kanë mundësi për zgjedhje të lirë të produkteve, shërbimeve vendbanimit dhe karrierës. Shteti ka një ndërhyrje minimale në këtë sistem.

Është një sistem i pronësisë komunale të faktorëve të prodhimit në një vend në të cilin individët nuk kanë pronësi me përjashtim të rastit të aseteve private. Zgjedhja e produkteve dhe shërbimeve **është** e limituar dhe kufizohet tek ajo se cfarë ofron shteti; zgjedhja **është** totalisht jashtë kontrollit të individëve të zakonshëm. **Është** shteti që vendos se cilat janë nevojat e komunitetit, që përcakton se si dhe ku do të shpërndahen të mirat dhe në **ç'sasi** do të ofrohen.

Resurset bazë strategjike duhet ti përkasin **çdo** anëtari të komunitetit. Bizneset dhe konsumatorët operojnë në kushtet e tregut të lirë në të cilin ata ndihen të lirë p**ër** të marrë vendime pa kufizime. Konsumatorët në një ekonomi socialiste kanë liri më të madhe zgjedhjeje sesa ata në një ekonomi të komanduar.

MANAXHIMI I BIZNESIT

- Roli i manaxhimit.
- Një përkufizim i manaxhimit.
- Nivelet e ndryshme dhe tipet e manaxhimit në biznes.
- Aftësitë e kërkuara për nivele të ndryshme të manaxhimit.
- Roli i menaxherëve.
- Zhvillimi i teorisë së manaxhimit.

Manaxhimi drejton biznesin drejt qëllimeve dhe objektivave të tij. Manaxhimi vendos dhe mban operacionet e biznesit në kurs të balancuar. Manaxhimi mban organizatën në ekuilibër me mjedisin e tij. Manaxhimi **është** i nevojshëm për të arritur objektivat e organizatës në nivelin më të lartë të mundshëm të produktivitetit.

Thjesht, manaxhimi **është** procesi që ndiqet nga manaxherët për të përmbushur qëllimet dhe objektivat e biznesit.

Detyrat kryesore të manaxhimit janë si më poshtë:

- Planifikimi
- Organizimi
- Drejtimi (staf)
- Kontrolli

Manaxhimi i nivelit të lartë përbëhet nga relativisht një grup i vogël njerëzish të cilët kontrollojnë biznesin dhe tek të cilët qëndron edhe përgjegjësia finale për ekzekutimin e proceseve të manaxhimit.

Manaxhimi i nivelit të mesëm **është** përgjegjës për fusha të caktuara të biznesit, dhe **është** përgjegjës për ekzekutimin e politikave, planeve dhe strategjive të përcaktuara nga niveli i lartë i manaxhimit.

Manaxhimi i nivelit të ulët **është** përgjegjës për segmente të vogla të biznesit, p.sh për një numër sektorësh/linjash që formojnë një departament.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 2: “Lidershipi”

Në leksionin 2 “Lidershipi”, do të trajtohet rëndësia liderit në një organizatë.

Sapo dëgjojmë fjalën Lidership, na vijnë menjëherë në mendje një sërë imazhesh si:

- Udhëheqës politik;
- Eksplorues;
- Drejtues kompanie.

Çdo lider, pavarësisht se çfarë udhëheq, ka një sërë detyrash kundrejt vartësve të tij. Një lider ndihmon të tjerët dhe veten që të bëjnë gjërat e duhura, i drejton të tjerët në “destinacionin e duhur”. Të jesh një lider do të thotë të jesh frymëzues për ekipin tënd, t’i motivosh dhe t’i menaxhosh vizionet e tyre. Lideri është një person me vetëbesim dhe aftësi të mira komunikimi.

Të qënit një lider nuk të ofron gjithmonë vetëm sukses. Edhe dështimi është pjesë e lidershipit. Prandaj një lider duhet të jetë i gatshëm të përballojë me finesë dështimin dhe këmbëngulës për të vazhduar përpara. Në botë numërohen plot njerëz që sot janë të suksesshëm, por rrugëtimi i tyre deri në këtë pikë nuk ka qenë dhe aq i thjeshtë. Dështimet i kanë bërë edhe më të fortë për të arritur aty ku kanë synuar. Arritja e qëllimit tuaj ju bën një lider. Liderët e mirë janë në gjendje të krijojnë një mjedis që do të inkurajojë të gjithë anëtarët e ekipit, që të zhvillojnë aftësitë dhe imagjinatën në mënyrë që ata të mund të japin kontributin e tyre në projektin dhe vizionin e përbashkët të kompanisë. Çdokush në një ekip mund të jetë një lider dhe çdo lider ka stilin dhe strategjinë e vet. Metodat e lidershipit ndryshojnë për shkak të ndikimeve të jashtme dhe sfidave personale. Të jesh lider nuk ka të bëjë aspak me vjetërsinë apo pozicionin e personit në një kompani.

Lidershipi nuk ndodh automatikisht kur arrin një nivel pagese të caktuar. Lidershipi nuk ka të bëjë fare me titujt. Mund të jesh një lider në lagjen tënde, në familjen tënde pa pasur një titull. Lidershipi nuk ka të bëjë aspak me atributet personale. Për disa, fjala lider simbolizon një njeri të domosdoshëm, të ngarkuar me përgjegjësi. Por, lidershipi nuk është një mbiemër. Nuk kemi nevojë për tipare ekstremiste, karizmatike për të ushtruar rolin e liderit. Lidershipi nuk është menaxhim. Lidershipi dhe menaxhimi nuk janë sinonime. Menaxherët duhet të planifikojnë, matin, monitorojnë, koordinojnë, punësojnë. E thënë ndryshe liderët udhëheqin njerëzit.

Roli i Liderit është të përgatis organizaten për të ardhmen; të gjej mundësitë për tu ballafaquar me ndryshimet ekonomike/politike/kulturore; merret me Vizionin; fuqizimin e pasuesve; ndërmerr ndryshimet e duhura.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 3- 4: “Intervista e punës”

Në leksionin 3-4 “Intervista e punës”, do të trajtohet rëndësia e intervistës për punë, më qëllim arritjen e rezultatit final, fitimin e pozicionit për të cilën konkurohet.

Intervista duhet të jetë një mjedis mikpritës pa tërheqje vëmendjeje fizike ose dëgjimore. Intervista është një takim konfidencial dhe është e rëndësishme të garantohet që ajo nuk po përgjohet. Intervista është proces i komunikimit në dy drejtime me rekrutuesit dhe aplikuesit. Në këtë fazë të procesit të selektimit, udhëzimet, personaliteti dhe rezultatet kanë rëndësi të njëjtë. Për këtë arsye, është e nevojshme të bëhet dallimi mes llojeve të ndryshme të intervistave. Intervista është mundësi për ju të tregoni se përshtateni me pozitën e kërkuar, por edhe koha për marrjen e informatës që nuk mund të merret askund tjetër. Eksperienca e pakët mund të çoj në dështimin e intervistës, ndaj për të arritur sukses dhe për tu ndier konfident duhet të përgatitemi për intervistën.

Faza e parë e përgatitjes për një intervistë pune:

- Bëni një kërkim për kompaninë;
- Rregulloni CV-në tuaj, (përshtateni atë sipas pozicionit të punës),të rishikohen **të dhënat** , pa harruar letrën e motivimit;
- Lexoni dhe familjarizohuni me intervistat, kërkoni sesi zhvillohet, përditësoni njohuritë mbi intervistat;
- Mbani një bllok shënimesh, një stilolaps dhe dy kopje të CV-s tuaj.

Minutat e fundit para intervistës mund të jenë stresuese, shpesh herë intervistuesit nuk dijnë si të veprojnë në këtë kohë, ekspertët sugjerojnë: të shihni vetën në pasqyrë; të merrni frymë thellë; të fokusoheni te intervista; të fokusoheni tek personat që keni takim; të fokusoheni të suksesi i inetrevistës; jini i qetë; arrini herët, mirëpo mos hyni brenda; jini miqësor me recepsionistët dhe rojet; vendosni për 1 apo 2 gjëra për të cilat doni të mbaheni në mend; Mos i dëgjoni përgjigjet; merrni frymë; përqëndrohuni në qëndrimin tuaj; mos i hapni rrjetet sociale në telefon; fokusohuni në mendimet pozitive.

Gjatë intervistës. Të jeni të sjellshëm me të gjithë në kompani. Asnjëherë nuk i dihet se kush punon në kompani dhe se kush mund t`ju intervistoi; Jepni një shtrëngim duarsh konfident; Buzëqeshni. Duhet të jeni të afrueshëm dhe kjo do ju qetësoj nervat; Të jeni të sjellshëm dhe energjitik; Mbani një strukturë trupi të mirë. Mos flisni shumë – nuk duhet të dukeni llafazan, por sigurisht mos iu përgjigjni pyetjeve me dy ose tre fjalë; Gjithashtu, mos ndërprisni personin që po ju interviston; Mos harroni të bëni pyetje në fund të intervistës; Mos bëni pyetje për rrogën gjatë intervistës së pare; Në fund të intervistës, pyesni se kur do merret një vendim; Para se të dilni, sigurohuni ti falenderoni për kohën që ju kushtuan.

Pas intervistës. Momentin që dilni nga intervista shkruani një letër falenderimi dhe dërgojeni direkt te posta, ose te kutia postare e kompanisë. Mund të duket si në kohët e vjetra, por ky është një gjest që vlerësohet shumë nga punëdhënësi juaj potencial; Pyesni vetë nëse nuk ju kanë kontaktuar në datën që u vendos gjatë intervistës. Mos pyesni përpara kësaj date; Shmangi publikimet në rrjetet sociale.

Paraqitja është një element tjetër i rëndësishëm. Të siguroheni që të shfaqni një pamje profesionale, (një kompani ka shumë gjasa të punësojë dikë që paraqitet mirë); Jep dorën në mënyrë të vendosur, vështro në mënyrë të qetë e të qartë pa ngulitur sytë; Përpiqu të jesh në kohë, madje 15 minuta përpara intervistës; Jepi vetes kohë për t'u përgatitur, që të mos jeni në ankth. Nëse nuk mund të evitosh të qenit me vonesë njofto kompaninë menjëherë, duke shpjeguar arsyen dhe duke dhënë me përafërsi kohën e mbërritjes tuaj.

Në klasë janë ushtruar praktika të ndryshme se si të bëhët një intervistë pune. Ku çdo student ka marrë iniciativën të demostroj aplikimin për një vend vakant pranë një komisioni i cili edhe ky ishte i përbërë nga një grup studentësh, me rotacion.

Gjatë këtij procesi ushtrimor studentët kanë fituar aftësi për të konkuruar për një vend vakant, pasi shumë prej tyre nuk kishin qënë pjesë e intervistave për punë më parë.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 5: “Komunikimi në biznes”

Në leksionin 5 “Komunikimi në biznes”, do të trajotohet rëndësia e komunikimit dhe efektevitetit në rendimentin përgjithshëm të organizatës, biznesit.

Pavarësisht se sa profesionistë të mirë jeni në kontabilitet, financë, IT, informatikë shumica e kompanive apo institucioneve presin prej jush të jeni të aftë të kryeni me sukses një sërë detyrash të lidhur me komunikimin.

- Organizimi i ideve dhe informacionit në mënyrë logjike dhe të plotë.
- Shprehja dhe prezantimi i ideve dhe informacionit në mënyrë bindëse dhe koherente.
- Të dëgjuarit e të tjerëve në mënyrë efektive.
- Komunikimi efektiv me njerëz të profileve dhe prejardhjeve të ndryshme.
- Përdorimi efektiv dhe eficent i teknologjive të komunikimit.
- Respektimi i standarteve të pranuara të gramatikës, drejtshkrimit dhe aspekteve të tjera të të shkruarit dhe të folurit.
- Komunikimi në mënyrë të civilizuar, duke respektuar etikën bashkëkohore të biznesit.

Karakteristikat e komunikimit efektiv. Ofrimi i informacionit praktik; Dhënia e fakteve, jo përshtypjeve; Qartësimi dhe përqëndrimi i informacionit; Identifikimi i saktë i përgjegjësive; Bindja e të tjerëve dhe dhënia e rekomandimeve.

Shkëmbimi i informacionit me individë brenda organizatës quhet komunikim i brendshëm, ndërsa shkëmbimi i informacionit dhe ideve me të tjerë jashtë organizatës përkufizohet si komunikim i jashtëm.

Çdo organizatë karakterizohet nga një rrjet komunikimi formal, në të cilin idetë e informacionit qarkullojnë sipas linjave hierarkike të komandimit.

Brenda rrjetit të brendshëm formal, informacioni qarkullon në tre drejtime:

1. Nga lart-poshtë (nga drejtuesit ekzekutiv tek punonjësit operativ, në formën e urdhrave, vendimeve, poro-

sive etj.);

2. Nga poshtë-lartë (nga punonjësit operativ tek drejtuesit, në formën e raporteve mbi realizimet ose mos realizimet, problemet që ndeshen etj.)
3. Horizontal (ndërmjet punonjësve apo departamenteve, drejtorive të të njëjtit nivel, me qëllim koordinimin e vepimeve për zgjidhjen e problemeve).

Çdo oragnizatë mund të identifikojë dhe rrjetin informal të komunikimit (grapevine). Ky rrjet ndërtohet në bazë të kontakteve shoqërore dhe interesave të përbashkëta kulturore, profesionale etj.

Procesi i komunikimit

1. Dërguesi ka një ide dhe dëshiron t'a komunikojë atë dikujt.
2. Dërguesi e kodon idenë, duke zgjedhur fjalët, simbolet, stilin që i mendon si të përshtatshme.
3. Dërguesi e transmeton mesazhin nëpërmjet një kanali komunikimi (e-mail, telefon, letër etj.).
4. Mesazhi arrin tek marrësi nëse nuk ndesh barrier gjatë rrugës.
5. Marrësi e dekodon mesazhin (përpiqet të kuptoj idenë e dërguesi).
6. Marrësi dërgon feedback (përgjigjja).

Pse komunikimi në biznes është unik? Organizatat sot operojnë në një mjedis dinamik dhe kompleks, kjo sjell dhe diversitet të fuqisë punëtore, që një kompani të jetë e suksesshme duhet të kuptoj se: Sa më e diversifikuar të jetë fuqia punëtore aq më shumë vëmëndje i duhet kushtuar komunikimit; Fuqia punëtore e diversifikuar mund të jetë një avantazh konkurrues (më shumë ide dhe këndvështrime të ndryshme); Vlera në rritje e informacionit të biznesit ("Punonjësit e dijes", informacione me vlerë ka të bëj me konkurrencën, nevojat e klientëve, rregulloret apo procedurat etj.); Depërtimi i teknologjive bashkohore në shkëmbimin e informacionit.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 6: “Manaxhimi i punonjësve, procesi i rekrutimit”

Në leksionin 6 “Manaxhimi i punonjësve, procesi i rekrutimit”, do të shohim se sa i rëndësishëm është procesi i rekrutimit të punonjësve në një kompani.

Qëllimi dhe rëndësia e rekrutimit

- Rekrutimi është procesi ku ndërmarrja / organizata tenton të tërheq një numër kandidatësh, me të cilët ajo do të mund të plotësoj vendet bosh.
- Qëllimi kryesor i rekrutimit është sigurimi i një numri të madh kandidatësh të kualifikuar organizatës;
- Të ndikoj në rritjen e kandidatëve të kualifikuar;
- Të ndihmoj rritjen e treguesit të suksesit të procesit të seleksionimit, duke ndikuar në pakësimin e numrit të aplikantëve me kualifikim të vogël apo më të madh se sa duhet;
- Të koordinoj përpjekjet e rekrutimit me programet e seleksionimit dhe formimit;
- Të vlerësoj efektivitetin e teknikave dhe të burimeve të ndryshme të rekrutimit për të gjithë llojet e aplikantëve;
- Të plotësoj përgjegjësinë e organizatës lidhur me përbërjen e forcës punëtore.

Burimet e brendshme përfshijnë punonjësit aktualë të organizatës, të cilët bëhen kandidatë të mundshëm për promivim dhe transferime. Përparësi është sepse kemi dokumentacionin për secilin punëtor dhe këta janë familjarizuar me kushtet e punës, e njohin teknologjinë dhe procesin e punës dhe shpenzimet e rekrutimit janë më të vogla. Këtu kemi promovim që është një avancim në një pozitë me përgjegjësi më të madhe që është njëkohësisht një motivim për punëtorin. Pastaj transferimi apo rotacioni prej një vendi të punës në një tjetër me qëllim të gjetjes së një vendi më adekuat, si dhe shërben për zgjerimin e eksperiencës së

punonjësve në punë. Ky rekrutim mund të bëhet përmes shpalljes, propozimit të menaxherëve si dhe të sektorit të RH dhe inventarit të zotësive.

Orientimi për burime te jashtme zakonisht bëhet me qëllim të futjes së ideve të reja dhe kualifikimeve të reja. Kjo realizohet përmes konkurseve në gazeta, mediave, agjencive për punësim. Rekrutimi më i mirë ekziston përmes sistemit të shkollimit dmth përmes institucioneve arsimore, të larta, të shkollave të ndryshme profesionale ose instituteve të caktuara.

Konkursi – shpalljet. Nëpërmjet konkursit dhe shpalljes organizata u drejtohet njerëzve që t'i motivojë ata për të marrë pjesë në konkurs. Porosia duhet të jetë e qartë, të jetë informative (p.sh. detyrat e vendit të punës, kualifikimi minimal, mosha, gjinia), të prezentohet organizata, në mënyrë që ai merr pjesë në konkurs të ketë pasqyrën e mjaftueshme lidhur me organizatën dhe vnedin e punës për të cilëin është shpallur konkursi. Pra konkursi ka dy funksione themelore: të tërheqjes së kandidatëve dhe informative.

Seleksionimi dhe sistematizimi i punonjësve. Pasi përfundon rekrutimi atëherë momenti i dytë i rendësishëm i sugrimit të organizatës me stafin e nevojshëm është procesi i seleksionimit të kandidatëve të cilët i plotësojnë më së miri kushtet për realizimin e punëve në vendet e tyre. Dmth seleksionimin duhet kuptuar si proces të aplikimit të kritereve të caktuara për zgjedhjen e kandidatëve më të mirë të cilët janë ofruar nga tregu i punës. Zgjedhja e mirë e punonjësve kontribuon në produktivitetin e organizatës, përderisa një seleksionim jo i mirë rrit kostot e e transferimit si dhe mund të qojë në largimin e punonjësve për arsye të mospërshtatjes me vendin e punës ku ai është caktuar. Intervistat dhe testet janë disa prej metodave për mbledhjen e informatave për kandidatët gjatë seleksionimit.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 7: “Elementet bazë të planifikimit”

Në leksionin 7 “Elementet bazë të planifikimit”, do të trajtoheprocesi iplanifikimit dhe rëndësia e saj në organizatë.

Planifikimi konsideron tre dimensionet e mëposhtme:

1. Dimensioni i përcaktimit
2. Dimensioni i marrjes së vendimeve
3. Dimensioni i së ardhmes

Rëndësia e planifikimit: Planifikimi orienton; Planifikimi promovon kooperimin midis departamenteve të ndryshme dhe njerëzve në biznes; Planifikimi detyron meanxherët të shikojnë drejt së ardhmes; Planifikimi siguron që bizneset të jenë update me teknologjinë; Planifikimi siguron kohezionin; Planifikimi promovon qëndrueshmërinë.

Rëndësia e objektivave: Ato sigurojnë orientim për çdo njësi në biznes; Objektivat kanë impakt edhe në aspekte të tjera të planifikimit në organizatë; Objektivat shërbejnë edhe si motivim për njerëzit që ti plotësojnë ato, veçanërisht kur ata shpërblehen nëse arrijnë objektivat për të cilat janë përgjegjës; Objektivat sigurojnë bazën krahasuese (benchmark) për matjen e performancës dhe qëllime kontrolli

Objektivat nuk vendosen në mënyrë autonome. Ato vendosen duke konsideruar katër faktorët që formojnë bazat e planifikimit:

- Misioni
- Mjedisi i biznesit
- Vlerat menaxheriale
- Eksperienca e menaxhimit

Kërkesat fillestare për përcaktimin e objektivave: Menaxhimi duhet të kuptojë rëndësinë e objektivave; Objektivat

duhet të jenë të matshme; Përgjegjësdia për arritjen e objektivave duhet të jetë përcaktuar qartë; Objektivat duhet të vendosen në mënyrë konsistente; Objektivat duhet të jenë të integruara me sistemin e shpërblimit; Menaxhimi duhet të sigurohet që vartësit i pranojnë objektivat.

Planifikimi strategjik. Hartohet nga top management për periudha nga 3-10 vjet ose edhe më shumë, fokusohet tek binznesi si i tërë, është i orientuar drejt së ardhmes, parashikon një adaptim konstant me mjedisin, nuk fokusohet tek detajet por tek guidat e përgjithshme të zhvillimit, menaxhimi përpiqet në mënyrë konstante për të siguruar resurset dhe aftësitë optimale midis mundësive dhe risqeve në mjedisin e biznesit.

OPSIONET E STRATEGJIVE AFATGJATA: Strategjia e koncentrimit; Zhvillimi i tregut; Zhvillimi i produktit; Novacioni; Integrimi horizontal; Integrimi vertical; Joint-venture; Diversifikimi; Racionalizimi; Falimentimi; Likuidimi.

Planifikimi afat-shkurter njihet ndryshe edhe me emrin planifikim operacional. Bëhet për periudha jo më shumë se një vit. Zhvillohen nga menaxherët e nivelit të ulët për arritjen e objektivave operacionalë. Konsiderohet si një komponent i planeve funksionale. Merret me performacën ditore të objektivave dhe alokimin e resurseve, në përputhje me një program të veçantë. Buxhetimi është metoda kryesore që përdoret nga menaxhimi për planifikimin dhe alokimin e resurseve tek planet alternative të veprimit

Implementimi i planit, vëmendja përqëndrohet tek disa aspekte të tre elementeve të tjera të menaxhimit në fazën e planifikimit. Kjo nënkupton që planifikimi, organizimi, drejtimi dhe kontrolli nuk ushtrohen në pavarësi nga njeri-tjetri. Implementimi i planit duhet të planifikohet në të gjitha fazat e procesit.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 9: “Manaxhimi i punonjësve, organizimi i punës”

Në leksionin 9 “Manaxhimi i punonjësve, organizimi i punës”, do të shohim se si një organizim efektiok i punonjësve ndikon pozitivisht në efeciencën dhe produktivitetin e organizatës, kompanisë.

Njerëzit, duhen konsideruar për organizatën si një burim vlerash e jo si shpenzim, ato janë capital për të.

Kapitali human: Punonjës e një organizate, të përshkruar në terma të trajnimit, eksperiencës, gjykimit, inteligjencës, marrëdhënies dhe karakteristikave të tjera që mund të shtojnë vlerë ekonomike në organizatë.

Në një organizatë rëndësi të madhe ka dhe struktura organizative, nëse ajo është e përcaktuar drejtë dhe saktë ndihmon në organizimin e punës si duhet në të.

Struktura organizative është e rëndësishme sepse përmes saj përzgjidhet se si burimet dhe funksionet do të bashkëveprojnë që të arrihen objektivat e ndërmnarrjes;

Struktura organizative e drejton dhe orienton ndarjen e punëve, përgjegjësinë, detyrimet, vendimmarrjen dhe kompetencat;

Mënyra se si ndërmarrja është organizuar ka ndikim të drejtëpërdrejtë në rendimentin e punës dhe motivimin e secilit punëtorë. Udhëheqësi i ndërmarrjes duhet të krijojë një organizim të punës që shpie në përmbushjen e qëllimeve edhe të punëtorit edhe të ndërmarrjes, në tërësi, kjo duhet të jetë në simbiozë me qëllim mirëfunksionimin e saj.

Struktura e organizimit funksionon si mjet menaxhimi kur kemi të bëjmë me bashkërënditjen e resurseve të ndërmarrjes dhe funksioneve të ndryshme të saj:

- Prodhimi;
- Blerja;
- Magazinimi;
- Shitja;
- Marketingu;
- Administrimi i çështjeve ekonomike dhe personelit.

Në firmat private me vetëm një pronar shpesh është një person që bën punën organizative. Rritja e ndërmarrjes dhe numrit të punëtorëve paraqet nevojën e organizimit. Çdo ndërmarrje, duhet të ketë një organizim sado e vogël në numër është. Skema organizative pasqyron në mënyrë skematike organizimin e ndërmarrjes sipas ndërtimit hierarkik.

Funskionet (aktivitetet) e Manaxhimit të Burimeve Njerëzore

- Organizimi (Projektimi) i punës;
- Planifikimi i BNJ;
- Rekrutimi;
- Seleksionimi;
- Formimi (trajnimi) dhe Zhvillimi;
- Manaxhimi i përformancës;
- Shpërblimi;
- Marrëdhëniet e punës.

Objektivat e organizimit të punës sipas natyrës;

- Rregullimi i detyrave dhe i roleve të punës;
- Trajtimi mekanik, ose teknik;
- Trajtimi human ose motivues;
- Rregullimi i roleve;
- Përcaktimi I Standarteve të punës;
- Rregullimi i orareve;
- Rregullimi i kushteve të punës.

Veprime të organizimit të punës:

- Përcaktimi i mënyrave të strukturimit apo të rigrupimit të punëve në njësi administrative;
- Zgjedhja e teknologjisë së përshtatshme për realizimin e punës;
- Rregullimi i punëve (detyrave) dhe i raporteve midis vendeve të punës (Apo roleve);
- Caktimi i ngarkesave fizike dhe mendore;
- Rregullimi i orareve të punës;
- Rregullimi i vendit të punës.

Objektivat e organizimit të punës

Ekonomik

- Eficienca, efikasiteti

Sociale

- Ruatja e shendetit;
- Kënaqësia në punë;
- Koordinim i punës me jetën private;

Juridike

- Respektimi i kuadrit ligjor

(Kodi i punës, Ligji i nëpunësit civil, vkm-të e ndryshme, rregulloret e brendshme e çdo akt tjetër ligjor).

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 10: “Si të hartojmë një plan biznesi”

Në leksionin 10 “Si të hartojmë nja plan biznesi”, është tepër e rëndësishme të kemi njohuri në artimin e një plani biznesi pasi nëse edhe nuk jemi të përfshirë në mënyrë direkte në një biznes, tërthorazi jëmi grup interesi në përditshmërine tonë, qoftë si punonjës apo edhe si konsumator.

Një Plan Biznesi duhet të jetë:

- Me kuptim dhe bindës;
- I strukturuar qartë;
- Lehtësisht i kuptueshëm;
- I shkurtër.

Në përmbledhjen ekzekutive të Planit të Biznesi duhet të ketë informacion në lidhje me pikat e mëposhtme:

- Emri i Biznesit
- Struktura e Biznesit
- Vendndodhja e Biznesit
- Data e Themelimi
- Pronari (et) e biznesit
- Përvoja Relevante e Pronarit
- Produktet/Shërbimet:

TREGU, është një ndër sesionet më të rëndësishme të zhvillimit të planit të biznesit, duhet të fokusohemi në:

- Rajoni i tregut
- Klientët
- Vlera për konsumatorin
- Vëllimi i shitjeve

PRODUKTET/SHËRBIMET. Duhet te përshkruhen produktet ose shërbimet qartë se çfarë nënkuptoni me to. Të shpjegohet se si do të fillohet me një produkt minimal të qëndrueshëm dhe hap pas hapi se si do të zhvillohet ai dhe idenë përfundimtare të biznesit.

KLIENTËT E SYNUAR Të përshkruhet lloji i klientëve që synohet (bizneset e tjera ose konsumatorët e drejtpërdrejtë, mosha tipike dhe të ardhurat e tyre). Të përshkruhet shkurtimisht faktet kryesore në lidhje me profilin e klientit dhe të shtohet nëse ata do të jenë më shumë në të ardhmen.

MADHËSIA E TREGUT Cila është zona për të cilën do të shitet dhe cila është sasia totale e produkteve dhe shërbimeve të ngjashme në zonë? Nëse produktet/shërbimet janë të reja për këtë zonë, të deklarohet kërkesa e pritshme dhe të shpjegohet se si do të arrihet në këtë shifër të kërkesës.

Të përshkruhet madhësia e tregutj. Madhësia e tregut mund të matet në bazë te disa variablave:

- Tregu aktual i kompanisë, tregu i brendshëm për tipologjinë e prodhimit/shërbimit
- Numri i klientëve potencialë
- Shpenzimet totale për produkte të ngjashme (Shuma e paguar në vlerë për produkt/shërbim të ngjashëm të blerë në tregun target)
- Numri total i njësive të produkteve të ngjashme të shitura. (Shuma në sasi e produkt/shërbim të ngjashëm të shitur në tregun target)
- Identifikimi gjeografikisht i tregut të synuar (Internacional, Nacional (Lokal, Qytet, Njësi administrative etj.))

Të perdoret analiza e të dhënave analitike si raportet e tregut nga organizata apo studime të ndryshme, informacionet nga ana e dhomave apo partnerve të sektorit privat, statistikat, sondazhet, etj. Përcaktimi i madhësisë së tregut për produkt/sherbimin tuaj, të klasifikuara sipas segmentimit të tregut të synuar (demografik, gjeografik, gjini, moshë etj), nëse është e mundur. (Për të dhëna mund të perdoren burime si INSTAT, Statistikat e Bashkimit EU Eurostat, etj,)

Janë dy metodat kryesore:

1. Metoda sasiore. Mbledhja dhe përpunimi i të dhënave, nëse nuk ka burim për të dhëna analitike për të studiuar ose për të aplikuar statistika, një sondazh është gjithmonë një opsion efikas
(Google është një instrument shumë i mirë për sondazhet)

2. Metoda cilësore, kemi të bëjmë me përpunimin e një informacioni më analitik, por janë mendime, observime etj... grupet e fokusit, intervistat ose vëzhgimet japin informacion në lidhje me zakonet e shpenzimeve, nevojat e konsumatorëve, etj.

3. Paraqisni trendin e mëparshëm dhe faktorët kryesore që kanë ndikim në rritjen e tregut sot dhe në të ardhmen duke përfshirë trendin e industrisë, ndryshimet në popullsi, trende sociale, politikat etj.

4. Prodhimi i brendshëm, importi i produkt/shërbime. Të krijohet një ide e bilancit tregtare për të kuptuar se cila është përthithja e tregut.

5. Krijimi i një baze të dhënash për kërkimin e partnerve potenciale, duke krijuar mundësinë që kompa-

nia të ketë një faze operative që në momentet e para.

6. Analiza e sektorit, rekomandime, konkluzione.

Konkurentët janë një ndër elementët kryesorë të Planit të biznesit, e cila kërkon një nalizë të mirëfilltë para se të futemi në treg. Analiza e konkurencës do të ndale në disa oika si më poshtë:

- Aktorët lokal në sektor, prodhuesit, ofruesit e shërbimit, firmat importuese sipas kategorive të produkteve dhe volumeve
- Produkte / shërbimet për konsumatorët/klientët të ofruara nga konkurenti më i ngjashëm
- Markat dhe firmat e produkteve të prodhuara apo importuara
- Firmat me gamë të ngushtë produkti në zonën tuaj
- Firmat me gamë të gjerë produkte/shërbime në rang vendi
- Tendencat e konsumit të produktit/shërbimit në zonë/vend
- Distribucioni dhe facilitetet shpërndarëse e magazinuese
- Reklama dhe promocioni (firmat në vend)
- Rikonceptimi i sektorit të shitjeve

MARKETINGU, sot edhe më shumë po bëhët edhe më I rëndësishëm për kompaninë, madje I domosdoshëm për të.

SHITJET UNIKE Kjo është më të vërtetë e rëndësishme! Të përshkruhet çfarë e bën dallimin midis ofertës të produktit / shërbimit nga konkurrentët. Cilat janë përfitimet që i ofrohen klientëve dhe të tjerët jo? Mos të dilet në konkluzionin “cilësi më e mirë - çmim më i ulët”. Kjo nuk është as një strategji e marketingut dhe as çfarë konsumatorët besojnë se është e vërtetë.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 11: “Kwrkimi shkencor”

Në leksionin 9 “Kërkimi shkencor”, marrja e një informacioni të saktë e të vlefshëm kërkon të plotësohen disa procedura dhe standarte.

Cfarë është Shkenca? Një grup metodash të përdorura për të, grumbulluar informacionin rreth një fenomeni në një fushë të caktuar, duke ndërtuar një bazë të besueshme informacioni në një fushë të caktuar dhe duke zhvilluar teori që shpegojnë një fenomen;

Informacioni i nevojshmëm për Kërkim është të identifikosh një problemi për të studiuar; të zhvillosh hipoteza; të kryesh kërkim dhe analizim të rezultateve; të përhapesh rezultatet.

Kush është kërkuesi shkencor? Studiuesi? Kur mendon për kërkuesin mendon për dikë që rri në laborator, mbi libra, në bibliotekë? Jo Kërkuesi është kushdo që ka një pyetje, një problem, një cështje dhe do të marri informacion të besueshëm dhe të saktë mbi një temë të caktuar. (Jo të bazuar në thashetheme).

Një person i cili bën shkencë: Adopton metoda shkencore për të marrë informacion; Përfshihet në një grup të madh aktivitetesh; Punon në një varietet ambientesh.

Shkenca është një mënyrë për të menduar. Përcakton në mënyrë të kujdeshme një problem; Kërkon informacione të rëndësishme; Teston hipotezën në mënyrë rigoroze; E bën një person skeptic mbi median popullore.

Pse na duhet kërkimi shkencor?

Kërkim Shkencor është i vetmi burim i besueshëm informacioni të cilin e marrim duke lexuar nga raportet e të tjerëve. Ti beson në ato që lexon deri sa nuk është provuar e kundërta. Gjithmonë duhet të jemi skeptik për ato që lexojmë por është e vetmja mënyrë për të marrë një informacion. Pa kërkim shkencor të publikuar, njerëzit do të ishin të mbyllur e të izoluar në opinionet e tyre të momentit, të burgosur në eksperiencat vetjake dhe ‘budallepsur’ nga ato që i thonë të tjerët. Shembull: Cfarë di për Tiranën? Po për Venusin?

Ti je i ekspozuar ndaj kërkimit çdo ditë:

Kontradita shkencore;

Sondazhe shkencore;

Informacione mbi kurat e reja shëndetësore;

Reklama për të blerë një produkt.

Ti duhet të dish mbi kërkimin shkencor për të përballur me cështjet e kërkimit të përditshëm. Është gjithmonë me fit-imprurëse të dish se si kërkohet edhe pse nuk merresh me fushën e kërkimit.

Të bësh kërkim nuk do të thotë të besosh, do të thotë gjith-monë të dyshosh.

"Nuk ka njohuri pa pasur dyshim"

William V. O. Queen

Njohuritë ndryshojnë nga opinioni dhe të gjitha tipet e tjera të marrjes së informacionit si intuita, tradita, authoriteti, besimi, etj...

"Të gjitha të vërtetat hidhen poshtë"

William V. O. Queen

Kërkim "Metodë grumbullimi, marrje njohurish, një mënyrë për të mësuar dhe kuptuar botën që na rrethon". (Earl Bab-bie, The Practice of Social Research, 2009)

Çfarë është kërkimi shkencor?

Shembull: Pyetje, Problem: Çfarë është Arkitektura?

Kërkim: Futesh në Google, lexon informacione, shef foto, kërkon libra, lexon artikuj, shkrime etj.

Në kuptimin e gjerë: kërkimi është grumbullimi i informa-cionit për t'ju përgjigjur një pyetjeje që zgjidh një problem.

"Praktika pa teori është e verber, Teoria pa praktike është e pafuqishme."

Emmanuel Kant

"Formulimi i një problemi është aq esencial sa dhe zgjidhja e tij. Ngre pyetje të reja, mundësi të reja, shikon problemet

e vjetra me një këndvështrim tjetër të ri, me një imagjinatë krijuese dhe ky është një kërkim shkencor dhe një input për shkencën dhe shoqërinë"

Einstein et Infeld

Kërkimi është një mënyrë kundërshtimi.

Kërkimi është ajo që unë dua të di, jo ajo që dua të bëj.

Kërkimi nuk ka pse të jetë praktik, por teorik, mbledhës njohurish.

"Një koleksion metodash dhe metodologjish që kërkuesit aplikojnë sistematikisht në mënyrë për të prodhuar njohuri të bazuara shkencore rreth botës sociale".

Neuman

Kërkimi është një mënyrë e organizuar:

- Ka një strukturë dhe një metodë të caktuar se si bëhet kërkimi.
- Është një procedurë e planifikuar dhe jo një spontane.
- Është e fokusuar dhe e limituar për një qëllim të caktuar.

Kërkimi është mënyrë e organizuar dhe sistematike:

- Pasi ka një sërë rregullash e procedurash dhe hapash që ti ndjek dhe ka disa gjëra në një proces kërkimi që ndjekin një llogjikë dhe një renditje të caktuar në mënyrë që ti të marrësh rezultatet e duhura

Kërkimi është mënyrë e organizuar dhe sistematike për të gjetur përgjigjet

- Pasi gjithcka bëhet për të gjetur një përgjigje ose disa përgjigje në kërkimin tënd, për të zbuluar një zgjidhje a një njohuri. Shpesh përgjigja mund të jetë edhe JO por kjo është përsëri një përgjigje që ti duhet ta gjesh.

Kërkimi është mënyrë e organizuar dhe sistematike për të gjetur përgjigjet ndaj pyetjejeve.

- Janë thelbi i kërkimit, pasi nëse nuk do të kishte pyetje nuk do të kishte kërkim. Kërkimi bazohet në pyetje të rëndësishme, të vlefshme dhe të përdorshme. Pa pyetje kërkimi nuk do kishte fokus, thelb, qëllim.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 12: “Rishikimi i një studimi (shkrimi), formatimi”

Në leksionin 12 “Rishikimi i një studimi (shkrimi), formatimi”, do të shohim me kujdes se si një shkrim duhet të shkruhet për të qënë i kuptueshëm, i qartë, i saktë dhe konciz për lexuesin.

Më poshtë gjenden tre paragrafe të cilat shprehin të njëjtën gjë, por mënyra e të shkruarit ndyshon,

Paragrafi 1:

Një specifikim shumë preçiz i nevojave të procesit të informacionit, do të sillte një rrezik të mbivlerësimit ose nënvlerësimit nga ana e vendimarrësve, duke rezultuar në përdorim joefektiv të burimeve të shpenzuara. Por shumë pak precision në specifikimin e proceseve të kapaciteteve nuk do të indikonte saktë procedurat e burimeve të nevojshme.

Paragrafi 2:

Një person që merret me vendimarrje nganjëhere specifikon atë cfarë ai ka nevojë për të përpunuar informacionin. Ai mund ta bëjë këtë shumë preciz. Ai mund ti mbivlerësojë ose nënvlerësojë burimet që ai kërkon. Kur ai bën këtë ai mund të përdori burimet në mënyrë të shpenzueshme. Por nëse ai nuk e bën këtë në mënyrë precise ai mund të mos tregojë se cilat burime duhen.

Paragrafi 3:

Kur një vendimarrës nuk i specifikon shumë saktë burimet që ai ka nevojë për të përpunuar informacionin, ai mund të nënvlerësojë ose mbivlerësojë ato, duke i përdorur në mënyrë joefikase e të shpenzueshme burimet. Por nëse nuk i specifikon mjaftueshëm, ai mund të mos tregojë se cilat burime i nevojiten.

Si mendoni që duhet të shkruhet paragrafi i mësipërm?

- Si paragrafi nr. 1;
- Si paragrafi nr. 2;
- Si paragrafi nr. 3;
- Apo mendim tjetër...

Perzgjedhja e stilit, kur nis të shkruash është mirë të hed-

hësh mendimet si të vijnë e më pas tu kthehesh e t'i lexosh ato, duke i rishikuar në mënyrë që të gjesh një stil sa akademik po aq edhe të qartë e të kuptueshëm.

Rregulli I

Vendos kryefjalen si karakter personazhi kryesor në fjalinë tendë. Subjekti (kryefjala duhet të jetë e shkurtër, precise, specifike).

1- Joni përsërit vazhdimisht veten sepse...

2- Arsyeja që Joni përsëriste vazhdimisht veten qëndronte në faktin se ...

Rregulli II

Kthe foljet në emra, mbiemra etj...

1- Përzgjedhja e stilit.

2- Kërkim Shkencor.

3- Etikë Profesionale

Formatimi i një kërkimi shkencor është i vështirë.Nëse artikulli nuk shkruhet në gjuhën akademike ai nuk mund të merret seriozisht.

Të kërtkosh ndihmë pasi të kesh mbaruar shkrimin e një studimi të ndihmon jo vetëm në kontrollin e gabimeve drejtshkrimore dhe gramatikore, por dhe në përçimin e mesazhit. Kërko ndihmë!

Gramatika. Në një studim shkencor, mbi të gjitha artikulli dhe shkrimi duhet të jetë gramatikisht i saktë, dhe korrekt. Duhen përdorur shenjat e duhura të pikësimit.

Gjuha pasive , Për momentin kërkuesit përdorin zërin pasiv që do të thotë "është zbuluar se...", "rezultatet tregojnë se...", në vend të "kemi zbuluar se...", ose "unë gjeta se...".

Duke qenë se ti i drejtohesh një grupi kërkuesish me shkrimin tënd, është mirë të përdoret veta e tretë dhe asnjëherë veta e parë njëjës ose shumës.

Përdorimi i gjuhës pasive do të thotë që këto nuk janë mendimet e tua, por ato që dalin nga studimi, janë deklarata të bazuara shkencore.

Stili APA (American Psychological Association)

Stili duhet të ndjekë këto rregulla:

- Marxhinat- të gjitha marxhinat në të majtë dhe në të djathtë, sipër edhe poshtë duhet të jenë secila vetëm 1 inch.
- Madhësia dhe tipi i shkrimit- gjatë gjithë artikullit duhet të jetë shkrimi 12, ose 11 me Times Neë Roman. (Shkrim i unifikuar për gjithë studimin)
- Hapësira- (Double space)- Shkrimet duhet të jenë me hapësire 2 fishe përgjatë gjithë tekstit, shtojcave, shënimeve, tabelave, figurave.
- Orientimi i tekstit. Orientimi duhet të jetë në të majtë duke e lenë marxhinën e djathtë pa orientim preciz.
- Nëntitujt, duhet të jenë jo më shumë se 50 karaktere bashkë me pikësimet dhe duhet të vendosen në të majtë.

- Fleta e titullit. Përmban titullin, nëntitullin dhe emrin e autorit ose të autoreve të tjerë si dhe institucionin që përfaqëson. Duhet në qendër të fletës, me hapesirë dyshe mes rreshtave.
- Abstrakti – duhet të jetë 150-250 fjalë shkruar në formatin bllok, numrat që përfshihen në abstrakt duhet të jenë të shkruara me numra dhe jo fjalë vetëm nëse nis fjalia me numër.
- Trupi i studimit- i gjithë teksi i shkruar në të majtë. Cdo fillim paragrafi duhet të jetë i spostuar 5-7 hapësira nga e majta.

Referencat, në çdo shkrim duhet me patjetër të citohen referencat dhe mënyra e të shkruarit të tyre është shumë e rëndësishme.

- **Për librat;**

SARGENT, J.R. (1995); Origins and functions of lipids in fish eggs: Nutritional implications. Found in; Broodstock management and egg and larval quality, Edited by Bromage, N.R. and Roberts, R.R, pp 353 - 372, Blackëell Science, Oxford, 1st Ed

- **Për artikuj;**

NAVARRO, J.C. AMAT, F. SARGENT, J.R. (1991) A study of the variations in lipid levels, lipid class composition and fatty acid composition in the first stages of Artemia sp. Marine Biology, Issue 111, pp 461 - 465.

- **Për website;**

http://en.wikipedia.org/wiki/Artemia (2006).

- Referencat për intervista;

SARGENT, J. R., (2007), komunikim personal.

Nëse referencat janë në tekst ka dy mënyra: (Sargeant, 2007) në fund të fjalisë. Sargent (2007), zbuloi se ....

Ka raste që duhet edhe numri i faqes (Sargeant 2007, 17)

Nëse është shkruar nga një organizatë... NHS (National Health Service), WHO (World Health Organization), etj.

Nëse e ka thënë dikush tjetër dhe ti e ke gjetur nga një burim tjetër (Sorgheloos, 1967, cituar sipas Sargeant, 2008).

... përbërja e acidit. (Sargeant, 2007).

... u zbulua nga zhvillimi. (Clayton, 2000).

Mënyra të tjera të të shkruarit të referencave mund të jenë

Sargeant (2007) zbuloi që kompozimi i acidit....

Clayton (2000) deklaroi që zhvillimi....

Gjithmonë duhet të perdoret koha e shkuar:

Smith (2000) ka deklaruar që ...

Smith (2000) deklaroi që...

Titujt duhet të jenë me shkronja kapitale në secilen nga fjalet kryesore.

Clean – Soil;

Air;

Water Sociology of Religion;

There Is Nothing Left to Lose ëriting;

New Media;

Natural-Born;

Harry Potter.

Kuotimet, nëse kuotimet janë të shkurtra vendosen në thonjëza. Sipas Clayton (2000), “Disa lumenj përvec Thamës që intersektohen në Londër, janë mbuluar prej zhvillimit urban” (fq.28).

Nëse nuk përmendet emri i autorit përgjatë citimit duhet të vendoset emri i tij në fund. “Disa lumenj pervec Thamës që intersektohen në Londër, janë mbuluar prej zhvillimit urban” (Clayton,2000, fq.28)

Nëse kuotimet janë më të gjata se sa 40 fjalë duhet të vendosen në një bllok dhe kuotimi duhet të fillojë në një fjali tjetër. Jones’s (1998) study found the folloëing: Students often had difficulty using APA style, especially ëhen it ëas their first time citing sources. This difficulty could be attributed to the fact that many students failed to purchase a style manual or to ask their teacher for help. (p. 199)

Parafrazime, nëse ti do bësh përmbledhje ose parafrazim duhet të përmendësh gjithashtu emrin e autorit dhe vitin.

Stili APA mendon se është më mirë edhe faqja por kjo është relative.

According to Jones (1998), APA style is a difficult citation format for first-time learners. APA style is a difficult citation format for first-time learners (Jones, 1998, p. 199).

- Lista e referencave përfshin gjithë informacionin e nevojshem që duhet për lexuesin për të gjetur bibliografinë që ti ke perdorur.
- Cdo reference që ti ke cituar duhet të futen në listën e referencave dhe është e rëndësishme të ketë disa rregulla në të shkruarin e tyre.
- Emërtimi. Lista e referencave quhet –Referencat- dhe nuk duhet të jetë as italike, as Bold e as e nënvizuar, ose në thonjeza
- Hapësira. Cdo tekst duhet të ketë hapësire dyfishe nga rreshti në rresht.
- Spostimi. Të gjitha rreshtat që vijnë më pas rreshtit të parë të listës së referencave duhet të jenë të spostuara gjysëm inch nga marxhina majtas.
- Renditja. Të gjitha refrencat duhet të renditen me rregull alfabetik. Ku mbiemri i autorit është gjithmonë përpara emrit.

Kur kemi deri në 5 autore jepen mbiemrat e secilit dhe inicialet e semrit të secilit.

Nese kemi mbi 5 autore vendoset emri i të parit dhe shoqërohet me shënimin et al.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 13: “Komunikimi në Biznes dhe kuptimi i Etikës”

Në leksionin 13 “Komunikimi në Biznes dhe kuptimi i Etikës”, jo vetëm një komunikim efektiv rrit eficiencën dhe produktivitetin e organizatës, por etika dhe kodi i saj sot në biznes po bëhet gjithmonë e më i rëndësishëm dhe i domosdoshëm.

Marrja e vendimeve etike është relativisht më e thjeshtë kur njihen të gjitha faktet, ngjarjet dhe situatat.

Kur informacioni mungon apo kur ka çështje të ndryshme, rezulton të këmi vështirësi dhe deri në konflikt. Si duhet të reagojmë ndaj paqartësive dhe të marrim vednimin e duhur etik kur çështjet janë të paqarta?

Etika ka të bëjë me marrjen e vendimeve të duhura dhe shmangien e atyre të gabuara. Parimet etike trajtojnë problem të ndreshmërisë, shërbimit, cilësisë, integritetit, sensibilitetit, finesës dhe dinjitetit.

Secili nga ne çdo ditë merr vendime, duke ndërtuar në ndërgjegjën tonë konceptet e të drejtës dhe të gabuarës duke formuar disa parime të caktuara të etikës sonë.

Shembull: *“Gjatë një interviste pune, pyeteni se pse ju duhet të merreni në punë dhe jo një kandidat tjetër, që e supozojmë që është shoku, miku juaj I ngushtë. Nëse keni disa informacione negative mbi këtë person çfarë do të bënit, do t’ia tregonit apo jo intervistuesit?”*

Një përgjigjje e shpejtë do të ishte që ne gjithmonë zgjedhim vendimin e duhur në përputhje me moralin shoqëror, çfarë do të thotë se një përgjigjje mund të ishte: “Miqësia duhet të triumfojë mbi përfitimin personal”.

- është vendim i drejtë dhe moral?
- Në çfarë rrethanash do të vepronit ndryshe?
- Pse mos ia tregojmë intervistuesit informacionin në lidhje me kanditatin konkurrentë?
- Bota sot bazohet në konkurrencë?!

Vënia e ngjarjeve etike në një kontekst më të gjerë do të ndryshonte mënyrën në të cilën ne e përceptojmë këtë ngjarje.

Një përgjigjje e prerë nuk është gjithmonë e saktë.

Manaxheri, apo çdo profesionist ballafaqohet me dilemma të ngjashme etike. Manaxheri, apo çdo profesionist është mirë të testohen për atë çfarë ata gjykojnë si të drejtë dhe çfarë si të gabuar. Të marrësh dhe të japësh mendime në raste të ndryshme konkrete do të ishte frytdhënëse.

Shembull: "Administratori I një hoteli kohët e fundit ka blerë 20 arka me verë nga një furnitor I ri. Furnitori, pa dijeninë e administratorit I shpie një arkë vere falas në shtëpinë e këtij të fundit. Administratori vendos ta mbajë arkën e dhënë për konsum personal pasi ai mendon se marrja e kësaj arke nuk ka influencuar në vlerën e blerjes së 20 arkave të hotelit."

Si mendoni, a jeni dakort me gadishmërinë e administratorit për të mbajtur arkën e verës?

Shumë prej nesh mund të mendoj se është e gabuar mbajtja e arkës së verës nga ana e tij.

Shumë prej nesh mund të mendoj se nuk është e gabuar pasi ai marrjen e arkës së verës e mendon si një dhuratë, nga ana e furnitorit.

Vendimi është etik?

Ne nuk jemi qënie njerëzore që kemi një eksperiencë shpirtërore, por jemi qënie shpirtërore që kemi një eksperiencë njerëzore. Ne identifikohemi në sytë e të tjerëve me mënyrën se si sillemi, duke ua komunikuar vlerat dhe besimet tona me anë të sjelljeve verbale dhe jo-verbale. Për të maksimizuar vlerat e një organizate, njësie ekonomike punonjësit duhet të sillen në mënyrë te tillë që të promovojnë ndershmëri dhe drejtësi.

Drejtuesit, menaxherët, pronarët janë ata që caktojnë një linjë etike për biznesin. Veprimet e tyre tregojnë vlerat e njësisë ekonomike, nëse ajo është e korruptuar, e manipuluar dhe pre e devijimeve të ndryshme, apo është e hapur e ndershme dhe gatshme për të pranuar dështimet e mundshme. Menaxherët, drejtuesit, pronarët duhet të shprehen dhe jo të heshtin, kur diçka nuk shkon mirë në kompani. Duhet të jenë ata përsonat që influencojnë të tjerët për të përcaktuar linjën e etikës që duhet ndjekur. Shpeshherë ne mund të dimë se çfarë është është e mirë apo çfarë është e keqe, por na mungon forca e brendshme ose ndenja kolektive që roforcon veprimin në mënyrë etike. Vëzhgimi i njerëzve të tjerë që bëjnë veprime të duhura etike shërbejnë si frymëzues edhe për ne, duke na motivuar të bëjmë të njëjtën gjë.

Komunikimi etik në arenën e biznesit është një sfidë që duhet përballuar në një sërë nivelesh. Çështjet ligjore kanë një ndikimi shumë të madh si tek individi ashtu edhe tek organizata që i mbart. Sfidat organizative përfshijnë ndërtimin e një culture productive në një kompani me të punësuar që kanë formim, vlera dhe besime të ndryshme. Në të gjitha këto sfida, sistemi personal I vlerave do të ndikojë në sjelljen e vendim-marrësit po aq sa dhe të personave që e rrethojnë.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 14: “Punë praktike krijimi i një biznesi”

Në këtë sesion klasa është ndarë në tre grupoe pune, ku secili nga grupet e punës janë instruktruar në bazë të njohurive të marra deri tani të hartojnë një plan biznesi në miniaturë dhe të krijojnë kompanitë e tyre.

Grupi i parë, pasi punës në grup arriti të prezantonte para klasës planin e ndërtimit të një lokali në Shëngjin i cili do të kishtë në focus promovimin e të gjitha produkteve tradicionale dhe bio të zonës së Lezhës dhe përreth asaj. Gjithashtu ata prezantuan dhe kishin si qëllim dhe marketimin e dokeve dhe traditave zakonore.

Grupi i dytë prezantoi një risi teknologjike për qytetin e Lezhës. Hartimin dhe ndërtimin e një aplikacioni për gjetjen dhe monistorimin e fëmijëve nën moshën 12 vjeç. Kjo sipas prezantimit të planit të biznesit do të pasqyrohej një një program kompjuterik të integruar në telofonin cellular të prindërve. Ky programim do të kishte një kosto mujore mirëmbajtje dhe për këtë arsye sipas planit financiar do të kishte dhe një çmim në shitje, por i cili do të ishte konkurrent duke u bazuar edhe në faktorët ekonomiko kulturor në cilin ndoshte target grupi i synuar për të qënë potencial i këtij programi. Target grupi i synuar ishte ai i fëmijeve dhe jo pa qëllim pasi është një grupmoshë delikate për shoqërinë

Grupi i tretë propozoi krijimin e një agroturizmit në një zonë të thellë të Lezhës, ku mund të provohej jo vetëm zona dhe produktet bio që ajo mbart, por do të ndikonte thellësisht në zhvillimin ekonomik të zonës dhe në vitalizimin e saj. Në të njëjtën kohë pjesë e këtij plani biznesi do të ishte dhe një dyqan ku do të tregtoheshin jo vetëm produketet bio organike të zonës por dhe veshjet apo aksesorët e tjerë popullor tradicional të krahinës. Promovimi dhe risjellja në vëmëndje e elementëve të vjetër tradicional do të tërhiqte konsumator jo vetrëm vendas krahinor, por dhe ndërqytetas pse jo edhe turista të huaj.

Të tre planet u prezantuan dhe u mbrojten me argumenta, dhe pas prezantimit të tyre në klasë, u hodhën në konkurim për të nxierr një fitues, ku u shpall grupi i dytë për risinë dhe fëmëndjen që u kishte kushtuar një segmenti tepër të rëndësishëm për shoqërinë, grupmoshën e fëmijëve.

Ky projekt ka qëllim që deri në fund të modulit të zhvillohet dhe të pasqyrohen edhe element të tjerë të planit të biznesit.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 15: “Parimet e Komunikimit Efektiv – “Shtatë C-të e komunikimit”

Të gjitha “C-të” mund të aplikohen si për komunikimin e folur edhe për atë të shkruar pikërisht këto do të shikohen në leksionin 15 “Parimet e Komunikimit Efektiv – “Shtatë C-të e komunikimit”.

Për të ndërtuar mesazhe efektive të shkruara dhe gojore, duhet që të aplikohen parime komunikimi të caktuara. 7 “C-të” e komunikimit janë tërësia, konçiziteti, konsiderata, konkretësia, qartësia, kortezia, korrektësia. Këto parime janë të aplikueshme për të gjitha format e komunikimit, që nga fjalët apo fjalitë e thjeshta dhe deri tek dokumentet apo prezantimet e kompletuara. Në mjaft këndvështrime këto parime edhe mund të mbivendosen, pasi bazohen në një preokupim të përbashkët për audiencën, pavarësisht nëse kjo audiencë është e përbërë nga dëgjues apo lexues.

TËRËSIA

Marrësi i mesazhit, qoftë degjues apo lexues, dëshiron informacion të plotë për pyetjet e tij.

- Mesazhi i një biznesi është i kompletuar ku ai përmban të gjitha faktet që i nevojiten dëgjuesit ose lexuesit për reagimin që dëshirohet.
- Tërësia ofron përfitime të shumta:

- mesazhete plota pritet të japing rezultatet e dëshiruara pa shepnzimin e mesazheve shtese;
- Mund të bëjnë një punë më të kënaqshme për të ndërtuar vullnetin e mirë, duke ngjallur dhe interes;
- Komunikimet që mund të duken të parendësishëm mund të jenë tepër të rëndësishëm nëse informacioni që ato mbartin është i plotë dhe efektiv.

Të jesh tërësor duhet të kemi parasysh:

1. **Sigurimin e të gjithë informacionit të domosdoshëm;**

Përgjigjet ndaj 5 “w-ve” (who –kush; what –çfarë; when –kur; where –ku; why –Pse.)

2. **Përgjigjje ndaj të gjithë pyetjeve të bëra;**

Shikohen me kujdes pyetjet, disa prej tyre mund të kupto-

hen me vështirësi, lokalizoni dhe pastaj jepini përgjigjje të sakta.

3. **Dhënia e diçka suplementare kur ajo dëshirohet.**

Përdor logjikën në dhënien e materialit shtesë, në rastet kur mesazhi I dërguesit është I paplotë.

KONCIZITETI

Konciziteti është të shprehurit e asaj çfarë duhet thënë me sa më pak fjalë të jetë e mundur dhe pa sakrifikuar cilësitë e tjera të "C-ve". Konciziteti është një kusht për komunikim efektiv në biznes, pasi kursen kohën dhe shpenzimet si për dërguesin edhe për marrësin. Konciziteti kontribuon në eliminimin e fjalëve të panevojshme, por tregon dhe respect për marrësin dukë mos I "tejngopur" jetën e tyre profesionale me informacione të panevojshme.

Duhet të:

- Eliminohen shprehjet fjalë –shumë;
- Përfshihen vetëm materialet që lidhen me çështjen;
- Shmangen përsëritjet e panevojshme.
- Të përdoren fjalë të thjeshta në vend të frazave të ngarkuara;
- Të fokusohesh fort tek qëllimi I mesazhit;
- Të eliminohen fjalët pa lidhje dhe fjalitë e tejzgjatura;
- Të mos përsëritet që në fillim ajo çfarë është për t'u thënë më parë nga marrësi I informacionit;
- Të shmangen prezantimet e gjata, shpjegimet e panevojshme.
- Të perdoren terma të shkurtra, pas përdorimit më parë të termave të gjatë.
- Përdorimi i përemrave ose inicialeve në vend të emrave të gjatë.
- është e nevojshme që "të spastrohen" të gjitha përsëritjet e frazave dhe fjalive të panevojshme.

KONSIDERATA

Konsiderata është të përgatitesh çdo mesazh duke patur parasysh marrësin e mesazhit. Gjuha dhe përmbajtja e mesazhit duhet adaptura sipas nevojave të marrësit gjatë periudhës që mesazhi është duke u kompletuar.

- Tre mënyra specifike për të treguar konsideratë janë:

1. Fokusimi tek shprehja "JU" në vend të shprehjes "UNë" dhe "NE";
2. Theksimi i përfitimeve dhe interesave që mund të fitojë audience, të cilat duhet të zënë një pjesë të rëndësishme të mesazhit;
3. Theksimi I fakteve positive dhe të kenaqshme, pra përdorimi I termave pozitiv rrit efektivitetin e mesazhit,

rrjedhimisht lexuesit do të reagojnë në një mënyrë të përshtatshme.

KONKRETËSIA

Keqkuptimi i fjalëve ka sjellë treagjedi si në luftë, edhe në paqe, në situate biznesi ose jo.

Të komunikosh konkretisht do të thotë që të jesh specific, përcaktuar dhe i gjallë, në vend që të jesh I vakët dhe I përgjithshëm. Të përdoren fjalë direkte në vend të fjalëve me nënkuptim. Të përdoren fakte, shifra konkrete. Mesazhet konkrete janë më të sakta dhë dinamike. Gjatë diskutimit foljet duhet të bëhen vepruese dhe active. Gjithmonë kur kryefjala "vepron", ndjehet më tepër jetë dhe gjallëri.

QARTËSIA

Qëllimi i qartësisë është "nxjerrja" e kuptimit nga mendja e një individi dhe "transferimi" I tij në mendjen e lexuesit (e bërë kjo sa më saktësisht).

- **Për të qënë sa më qartë nevojitet:**

Të zgjidhen fjalët sa më preçize, konkrete dhe të njohura.

(Kur ka paqartësi është mirë që të perdoren më shumë fjalë të njohura. Audienca do t'I kuptojë ato më mirë.)

Të ndërtohen fjali dhe paragrafë sa më efektive.

(Vini më shpesh idetë kryesore në fillim të një fjalie.)

KORTEZIA

Njohja e audiencës lejon që të përdoren shprehjet e përshtatshme të politesës. Për këtë arsye informohuni mirë mbi marrësin e mesazhit.

Kortezia, apo politesa e vërtetë përfshinë jo vetëm marrjen në konsideratë të mendimeve të të tjerëve por dhe ndjenjat e tyre. Ajo karakterizohet nga një qëndrim respektues ndaj të tjerëve. Kortezia është edukatë që rritet nga respekti dhe preokupacioni për të tjerët. Në çdo shkrim apo komunikim duhet të manifestohen sjelljet me kortezi dhe politesë.

KORREKTËSIA

Në thelb të korrektësisë është përdorimi I rregullave gramatikore, I shenjave të pikësimit dhe të mënyrave të shqiptimit. Një mesazh mund të jetë gramatikisht dhe mekanikisht perfekt, por përsëri mund të jetë diskriminues duke sjellë për shembull largimin e një klienti nga një biznes

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 16: “Konflikti dhe negocimi “Në biznes nuk arrihet ajo që do, por ajo që negocion”

Në leksionin 16 “Konflikti dhe negocimi “Në biznes nuk arrihet ajo që do, por ajo që negocion”, do të trajtohet rëndësia e negocimit në funksionimin e biznesit dhe në maksimizimin e fitimit.

Nëse dy njerëz në të njëjtën punë janë dakord me njëri – tjetrin tërë kohën, atëherë njëri është i panevojshëm, por nëse nuk janë dakord tërë kohën atëherë të dy janë të panevojshëm.

Konflikti është aspekt i paevitueshëm i jetës, në organizatë, i ndikuar edhe nga prirjet kryesore të ditëve të sotme.

- *Ndryshimi konstant;*
- *Diversiteti I madh I punonjësve;*
- *Disa grupe pune;*
- *Më pak komunikim ballë për ballë (më shumë ndërveprim elektronik);*
- *Ekonomi globale me lidhje tregtare në rritje mes kulturash të ndryshme.*

Të mësosh si të menaxhosh konfliktin është një investim me vlerë që na përmirëson ne si individ, familjet dhe organizatat tona, të përshtatemi dhe të përfitojmë nga ndryshimi. **Konflikti është procesi në të cilin një palë perepton se interesat e saj, po kundërshtohen apo cenohen negativisht nga pala tjetër.** Konceptim na bën të mendojmë se burimet e konfliktit janë reale ose imagjinare. Konflikti mund të shihet edhe si një cikël në të cilin evidencojmë shkaqe, procesin bazë në të cilin kemi ndërveprim të palëve dhe rezultatet. Menaxherët apo çdo kush duhet të kuptojnë dinamikën e konfliktit e të dinë si ta zotërojnë me eftivitet atë cilësi qofshin si palë e përfshirë apo për të zgjidhur atë. Mundësitë për konflikt varen nga papajtueshmëria e synimeve, shkalla në të cilën kemi përdorim të përbashkët të burimeve të kërkuara dhe shkalla e ndërvarësisë së veprimeve.

Konflikti shoqërohet shpesh me një ngarkesë emocionale. Frika e humbjes apo ndryshimit, rrit ngjyrimin emocional në konflikt. Është shumë dimensional, me përmasa që variojnë në të gjitha drejtimet. Konflikti ka pjesëmarrës dhe vëzhgues, disa vëzhgues mund të jenë të interesuar dhe aktivë, të tjerë të painteresuar dhe pasiv. Për pasojë termi konflikt mund të marrë disa kuptime në varësi të rrethanave dhe përfshirjes që ka dikush.

Fillimisht dhe shumë drejtues edhe në ditët e sotme mendojnë dhe besojnë se të gjitha konfliktet, kërcënojnë autoritetin e tyre ndaj duhet të evitohen apo të zgjidheshin mënjëherë. Më vonë dhe shumë drejtues e menaxherë mendojnë se konfliktet janë të paevitueshme dhe duhet mësuar të jetohet me to, e kur është e mundur t'I jepet zgjidhje. Konflikti në varësi të natyrës ka rezultate negative dhe pozitive, ndaj menaxhimi I tyre duhet bërë me kujdes. Departamentet që kanë më pak konflikt priren të mbërthehen nga apatia, mungesa e krijimitarisë, pavendosmëria dhe mos respektimi I afateve. Konflikti I ekzagjeruar mund ta gërryej performancën në organizatë pasi merr energji, mos kënaqje, mungesë bashkëpunimi në punë

Me qëllim që konflikti të menaxhohet efektivisht duhen kuptuar burimet e shumta që favorizojnë, të cilat mund t'I klasifikojmë në dy kategori:

1. **Faktorë strukturorë,** që burojnë nga natyra e organizatës dhe mënyra si është organizuar puna.
2. **Faktorë personal,** që shkaktohen nga ndryshimet mes individëve.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 17: “Burimet Njerëzore, (departamenti)”.

Në leksionin 17 “Burimet Njerëzore, (departamenti)” do të trajtohet rëndësia e depratamentit të burimeve njerëzore në një biznes.

Struktura e BNJ është grupi formal I caktuar pranë një organizate për të ndihmuar organizimin e njerëzve në mënyrë sa më efektive për të mirën e punonjësve, organizatës dhe shoqërisë.

- Të pasurit e një departamenti BNj varet nga madhësia dhe nga konceptimi I njeriut në punë.
- Bashkëpunimi (partnership) I stafit të BNJ me manaxherët linearë dhe punonjësit është një prirje kryesore në biznesin e sotëm.
- Struktura e BNJ shihet si një funskion kyç që mund të përmirësojë aftësinë e firmës për të konkuruar edhe në organizatat e vogla dhe ato të mëdha.

Roli i biznesit –nëse analizojmën historikun e zhvillimit të biznesit, departamenti I BNJ ka qënë relativisht I përfhsirë pak në problemet dhe objektivat e biznesit.

Menaxherët e BNJ janë marr shpesh me bërjen e planeve të stafit, sigurimin e programeve të trajtimit në punë, apo zhvillimin e programeve të vlerësimit të përformancës.

Me ndryshimin e konceptit të njeriut në organizatë, rikonceptimi si një ndër astetët më të rëndësishme të organizatës, po I përfshinë gjithmonë e më shumë menaxherët e BNJ në organizatë.

Lidhja e BNJ me bzinesin është një rol I ri që duhet të luajë departamenti dhe një nga më të rëndësishmit. Rrjedhimisht kemi përfshirje më të madhe në drejtimin strategjik, afatgjatë, afatshkurtër dhe afatmesëm.

Niveli operacional –nivel afatshkurtër ku departamenti I BNj

bën plane të pajisjes me BNJ, krijon sisteme të monitorimit të përditshëm, administron pagat, llojet e përfitimeve, rregullon sisteme të vlerësimit të përformancës dhe sisteme të kontrollit të përditshëm. Bën trajnime për aftësi specifike pune, përshtat individët me punët specifike planifikon lëvizjet në karrierë.

Niveli manaxherial – nivel afatmesëm, departamenti vlerëson seleksionimin, zhvillon plane marketing për rekrutim, harton plane pesëvjeçarë kompesimi dhe paketa përfitimi. Ngre qëndra vlerësimi, I jep rëndësi zhvillimit në karrierë.

Niveli strategjik – nivel afatgjatë, departamenti përfshihet në vendime më të gjera, përgjithësisht me ato që kan këtë bëjnë me vizionin dhe drejtimin e përgjithshëm të organizatës.

Në realitet programet e BNJ kanë sukses sespe I bëjnë të tillë menaxherët linarë. Në aktivitetet më tradicionale të BNJ si seleksionimi, trajnimi, vlerësimi, shpërblimi, këshillimi, promovimi ndërprerja e largimit nga puna departamenti I BNj I siguron një shërbim menaxherëve linearë. Ai I ndihmon menaxherët linearë edhë nëpërmjet sigurimit të informacionit për intepretimin e legjislacionit për mundësitë e barabarta dhe për standartet e shëndetit dhe sigurisë në punë. Duhet të njihen nevojat e punonjësve, departamenti duhet të jetë sa më afër tyre për identifikimin e tyre. **Klientelizmi është do të shohësh çdonjërin Brenda apo jashtë organizatë si një klientë.**

Megjithëse departamenti i BNJ mund të delegojë shumë nga aktivitetet e tij menaxherëve të linjës, ai është përgjegjës për zbatimin e tyre. Kjo është e mbështetur edhe me legjislacionin për drejtësi në punësim. Një tendencë kryesore në rolin e monitoruesit dhe koordinuesit të zhvillimit është përdorimi I teknologjisë së kompjuterave dhe sistemeve të informacionit për BNJ.

Një rol tjetër I rëndësishëm është ai I sigurimit të teknikave bashkëkohore dhe zhvillimi e eskplorimi I trajtimeve të reja për problemet e personelit. Pasiguria e mjedisit ku organizata operon është e madhe, e sot po kërkohen pikërisht departamente mendjehapur kundrejt risive në përmirësimin e produktivitetit dhe cilësisë së jetës së punonjësve. Kjo zgjidhje kërkohet të justifikohet lehtë dhe të ketë vlerë. Novatorizmi në dinamizmin e sotëm nuk është luks por domosdoshmëri.

Për organizatorët po bëhet gjithnjë e më domosdoshme përshtatja me teknologjitë, strukturat, proceset, kulturat dhe procedurat e reja për t'I bërë ballë konkurrencës. Kërkohet zotësi për të lehtësuar ndryshimin organizativ, për të ruajtur fleksibilitetin aftësinë për tu përshtatur. Departamenti I BNJ duhet t'u paraprijë ndryshimit dhe duhet të sigurojë aftësitë dhe kompetencat e reja në kohën e duhur. Shërben për të qënë model I rolit për ndryshimin dhe aftësinë për t'u përshtatur.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 18: “Plani Marketing”.

Në leksionin 18 “Plani Marketing” do të trajtohet rëndësia e planit marketing në veprimtarinë e biznesit.

Ndërtimi i një plani marketing

Fusha e performancës:

Kërkesa e tregut (klientët)

Pjesa e tregut

Vlera e klientit

E ardhura për klient

Të ardhurat nga shitjet (monedhë)

Përqindja e fitimit

Fitimi për klient

Kontributi i përgjithshëm (monedhë)

HAPI I: ANALIZA E SITUATËS

Ekzaminimi i plotë i forcave të tregut, pozicionit konkurrues dhe performancës aktuale.

Analiza e situatës në projektimin e një plani marketing përfshinë fuqitë e jashtme dhe të brendshme që formojnë aftësinë tërheqëse të tregut, pozicionit konkurrues dhe performancës aktuale.

Kërkesa e tregut: Tregon nivelin actual dhe të ardhshëm të kërkesës si dhe shitjet e segmentit.

Segmentimi i tregut: Një profil i **çdo** segmenti të shërbyer sipas nevojave dhe ritmit të rritjes së **çdo** segmenti, si dhe të ardhurat dhe marzhi për konsumator.

Analiza e industrisë: Përmbledh forcat e industrisë që formojnë aftësinë tërheqëse të segmentit dhe potencialin për fitim si dhe paraqet indeksin e përgjithshëm të aftësisë tërheqëse të industrisë për **çdo** segment.

Pjesa e tregut dhe mbajtja konsumatore: Paraqet nivelin actual tëpenetrimit në pjesën e tregut dhe identifikon forcat kryesore që formojnë penetrimin në këtë treg.

Ristrukturimi i tregut dhe konkurrenca: Paraqet një përmbledhje të konkurrencës aktuale dhe se si pamja konkur-

ruese e ketij tregu do të strukturohet në 5-vitet e tjera.

Sistemet e kanalit dhe buxhetit marketing: ilustron sistemet e kanalit të përdorura për arritjen e segmenteve të synuara dhe caktimi i buxhetit marketing në lidhje me koston e përvetësimit dhe të mbajtjes së konsumatorëve.

Përformanca e fitimit dhe tregut: Tregon pjesën në treg, mbajtjen konsumatore dhe vlerën e kohës së jetës të çdo segmenti më mirë se shitjet, marzhet dhe fitimet e përftuara aktualisht nga çdo segment.

HAPI II: ANALIZA SWOT

identifimi i fuqive/dobësive dhe shanseve/kërcënimeve me qëllim që të identifikohen çështje kyçe që drejtojnë përformancën.

Analiza SWOT është një përmbledhje e imlikimeve kryesore të strategjisë të pazbuluara nga analiza e situatës.

implikimet strategjike të ndryshme klasifikohensi fuqi dhe dobësi, ose si shanse dhe kërcënime.

Pas analizës SWOT, çështjet më të rëndësishme duhet të identifikohen dhe të përshkruhen në mënyrë të plotë.

Mes implikimeve strategjike që përfshihen në analizën SWOT, ka çështje të rëndësishme që ndikojnë në performancë. Në këto çështje përqëndrohet dhe zhvillimi i strategjive.

HAPI III: PLANI STRATEGJIK I TREGUT

Duke përdorur një analizë të portofolit të tërheqjeve të tregut dhe avantazhet konkurruese, specifikohet një plan strategjik i tregut dhe objektivat e performancës.

Qëllimi kryesor i një plani strategjik për tregun është sigurimi i një drejtimi strategjik nga ku të vendosen objektivat e performancës dhe udhëzimi për zhvillimi e një strategjie të marketingut taktik

Plani strategjik është hapi më i rëndësishëm në procesin e planifikimit marketing, sepse kërkon një ekzaminim me kujdes të kërkesave të tregut dhe përparësive kokurruese të biznesit të bazuara në informacionin e siguruar nga analiza e situatës.

PROBLEMET KRYESORE:

Rritja e konsumatorëve të rinj, kërkon më tepër buxhet marketing deri në depërtimin e plotë në treg.

Fokusi i tregut, **është** i rëndësishëm pasi kemi kapacitet të kufizuar.

Furnizimi dhe çmimi, konkurrenca e reduktuar dhe furnizimi i shkurtër duhet të favorizojnë **çmime** më të larta.

HAPI IV: STRATEGJIA TAKTIKE E MARKETINGUT

Në bazë të një plani marketing strategjik specific, zhvillohet një strategji e marketingut miks për të përmbushur objektivat e performancës së planit strategjik marketing. Zhvillimi i një strategjie marketing për të bërë efektiv planin strategjik të tregut. Strategjia e përgjithshme e marketingut për mbrojtjen, rritjen, reduktimin e përqëndrimit, për prodhimin, hyrjen apo daljen nga një pozicion i tregut është vendosur

nga një plan strategjik i tregut, duhet të zhvillohen strategji taktike marketing më të specifikuara për çdo çështje thelbësore të performancës. Çdo element i strategjisë së marketingut taktik është përgjigje specifike për një çështje thelbësore të performancës që ekziston brenda përkufizimit të një situate marketing.

Strategjitë marketing specifike të zhvilluara do të kenë po aq vlerë sa çështjet thelbësore të performancës.

STRATEGJIA E SEGMENTIT KRYESOR: PËRQËNDRIMI I REDUKTUAR.

1. Sugjerimi i vlerës

2. Strategjia e pozicionit

3. Sistemi i kanalit

4. Objektivat e fitimit.

HAPI V: BUXHETI MARKETING

Një buxhet marketing për strategjinë marketing taktike duhet të zotërojë burime të mjaftueshme të shpërndara në mënyrë që të përmbushë objektivat e performnacës së planit marketing strategjik. Hartimi i një buxheti marketing është një hap kritik në ndërtimin e një plani marketing dhe shumë biznese nuk arrijnë të krijojnë një buxhet marketing adekuat. Procesi i hartimit të një plani marketing deri në këtë fazë nuk paraqet rrezik dhe pasoja ekonomike. Në këtë fazë përcaktohen burimet për çdo plan strategjik të tregut si dhe mbështetja e strategjisë së marketingut taktik me një buxhet marketing, e gjithë kjo duhet të bëhet në mënyrë korrekte, pasi mund të shkoj në dështim.

HAPI VI: KOHËZGJATJA E PERFORMANCËS

Një vlerësim i tregut dhe performancës së fitimit është bërë çdo vit për një planifikim marketing strategjik 3-5 vjeçar. Plani tregon për çdo segment sesi pjesa tregut, të ardhurat nga shitja, marzhet, shpenzimet marketing dhe rentabiliteti do të ndryshojë gjatë planifikimit 5-vjeçar. Kohëzgjatja e performancës paraqet një lidhje të ngushtë midis situatës, strategjisë dhe shpërndarjes së burimeve. Kohëzgjatja e performancës na jep një përshkrim të vlefshëm të saj, prej ku mund të vlerësohet performance aktuale, ndërkohë që përmbushet plani marketing.

HAPI VII: VLERËSIMI I PERFORMANCËS

A janë duke prezantuar nivelet e dëshiruara të përformancës planet marketing strategjik dhe taktik, në lidhje me pjesën e tregut, të ardhurat nga shitjet dhe rentabilitetit. Pas zbatimit të planit marketing, për shkak të ndryshimit të kushteve të tregut mund të shfaqen boshllëqe në përformancë. Adresimi i këtyre boshllëqeve në performancë gjatë kohës që ato shfaqen është një pjesë kritike e procesit të planifikimit marketing. Modifikimi, përshtatja dhe madja dhe braktisja e strategjisë për një segment janë pjesë të procesit të ndërtimit dhe zbatimit të një plani marketing.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 19: “Njohuri mbi informacionin kontabel të njësisë ekonomike.”

Në leksionin 19 “Njohuri mbi informacionin kontabel të njësisë ekonomike” do të trajtohet rëndësia e informacionit kontabël në njësinë ekonomike.

Informacioni kontabël është tepër i rëndësishëm të dihet të lexohet jo vetëm nga ekonomistët dhe kontabilistët, por nga të gjithë qytetarët, civilët pasi në çdo moment janë grupe interesi, si punonjës; pronar; administrator, drejtues, menaxher;

- Si media;
- Për të ditur të lexohen raportet e vëçanta të shtetit, në lidhje me ne si qytetar;
- Si pjesë e sistemit fiskal; etj.

** Të dish çfarë debitohet (pakësohet) apo kreditohet (shtohet), qoftë edhe në kuletën personale.*

Koncepti bazë i kontabilitetit është i lidhur me konceptin bazë të një njësisë ekonomike funksionale –biznesit. Historia e kontabilitetit e ka zanafillën kur njerëzit mësuan të regjistrojnë aktivitetin ekonomik. Rilindja në art, shkencë, letërsi me patjetër u shoqërua dhe me zhvillmin e kontabilitetit -1494 Luca Paciolo. Kontabiliteti i siguron “sytë” dhe “veshët” drejtimit të njësisë ekonomike. Kontabiliteti karakterizohet si “gjuha e biznesit”, (komunikon me të tretët nëpërmjet informacionit kontabël).

Sistemi i kontabilitetit prodhon:

1. **Të dhënat dhe raportet e drejtimit** – që u shërbejnë drejtimit, menaxherëve t**ë** nivelit të lartë drejtues.
2. **Pasqyrat Financiare** –që u shërbejnë njësisë ekonomike, drejtimit, konsumatorëve, sindikatave, shtetit.
3. **Pasqyrat e taksave** –që u shërbejnë njësisë ekonomike, organeve fiskale.
4. **Raporte speciale** –organeve shtetërore.

- Çdo njësi biznesi duhet të njoh çfarë bën dhe si po ecën financiarisht.

- Kontabiliteti mban llogarinë finaciare të biznesit.

- Identifikon problemet dhe të jep mundësinë që njësia të marr veprime për zgjidhje.

Kontabiliteti është procesi i vrojtimit, i matjes, i vlerësimit, interpretimit dhe komunikimit të informacionit financiar për qëllime të kontrollit financiar dhe marrjen e vendimve efektive të drejtimit ekonomik të njësive ekonomike.

Rëndësia e informacionit kontabël

Të dhënat kontabël shumë të rëndësishme në procesin e marrjes së vendimeve të njësisë ekonomike nga drejtimi. Njohja e situatës finaciare dhe përformancës së njësisë ekonomike nga aksionerët me qëllim që të marrin vendime me investimet në këtë njësi. Shteti ka nevojë për rezultatin e njësisë ekonomike dhe llogaritjen e detyrimeve tatimore ndaj tij. Punonjësit për të ditur sigurimet e tyre, me qëllim përdorimin e tyre. Kontabiliteti i rëndësishëm, pasi siguron informacionin e nevojshëm për të gjitha nivelet e drejtimit ekonomik, për personat fizik dhe juridik që kryejnë një aktivitet të caktuar ekonomik.

Njësia ekonomike.

Njësi ekonomike është çdo grup njerëzish të organizuar në një mënyrë të caktuar për të kryer një detyrë konkrete në kuadrin e tërë aktivitetin ekonomik të shoqërisë duke patur një ekzistencë të pavarur. Koncepti i njësisë ekonomike në kontabilitet përdoret në kuptimin e njësisë të kontabël, e cila është njësia ku fokus janë të gjitha proceset e kontabilitetit, të cilat janë:

- Sipërmarrje private apo publike, shtetërore;
- Biznese të mëdha apo të vogla (të çdo madhësie);
- institucione të ndryshme, bankat, organizatat, etj.

Njësi ekonomike biznesi (që kanë si qëllim final sigurimin e fitimit, si p.sh. bankat, fabrikat, bizneset tregtare etj.)

Njësi jofitimprurëse (që nuk kanë si qëllim final sigurimin e fitimit, por kryerjen e aktiviteteve me karakter të përgjithshëm shoqëror, si p.sh. Spitalet shtetërore, Universitetet shtetërore, shoqatat etj.)

Në kuadrin e sistemit ekonomik, njësia ekonomike nuk vepron si një njësi ekonomike e ndarë, por në lidhje dhe në bashkëveprim të ndërsjellë me njësitë e tjera.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 20: “Si ti kuptojme raportet vjetore te kompanive, metodologjia, problemet, perberja e raporteve vjetore, menyra e leximit dhe interpretimit.”

Në leksionin 20 “Si ti kuptojme raportet vjetore te kompanive, metodologjia, problemet, perberja e raporteve vjetore, menyra e leximit dhe interpretimit” do të trajtohet rëndësia e analizës financiare nga çdo grup interesi në të cilin mund të jemi të pozicionuar në kompani.

Si e manipulojnë firmat raportimin financiar? Mbivlerësimi i të ardhurave; Përdorimi i një terminologjie konfuze për “fitimin”; Raportohen fitime, ndërkohë që nuk kemi gjenerim flukse arke; I bëjmë të ardhurat e ardhëshme të duken më të mira, duke bërë parreegullsi të ndryshme; Avancojmë ose shtyjmë në kohë të ardhurat dhe shpenzim; Evidentojmë detyrimet jashtë bilancit.

Raporti i auditimit duhet të ofrojën një opinion “të pavaruar” mbi pastërtinë e paraqitjes së pasqyrave financiare.

Ka një sërë rastesh dhe vendimesh gjyqësore kundër firmave audituese. Disa herë ata ofrojnë raporte “të pastra” për problemet e pasqyrave financiare. Firmat kontabile japin konsulta, për firmat që ata auditojnë. Auditët janë punësuar më parë nga firmat që më parë në firma kontabile.

Problemet me analistët janë kur kompanitë janë të mëdha, ku ka konflikt interesash, kur rekomandojnë “të blejnë” në një sërë tregje me problem dhe kur i këshillon publikun ti trajtojë këshillat e analistëve me një farë reserve.

Pasqyrat Financiare të Shoqërive Tregtare Mbështeten në Standartet ndërkombëtare të Kontabilitetit (GAAP). Duhet të pasqyrojnë realitetin ekonomik. Duhet të ofrojnë informacion finaniar që të jetë i kuptueshëm, i mjaftueshëm dhe i përshtatshëm.

Sektori public rregullon kompanitë që emetojnë letra me vlerë në public.

Raporti vjetor është një material përmbledhës me interes, fotografi me ngjyra e dokumentave kontabile, grafiqe shpjeguese, letër pozitive për aksionerët.

Pasqyrat financiare në një raport vjetor:

1. Pasqyra e të ardhurave (income statement);
2. Pasqyra e gjëndjes financiare (bilanci kontabël);
3. Pasqyra e kapitalit aksioner;
4. Pasqyra e flukseve të arkës.

Raporti financiar përbëhet nga shënime mbi pasqyrat financiare, raporti i auditorëve të pavarur, diskutimet dhe analizat e manaxhimit, përmbledhje e të dhënave kryesore financiare për 5 vjet, të dhëna të tregut.

Raporti i auditorëve: Manaxhimi përgatit pasqyrat financiare; Kontabilistët e pavarur: Auditojnë pasqyrat financiare; Japin opinion mbi pastërtinë dhe vërtetësinë e pasqyrave financiare.

Raporti i pakualifikuar nënvizon: Pasqyrat financiare janë paraqitur në mënyrë të qartë e pastër; Pasqyrat financiare janë përgatitur sipas SNK dhe SNRF.

Opinioni i pakualifikuar me shpjegime përdoret kur ka ngjarje jo normale të ndodhura, pasiguritë e shkaktuara nga ngjarjet e ardhëshme, në ngjarjet, auditët duhet të përshkruajnë riskun e biznesit dhe çështje që ndikojnë në ekzistencën e firmës.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 21: “Drejtimi i kompanive shumëkombshe (ndërkombëtare)”

Në leksionin 21 “Drejtimi i kompanive shumëkombshe (ndërkombëtare)”, globalizimi në ditët e sotme ka bërë të domosdoshme që kompanitë për t’I ekzistuar tregut të hedhin vështrimet dhe të zhvillohen edhe pertej tregjeve nacionale ku operojnë, pikërisht këtë do të trajtojmë në këtë leksion.

Globalizimi i referohet tendencave drejt një ekonomie globale më të integruar dhe të ndërvarur; ekonomitë botërore po lëvizin nga sistemet relativisht të izoluara nga kufizimiet/barrierat në tregti dhe investime, pastaj nga distanca, zonat kohore, gjuha, si dhe dallimet në sistemin ligjor e kulturat ... në ekonomi të hapura ku barrierat në tregti dhe investime po zvoglohen; distanca po zvoglohet si rezultat i zhvillimeve në teknologji; kultura po njësohet; dhe ekonomitë nacionale janë duke u shkrirë në ekonomi të ndërvarura dhe integruara, duke krijuar kështu një sistem unik global.

Globalizimi i tregjeve, bashkimi dhe unifikimi i tregjeve nacionale historikisht të ndryshme në një treg të madh global; Dallimet prezente, edhe pse tendencat drejt unifikimit janë evidente, si në shije të konsumatorëve, kanaleve të distribuimit, sistemin e vlerave (kulturat e ndryshme), sistemet në të cilat operojnë bizneset, e veçanërisht sistemin ligjor. Globalizimi i prodhimit, zhvendosja e prodhimit në lokacione me kosto më të ulët dhe kualitet më të lartë të faktorëve të prodhimit; Synim gjithashtu edhe zgjerimi i tregut.

Objektivat janë të identifikohet qëllimi kryesor i Shoqërive Ndërkombëtare dhe konfliktet potenciale me këtë qëllim; Përshkrimi i teirive kyçe që justifikojnë biznesin ndërkombëtar; Shpjegim të metodave më të përhapura për realizimin e biznesit ndërkombëtar.

Korporatat shumëkombëshe janë kompani që merren me prodhimin dhe shitjen e mallrave dhe shërbimeven në më tepër se një vend.

Drejtimi financiar ndërkombëtar është drejtimi financiar i zhvilluar në më tepër se në një ambient kulturor, social, ekonomik apo politik. Ajo lidhe me mundësitë, kostot dhe riskun e operimit ne tregjet botërore për të mira shërbime apo mjete dhe detyrime financiare.

Qëllimi i korporatave shumëkombëshe është maksimizimi i pasurisë së aksionerëve. Në këto shoqëri aksionere ku drejtimi është i ndarë nga manaxhimi ekziston një konflikt në qëllimin e shoqërisë i cili njihet e edhe si problemi i agjencisë.

Kostot e agjencisë janë normalisht më të larta për korporatat ndërkombëtare sesa për firmat vendase, pasi ato janë të përmasave më të mëdha, distancave ku operojnë, kultura të ndryshme menaxhimi të filialeve në vende të ndryshme, vlera e një filiali lundrejt vlerave të filialeve të përgjithshme.

Teoritë e tregtisë ndërkombëtare janë disa si më poshtë:

- Adam Smith (Teoria e Përparësive Absolute)
- David Ricardo (Teoria e Përparësive Krahasuese)
- Teoria Heckscher-Ohlin
- Teoria e bazuar në Ciklin Jetësor të Produktit;
- Teoria e Re e Tregtisë
- Michael Porter: Teoria e Përparësive Konkuruese Nacionale
- Teoritë e investimeve direkte.

Të gjitha këto teori japin shembuj dhe praktika në mirëfunksionimin e këtyre korporatave dhe në drejtimin etyre sa me efektiv dhe eficient.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 22: “Sistemi i Informacionit Kontabël”

Në leksionin 22 **“Sistemi i Informacionit Kontabël”** do të trajtohet rëndësia e një sistemi kontabël në një biznes.

Parimet bazë të sistemit kontabël Sistemet e informacionit kontabël mbledhin dhe përpunojnë të dhëna nga veprimet dhe ngjarje, I organizojnë ato në forma të nevojshme dhe të dobishme dhe I komunikojnë rezultatet tëk vendimmarrësit. Këto sisteme janë jetësore për vendime efektive si për përdoruesit e jashtëm ashtu dhe për përdoruesit e brendshëm të informacionit. Rëndësia e sistemeve kontabël rritet me zhvillimin dhe me rritje e operacioneve të biznesit, deri në domosdoshmërinë e tyre. Vendimmmarësit kanë nevojë të kenë njohuri bazë sesi fuksionon sistemi i informaionit kontabël. Sistemi i informacioniot kontabël bazohet në pesë parime bazë:

- Kontrolli;
- Rëndësia;
- Pajtueshmëria;
- Fleksibiliteti;
- Kosto-Përfitim.

Parimi i kontrollit Drejtuesit e njësië nuk marrin pjesë gjithnjë dhe në të gjitha hapat e realizimit të aktivitetit të njësisë ekonomike. Për realizimin e biznesit të një njësie ekonomike ata delegojnë autoritetin dhe fuqinë e tyre në nivele më të ulta të drejtimit dhe në persona të tjerë. Rrjedhimisht kjo çon që drejtuesit duhet të kontrollojnë dhe të vëzhgojnë aktivitetet e njësisë ekonomike dhe të kontrollojnë se si janë realizuar detyra që ata kanë caktuar për nivelet më të ulta të organizimit të njësisë ekonomike. Parimi i kontrollit kërkon që një system informacioni kontabël të ketë kontrolle të brendshme. Kontrollet e brendshme përfshijnë metoda dhe procedura që vendosin dhe hartojnë drejtuesit dhe i lejojnë atyre që të kontrollojnë dhe të vëzhgojnë aktivitetet e një-

sisë ekonomike, realizimin e detyrave, kompetencave dhe funksioneve që ata kanë deleguar në nivele më të ulta të drejtimit. Kontrollet e brendshme përfshijnë politikat ndaj operacioneve direkte që kryhen për të realizuar objektivat e përgjithshme, procedurat për të siguruar raporte financiare të besueshme, mjetet për të mbrojtur aktivet e njësisë ekonomike dhe metoda për të vepruar në përputhje me ligjet, rregullimet dhe udhëzimet e brendshme të njësisë.

Parimi i Rëndësisë. Vendimmarrësit kanë nevojë për informacion të rëndësishëm në mënyrë që të marrin vendime. Parimi i rëndësisë kërkon që sistemi i informacionit kontabël të raportojë informacion të përdorshëm, të kuptueshëm, në kohën e duhur dhe përkatës për vendimmarrje efektive. Informacioni kontabël është i projektuar për të "kapur" të dhëna që bëjnë diferencën midis vendimeve, pra që ndikojnë në vendimmarrje. Jo çdo informacion ka nevojë për vendimmarrje. Është e rëndësishme që të gjithë vendimmarrësit të mendohen kur identifikojnë informacion të rëndësishëm për qëllime të paraqitjes.

Parimi i Pajtueshmërisë. Sistemet e informacionit kontabël duhet të jenë në përputhje me qëllimet e njesisë. Parimi i pajtueshmërisë kërkon që sistemi i informacionit kontabël të jetë në përputhje me aktivitetet e njësisë, personelin dhe strukturën. Sistemi kontabël merr parasysh natyrën e llojin e aktivitetit të njësisë ekonomike, mënyrën e organizimit dhe të funksionimit të saj. Sistemi kontabël i një hoteli është i ndryshëm nga sistemi kontabël i një bankë.

Parimi i fleksibilitetit. Sistemet kontabël duhet të jenë në gjendje që t'i përshtaten ndryshimeve që mund të ndodhin në njësi. Parimi i fleksibilitetit kërkon që sistemi i informa-

cionit kontabël të jetë në gjëndje që ti përshtatet ndryshimeve në njësi, në mjedisin e biznesit dhe të nevojave të vendimmarrësve. Përparimet teknologjike, presionet e konkurrencës, preferencat (shijet) konsumatore, rregullat dhe aktivitetet e njësisë ndryshojnë vazhdimisht. Një sistem duhet të projektohet që tu përshtatet këtyre ndryshime duke siguruar një grumbullim të informacionit në nivele të ndryshme, për përdorues të ndryshëm edhe në kushtet e reja të ndryshuara. Kjo siguron mundësinë për uljen e kostos së sigurimit të informacionit.

Parimi Kosto –përfitim. Sistemet e informacionit kontabël duhet të balancojnë kostot dhe përfitimet. Parimi kosto – përfitim kërkon që përfitimet që rrjedhin nga një aktivitet i sitemit të informacionit kontabël të balancojnë kostot e sigurimit të këtij aktiviteti. Kostot dhe përfitimet nga një aktivitet ndikojnë mbi vendimet si të përdoruesit e brendshëm ashtu dhë atyre të jashtëm. Kanë ndikim mbi kostot e llogaritjes së personelit dhe kostove të tjera direkte dhe indirekte. Nëse kostoja tejkalon përfitimet atëherë sistemi i kompjuterizuar bëhët jo eficent dhe i pazbatueshëm ekonomikisht.

Sistemet e informacionit kontabël përbëhen nga njerëzit, regjistrimet, metodat dhe pajisjet. Sistemet janë projektuar për të “kapur” informacion rreth veprimeve të një njësie ekonomike dhe për të siguruar të dhëna (informacion), duke përfshirë këtu raportet financiare, menaxheriale dhe raporte për tatimet. Të gjithë sistemet e informacionit kontabël kanë të njëjtat objektiva, rrjedhimisht ata kanë disa komponentë përbërës bazë. Këto komponentë zbatohen pavarësisht nga fakti nëse sistemi është apo jo i kompjuterizuar.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 23: “Kontrolli i brendshëm dhe mjetet monetare”

Në leksionin 23 “Kontrolli i brendshëm dhe mjetet monetare” do të trajtohet se rëndësishëm është kontrolli pasi ne jemi grup interesi jo vetëm si punonjës të një biznesi apo organizate por jemi konsumatore të drejtëperdrejtë të tyre.

Kontrolli i brendshëm, qëllimi, parimet, kufizimet e kontrollit të brendshëm. Kontrolli i mjeteve monetare.

Drejtuesit (ose pronarët) e njësive ekonomike të vogla shpesh kontrollojnë të gjitha operacionet. Supervizionojnë punonjësit, marrin pjesë në të gjitha aktivitetet dhe marrin vendimet kryesore. Zakonisht janë këta drejtues që blejnë të gjithë aktivet dhe shërbimet që përdoren në shoqëri. Ata punësojnë dhe drejtojnë punonjësit, negociojnë të gjitha kontratat dhe firmosin çeqet. Këta drejtues –pronarë, janë në dijeni sesi biznesi aktualisht aktivet dhe shërbimet janë paguar.

Për shoqëritë e mëdha është shumë e vështirë të mbahet kjo marrëdhënie kontrolli dhe monitorimi, ndaj është e nevojshme sistemi i kontrollit të brenshëm. Sistemi i kontrollit të brendshëm kontrollon operacionet e brendshme dhe përfshin të gjitha politikat dhe procedurat që përdorin drejtuesit për të:

- Mbrojtur Aktivet;
- Siguruar një kontabilitet të besueshëm dhe realist;
- Promovuar operacione eficiente;
- Nxitur mbështetjen e politikave të njësisë ekonomike.

Nëpërmjet kontrollit të brendshëm sigurohen procedura të tilla të cilat mundësojnë përdorimin e aktiveve për qëllimet e aktivitetit të njësisë ekonomike duke shmangur përdorimin e tyre për nevojat e interest personal te individët e ndryshëm. Duke mundësuar dhe siguruar kontrollin e brendshëm, mundësohet dhe që të dhënat e kontabilitetit të pasqyrojnë realisht ato të situatës financiare dhe të përformancës së njësisë. Kontrolli i brendshëm bën që operacionet të jenë më eficiente. Drejtuesit përqëndrohen së shumti në kontrollin e brendshëm pasi kështu ato monitorojnë përformancën.

Parimet e Kontrollit të Brendshëm

- Përcaktimi i përgjegjësive;
- Mbajtja e saktë e regjistrimve;
- Sigurimi i aktiveve dhe marrëveshjeve kryesore me punonjësit;
- Ndarja e tegjistrimeve nga ruajtja e aktiveve;
- Ndarja e përgjegjësive për veprime që kanë lidhje me njëri-tjetrin;
- Aplikimi i kontrolleve elektronike;
- Kryerja e rishikimeve në mënyrë të rregullt dhe të pavarur.

Një kontroll i brenshëm i përshtatshëm do të thotë që përgjegjësia për çdo detyrë që kryhet në njësinë ekonomike të jetë e përcaktuar qartë dhe të jetë caktuar një person përgjegjës për realizimin e saj. Nëse përgjegjësia nuk përcaktohet, është e vështirë që të vendoset se i kujt është faji apo kush është përgjegjës kur ndodh një problem.

Sistemi i kontrollit të brendshëm parashikon përdorimin e një sërë mjetesh të informatizuara për të lehtësuar kontrollin dhe për të rritur efikasitetin e tij. Librat e arkës, mbrojtësit e çeqeve, kohëshënuesit, numëratorët automatikë dhe skanerët e identifikimit personal janë shembuj të kontrollit që mund të përmirësojnë kontrollim e brendëshëm. Teknologjia informatike shpesh bën që këto mjete të përdoren me eficiencë.

Të gjitha procedurat dhe politikat e kontrollit të brendshëm kanë kufizime.

Elementi njeri ndoshta sjell lindjen e kufizimeve më serioze, të cilët janë potencialisht të ndryshme dhe mund t'i grupojmë si:

- Gabime njerëzorë;

- Mashtrime njerëzore.

Gabimi njerëzor është një faktor që shfaqet sa herë që politikat dhe procedurat e kontrollit të brendshëm zbatohen nga njerëzit.

Gabimi njerëzor mund të ndodh për shkak të neglizhencës, lodhjes, gjykimit jo të drejtë ose konfuzionit.

Mashtrimi njerëzor është synimi i njeriut për të anashkaluar kontrollin e brendshëm për përfitime personale.

Sjellja mashtruese mund të eliminojë shumë kontrolle të brendshme.

Kjo përfshin marrëveshjen e fshehtë për të shkelur parimet e ndarjes së detyrave dhe përgjegjësive.

Elementi njerëzor thekson rëndësinë e vendosjes së një mjedisi të kontrollit të brendshëm për të vënë në dijeni menaxherët në lidhje me politikat dhe procedurat e kontrollit të brendshëm.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 24: “Drejtimi dhe vendimmarrja”

Në këtë leksion Studenti te njohe dhe te vleresoje domosdoshmerine e perdorimit te metodes se analizes se pikes kufi ne procesin e planifikimit, marketingut dhe kontrollit te zbatimit te planit. Te jete ne gjendje te identifikoje te gjithe burimet e nevojshme te informacionit per perdorimin e metodes se analizes se pikes kufi. Te kuptoje dhe te interpretoje nevojen e vleresimit te te gjithe llojeve te kostove, ne dobi te perdorimit te metodes se analizes se pikes kufi. Te njohe ç›eshte kontributit per njesi, si dhe menyren e llogaritjes se tij per aktivitetet e ndryshme ne ndermarrje. Te pervetesoje teknikat e llogaritjes se prodhimit ne piken kufi, te ardhurat ne piken kufi, çmimin ne piken kufi, pjesen e tregut ne piken kufi, etj. Te dije se si te llogarise sasine e nevojshme te prodhimit ne inventar per ndermarrjen.

Konceptet që do të shqyrtohen informacion, kosto, kosto eksplicite, kosto implicite, kosto te kontrollueshme, kosto te pa kontrollueshme, kosto fikse, kosto variable, kontribut, analize e pikes kufi, kosto inventari, etj.

Perdorime te metodes se analizes se pikes kufi: Per planifikimin veprimtarise se ndermarrjeve; Per kontrollin e veprimtarise se ndermarrjeve; Per planifikimin e shpenzimeve te marketingut te ndermarrjeve; Per percaktimin e niveleve te prodhimit, cmimit, kostos, te ardhurave, etj.; Per mire menaxhimin kapacitetiteve prodhuese, dhe qe nenkupton se c’fare jemi ne gjendje te prodhojme dhe me c’lloj tregu do te perballemi ne te ardhmen.

Qëllimi i leksionit është te shpiegojë teorikisht dhe praktikisht perdorimet e metodes se analizes se pikes kufi ne drejtimin e prodhimit (planifikimit, kontrollit & marketingut).

Per te perdorur analizen e pikes kufi ne marrjen e vendimeve ekonomike rracionale, eshte i nevojshem nje sistem i caktuar informacioni. Informacioni kontabël perben burimin baze te ketij informacioni pasi ai cili pasqyron teresine e operacionet financiare te ndermarrjes. Buxhetet e aktiviteteve perbejne nje tjeter burim te rendesishem informacioni. Informacionet e tjera nga burime shtetore dhe private jane po ashtu burime mjaft te rendesishme.

Per te perdorur drejte metoden e analizes se pikes kufi, menaxheret duhet te konsiderojne Menyren se si kostot do t'ju përgjigjen ndryshimeve në aktivitetet e biznesit. Faktit qe ka kosto mbi të cilat menaxhimi ushtron pak kontroll, apo kosto te tjera mbi te cilat ai mund te ushtroje me shumë kontroll. Faktit qe ka kosto të cilat ndryshojnë në përpjestim të drejtë me ndryshimet në volumin e biznesit. Faktit qe ka kosto te tjera ta cilat mund të ndryshojnë me aktivitetin e biznesi, por me një rritëm të parregullt. Menyren se si duhet ndertuar sistemi i informaconit, ne menyre qe ai te jete ne gjendje për të sinjalizuar ne kohe menaxhimin ne rastet kur nje aktivitet i caktuar i ndermarjes po operon jashtë standarteve të përcaktuara. Menyren se si do te perdoret informacioni mbi kosto për te realizuar funksionet e planifikimit, kontrollit dhe te marketingut.

Per te perdorur me sukses metoden e analizes se pikes kufi ne duhet te kemi nje perfytyrim te qarte per kostot e akivitetit te firmes. Per kete, ne analizën menaxheriale është e domosdoshme qe paraprakisht të kuptojmë konceptet baze që kane të bëjnë me kostot.

MSC. Marjeta Përlala

MODULI: “MANAXHIM BIZNESI”

Leksioni nr. 25: “Drejtimi dhe vendimmarrja”

Në këtë leksion studenti te jete ne gjendje te evidentoje cilesite qe dallojne menaxherin “perfaqesues” te çdo shkolle drejtimi, te njoh karakteristikat me dalluese te te gjithe shkollave te drejtimi dhe mbi kete baze te jete ne gjendje qe te percaktoje se ç’far shkolle duhet t’i referohet ai ne procesin e drejtimit te firmes, te njohe ne detaje dallimet ne mes teoris X dhe asaj Y, si dhe te vleresoje sjelljen e tij ne procesin e drejtimit, te njohe faktoret social-ekonomik qe kane diktuar nevojen e lindjes se shkences se menaxhimit, te njihet nga afer roli i menaxherit ne veprimtarine e firmes dhe ne kete kontekst, sfidat shtese qe duhet te perballojne menaxheret e firmave te agrobiznesit, te njihen dimensionet e drejtimit dhe mbi kete baze te percaktohet sjellja e studentit ne rolin e nje menaxheri, te njohe lidhjet dhe ndervaresite ne mes funksioneve te drejtimit, te aftesohet ne procesin e vendimarrjes permes interpretimit te situatave konkrete.

Konceptet që do të përftohen janë: Metode Drejtimi, Shkolle Drejtimi, Shkolle Autokratike, Autoritare, Burokratike, Laissez Faire, Demokratike, Pjesmarrese, Teori X, Teori Y. Menaxher, Drejtim, Planifikim, Planifikim operativ, Planifikim taktik, Planifikim strategjik, Organizim, Kontroll, Dimension drejtimi, etj.

Eshte e nevojshme te konsiderojme se metodat e drejtimit, kuptimi dhe interpretimi i tyre, jane prone e çdo njeriu. Nisur nga ky fakt, mund te thuhet se menaxheri i afte ndodhet gjithnje brenda nesh. eshtja eshte: Si mund te zbulohet ai?

Shkolla (Autokratike) Çfare cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle? Merr vet vendime. I ben ato publike perpara se t’i kontrolloje me te tjeret. Insiston qe te gjitha vendimet te meren nga zyra e tij, pamvarsisht se ato mund te jene shume apo pak te rendesishme. I vetem, ai ruan kontroll te plote mbi organizaten e tij. Insiston qe ai te permbush rolin kryesor ne te gjithe procesin e marrjes se vendimeve. Ndersa autokrati do t’ja imponoje vendimin organizates, perfaqesuesi i kesaj shkolle, perpiqet t’ia shes vendimin e tij organizates.

Shkolla (Burokratike)Çfare cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle? Prezanton idete dhe fton qe t'i behen pyetje perpara se te merren vendimet. Zoteron nje nivel te caktuar te perdorimit te fuqise absolute. Ai prezantohet si nje krijese per organizaten, dhe qe ekziston per t'i sherbyer asaj. Perdorur organizaten per te plotesuar objektivat e tij, si dhe per mbrojtjen e tij personale, ne se eshte e nevojshme.

Shkolla (Lases faire) Çfarë cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle? Brenda ketij koncepti gjendet nje kombinim i organizates, grupit dhe punetoreve. Perfaqeson nje balance te caktuar ndermjet shkolles se dominimit te drejtuesit dhe shkolles se dominimit te punetorit.

Frederik Tayjlor. Eshte teoricieni i pare i madh ne fushen e drejtimit. Puna e tij ndikoi ne formimin e disiplinave baze ne fushen e inxhinierise industriale. Tayjlor njihet si babai i drejtimit shkencor, si rezultat i percaktimit te kater parimeve kryesore te menaxhimit

Me drejtim do te nënkuptojmë realizim detyrash nëpërmjet njerëzve. Per kete arsye, në çdo organizatë ka një person apo një grup personash që prognozojne dhe ndjekin realizimin e detyrave, te cilet ne terminollogjine ekonomike quhen menaxherë. Funksionet qe ato kryejne menaxheret fillojne nga ai i presidentit e deri tek ai i përgjegjësit te njesive me te vogla te organizimit te firmes. Menaxheret mbajnë përgjegjësi për projektimin, ndjekjen dhe permbushjen me sukses të objektivave te paracaktuara.

Nje menaxheri i mire, nder te tjera duhet te karakterizohet nga tre aftesi themelore:

- Aftesi per marrjen e vendimeve
- Afesi per punuar me eproret dhe vartesit (pra te punoje ne ekip)
- Aftesi per percaktimin e synimeve dhe objektivave.

MSC. Marjeta Përlala

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Trajnier: Msc. Marjeta Përlala

This project is funded by the European Union

Moduli “Manaxhim Biznesi”

Leksion: “SI TI KUPTOJME RAPORTET VJETORE TE KOMPANIVE, METODOLOGJIA, PROBLEMET, PERBERJA E RAPORTEVE VJETORE, MENYRA E LEXIMIT DHE INTERPRETIMIT”

Si e manipulojnë firmat raportimin financiar

- Mbivlerësimi i të ardhurave
- Përdorimi i një terminologjie konfuze për “fitimin”
- Raportohen fitime, ndërkohë që nuk kemi gjenerim flukse arke
- I bëjmë të ardhurat e ardhëshme të duken më të mira, duke bërë parreegullsi të ndryshme
- Avancojmë ose shtyjmë në kohë të ardhurat dhe shpenzim
- Evidentojmë detyrimet jashtë bilancit

Problemet me auditorët

Raporti i auditimit duhet të ofrojë:

- Një opinion “ të pavaruar” mbi pastërtinë e paraqitjes së pasqyrave financiare

Por. . .a janë vërtet të pavarur audituesit?

- Ka një sërë rastesh dhe vendimesh gjyqësore kundër firmave audituese
- Disa herë ata ofrojnë raporte “të pastra” për problemet e pasqyrave financiare
- Firmat kontabile japin konsulta, për firmat që ata auditojnë
- Auditët janë punësuar më parë nga firmat që më parë në firma kontabile

Problemet me analistët

- Kompanitë janë të mëdha
- Konflikti i interesave
- Recomandojnë “të blejmë” në një sërë tregje me probleme
- SEC i këshillon publikun ti trajtojë këshillat e analistëve me një farë rezerve

Cfarë kërkoni ju nëse mbështeteni në pasqyrat financiare për vendimet e rëndësishme financiare?

- Të kuptuarin drejtë të treguesve kryesorë të raporteve financiare
- Aftësia të vlerësojë drejt informacionin

Pasqyrat Financiare të Shoqërive Tregtare

- Mbështeten në Standartet ndërkombëtare të Kontabilitetit (GAAP)
- Duhet të pasqyrojnë realitetin ekonomik
- Duhet të ofrojnë informacion finaniar që të jetë:
  - I kuptueshëm
  - I mjaftueshëm dhe i përshtatshëm

Autoritetet kryesore përgjegjëse për zbatimin e SNK(GAAP)

- Komisioni i letrave me vlerë (SEC)
- Bordi i standarteve të kontabilitetit financiar (Në rastin e SHBA, FASB)
- Parlamenti

SEC (Sektori publik)

- Rregullon kompanitë që emetojnë letra me vlerë në publik

KLV kërkon:

- Plan e të dhëna të plota për ofertën e letrave me vlerë
- Raportet vjetore (10-K)
- Raportet tremujore (10-Q)
- Raporte të tjera (8-K)
- Pasqyra të përafërta apo të sakta

FASB (Sektori privat)

- Cështjet
  - Pasqyrat sipas SNK
  - Interpretimet

KLV

- Mbështeten në SNK (FASB) për shumicën e rregullave kontabile që vendosen.

Ç’ është raporti vjetor?

- Një material përmbledhës me interes
- Fotografi me ngjyra e dokumentave kontabile
- Grafiqe shpjeguese
- Letër pozitive për aksionerët

Pasqyrat financiare në një raport vjetor:

1. Pasqyra e të ardhurave (income statement)
2. Pasqyra e gjëndjes financiare (bilanci kontabël)
3. Pasqyra e kapitalit aksioner
4. Pasqyra e flukseve të arkës

Përbërja e raportit vjetor (Vazhdim):

- Shënime mbi pasqyrat financiare
- Raporti i auditorëve të pavarur
- Diskutimet dhe analizat e manaxhimit
- Përmbledhje e të dhënave kryesore financiare për 5 vjet
- Të dhëna të tregut

Çfarë kërkohet aktualisht?

- Pasqyrat financiare
- Shënimet shpjeguese
- Raporti i auditit
- Diskutimet e manaxherëve
- Treguesit kryesore për 5 vjet
- Të dhëna të tregut

Materiale të tjera?

- Shqetësimet e paraqitura nga manaxherët
- Shqetësimet e kompanisë në raport me të tjerët

Cfarë të reja kërkojmë për raporte të reja financiare

- Raportet mbi marrëdhëniet e reagimet e publikut mbi të dhënat financiare
- Kur këto janë të larta apo po rriten…

Le të shohim!

Pasqyra e të ardhurave (Income Statement)

- Rezulton nga operacionet e firmës
- Të ardhurat dhe shpenzimet
- Burimi I të ardhurave dhe shpenzimeve të tjera, jashtëveprimtarisë operative
- Fitimi ose humbja neto
- Fitimi ose humbja neto për aksion

Pasqyra e gjendjes financiare (Bilanci kontabël)

- Paraqet:
  - Aktivet
  - Burimet
  - Kapitali aksionar

Pasqyra e kapitalit aksionar

- Pasqyron tepricën (gjendjen)në fillim dhe mbarim të periudhës të llogarive të kapitalit aksionar

Pasqyra e flukseve të arkës

- Ofron informacion mbi flukset hyrëse dhe dalëse të arkës

Shënimet në pasqyrat financiare

- Ndjekin të katër pasqyrat financiare
- Duhet të lexohen patjetër që të kuptojmë drejtë pasqyrat financiare

Shënimet e pasqyrave financiare…

Shënimi 1: Përmbledhje mbi politikat kontabile

Shenime të tjera

- Ofrojnë detaje e hollësi kontabile
- Informacion tjetër

Shëmbuj mbi shënimet e pasqyrave financiare

Shënimi 1: Politikat kontabile më të ndjeshme

Shënimi 2: Llogaritë e arkëtueshme

Shënimi 3: Inventaret

Shënimi 4: Pronat

Shëmbuj mbi shënimet e pasqyrave financiare

Shënimi 5: Llogaritë e pagueshme dhe huamarrja afatshkurtër

Shënimi 6: Huamarrja afatgjatë

Shënimi 7: Burime të tjera afatgjatë

Shënimi 8: Angazhime e kontigjenca

Shëmbuj mbi shënimet e pasqyrave financiare

Shënimi 9: Instrumentat financiarë

Shënimi 10: Tatimi mbi të ardhurat

Shënimi 11: Programet e ristrukturimit dhe të uljes së kostos

Shënimi 12: Planet e pensioneve

Shëmbuj mbi shënimet e pasqyrave financiare

Shënimi 13: Përfitimet pas daljes në pension jo të natyrës pensionare

Shënimi 14: Opsionet e aksioneve dhe planet e kompensimit

Shënimi 15: Shkrirjet dhe bashkimi I kapitaleve

Shënimi 16: Shitja e aktiveve

Shëmbuj mbi shënimet e pasqyrave financiare

Shënimi 17: Informacioni segmentuar

Shënimi 18: Ngjarjet e mëtejshme, të mëvonshme

Shënimi 19: Të dhëna mbi shitjet tremujore dhe të ardhurat tremujore

Të paaudituara

Raporti i auditorëve

- Manaxhimi përgatit pasqyrat financiare
- Kontabilistët e pavarur:
  - Auditojnë pasqyrat financiare
  - Japin opinion mbi pastërtinë dhe vërtetësinë e pasqyrave financiare

Raporti i pakualifikuar nënvizon:

- Pasqyrat financiare janë paraqitur në mënyrë të qartë e pastër
- Pasqyrat financiare janë përgatitur sipas SNK dhe SNRF

Opinioni i pakualifikuar me shpjegime

Përdoret kur ka:

- Ngjarje jo normale të ndodhura
- Pasiguritë e shkaktuara nga ngjarjet e ardhëshme
- Në ngjarjet, auditët duhet të përshkruajnë:
  - Riskun e biznesit
  - Cështje që ndikojnë në ekzistencën e firmës

Raporti i kualifikuar

Përdoret kur kanë ndodhur:

- Shmangie nga SNK(GAAP)
- Kufizimet e tjera

Seksioni i diskutimeve të manaxherëve dhe analizat e bëra

- Mjet i rëndësishëm në vlerësimin e firmës
- Përmban informacione e opinione të brëndshme për të ardhmen e firmës dhe ecurinë e saj
- Paraqet informacion cilësor që nuk gjëndet në të dhënat financiare

Seksioni i diskutimeve të manaxherëve dhe analizave të bëra trajton:

- Trendet e favorshme
- Trendet e pafavorshme
- Ngjarjet me peshë në pasiguritë ne fushën e:
  - Likuiditetit
  - Burimeve të kapitalit
  - Resultateve të operacioneve

Kufizimet në Seksionin e diskutimeve të manaxherëve dhe analizave të bëra:

- Janë thjesht opinione të manaxherëve për gjendjen e kompanisë

Përmbledhje e të dhënave 5 vjeçare dhe të dhëna të tregut

Ofrojnë një pamje të përgjithshme të performancës së firmës

- Kushtet financiare

Shumë tregues kyç nuk paraqiten në përmbledhje

Të dhëna mbi çmimet e tregut

- Pamje fotografike e performancës së aksioneve të zakonshme për një periudhë dy vjeçare
- Paraqet cmimin tremujor më të lartë dhe më të ulët të aksioneve të zakonshme

Problemet e raportit vjetor të Enron 1996

- Të ardhurat u rritën më shpejt se arkëtimet
- Rënie e të ardhurave operative
- Flukse arke negative
- Trendi jonormal në flukset hyrëse nga operacionet
- Numuri dhe volumi i angazhimeve dhe kufizimeve
- Paqartësia në informacionin e papërshtatshëm

Flamurët e alarmit:

- Ndryshimi i auditëve
- Shmangia apo largimi nga opinioni pakualifikuar në raportin e auditëve me pranimin ose një gjuhë shpjeguese
- Penalizime nga SEC kundër ffirmës apo auditëve

Flamurët e alarmit. . .

- Rritja e raporteve të alarmit tek të dhënat financiare
- Shtyrja për llogaritë e dobishme që nuk përputhen me llogaritë e arkëtueshmee
- Të ardhurat dhe arkëtimet:
  - Rritja me raporte të ndryshme
  - Lëvizja në drejtim të kundërt

Flamurët e alarmit. .. . .

- Flukse negative ose të paqëna nga operacionet
- Arkëtime dhe flukse hyrëse arke nga operacionet lëvizin në
  - Raporte të ndryshme
  - Drejtime të ndryshme

Flamurët e alarmit :

- Një sërë shtyrjesh e kufizimesh
- Kompania e vë emrin e saj në arenën e sportit

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Trajnier: Msc. Marjeta Përlala

This project is funded by the European Union

Moduli “Manaxhim Biznesi”

Leksion: “Sistemi i Informacionit Kontabël”

Tema 6: “Sistemi i Informacionit Kontabwl”

1. Parimet bazë të ndërtimit të sistemit;
2. Përbërësit e sistemit kontabël;
3. Kontabiliteti dhe informatizimi i tij.

1. Parimet bazë të sistemit kontabël

- Sistemet e informacionit kontabël mbledhin dhe përpunojnë të dhëna nga veprimet dhe ngjarje, I organizojnë ato në forma të nevojshme dhe të dobishme dhe I komunikojnë rezultatet tëk vendimmarrësit.

- Këto sisteme janë jetësore për vendime efektive si për përdoruesit e jashtëm ashtu dhe për përdoruesit e brendshëm të informacionit.

- Rëndësia e sistemeve kontabël rritet me zhvillimin dhe me rritje e operacioneve të biznesit, deri në domosdoshmërinë e tyre.

- Vendimmmarësit kanë nevojë të kenë njohuri bazë sesi fuksionon sistemi i informaionit kontabël.

- Sistemi i informacioniot kontabël bazohet në pesë parime bazë:

- Kontrolli;
- Rëndësia;
- Pajtueshmëria;
- Fleksibiliteti;
- Kosto-Përfitim.

1.1 Parimi i kontrollit

- Drejtuesit e njësië nuk marrin pjesë gjithnjë dhe në të gjitha hapat e realizimit të aktivitetit të njësisë ekonomike.
- Për realizimin e biznesit të një njësie ekonomike ata delegojnë autoritetin dhe fuqinë e tyre në nivele më të ulta të drejtimit dhe në persona të tjerë.
- Rrjedhimisht kjo çon që drejtuesit duhet të kontrollojnë dhe të vëzhgojnë aktivitetet e njësisë ekonomike dhe të kontrollojnë se si janë realizuar detyra që ata kanë caktuar për nivelet më të ulta të organizimit të njësisë ekonomike.

- Parimi i kontrollit kërkon që një system informacioni kontabël të ketë kontrolle të brendshme.
- Kontrollet e brendshme përfshijnë metoda dhe procedura që vendosin dhe hartojnë drejtuesit dhe i lejojnë atyre që të kontrollojnë dhe të vëzhgojnë aktivitetet e njësisë ekonomike, realizimin e detyrave, kompetencave dhe funksioneve që ata kanë deleguar në nivele më të ulta të drejtimit.
- Kontrollet e brendshme përfshijnë politikat ndaj operacioneve direkte që kryhen për të realizuar objektivat e përgjithshme, procedurat për të siguruar raporte financiare të besueshme, mjetet për të mbrojtur aktivet e njësisë ekonomike dhe metoda për të vepruar në përputhje me ligjet, rregullimet dhe udhëzimet e brendshme të njësisë.

1.2 Parimi i Rëndësisë

- Vendimmarrësit kanë nevojë për informacion të rëndësishëm në mënyrë që të marrin vendime.
- Parimi i rëndësisë kërkon që sistemi i informacionit kontabël të raportojë informacion të përdorshëm, të kuptueshëm, në kohën e duhur dhe përkatës për vendimmarrje efektive.
- Informacioni kontabël është i projektuar për të “kapur” të dhëna që bëjnë diferencën midis vendimeve, pra që ndikojnë në vendimmarrje.
- Jo çdo informacion ka nevojë për vendimmarrje.
- Është e rëndësishme që të gjithë vendimmarrësit të mendohen kur identifikojnë informacion të rëndësishëm për qëllime të paraqitjes.

1.3 Parimi i Pajtueshmërisë

- Sistemet e informacionit kontabël duhet të jenë në përputhje me qëllimet e njesisë.
- Parimi i pajtueshmërisë kërkon që sistemi i informacionit kontabël të jetë në përputhje me aktivitetet e njësisë, personelin dhe strukturën.
- Sistemi kontabël merr parasysh natyrën e llojin e aktivitetit të njësisë ekonomike, mënyrën e organizimit dhe të funksionimit të saj.
- Sistemi kontabël i një hoteli është i ndryshëm nga sistemi kontabël i një bankë.

- Kjo sepse dhe nevojat për informacion dhe kontroll janë të ndryshme për këto njësi e përcaktohen nga natyra e ndryshme e aktivitet e këtyrë njësive ekonomike.

- Sistemi kontabël duhet të adaptohet me karakteristikat unike të njësië.

- Sistemi kontabël duhet të jetë në harmoni dhe të orientohet nga objektivat e njësisë, nga strukturat e organizimit të saj, nga shtrirja gjeografike dhe nga nevoja e vendimmarjes të drejtuesve të saj.

1.4 Parimi i fleksibilitetit

- Sistemet kontabël duhet të jenë në gjendje që t'i përshtaten ndryshimeve që mund të ndodhin në njësi.
- Parimi i fleksibilitetit kërkon që sistemi i informacionit kontabël të jetë në gjëndje që ti përshtatet ndryshimeve në njësi, në mjedisin e biznesit dhe të nevojave të vendimmarrësve.
- Përparimet teknologjike, presionet e konkurrencës, preferencat (shijet) konsumatore, rregullat dhe aktivitetet e njësisë ndryshojnë vazhdimisht.
- Një system duhet të projektohet që tu përshtatet këtyre ndryshime duke siguruar një grumbullim të informacionit në nivele të ndryshme, për përdorues të ndryshëm edhe në kushtet e reja të ndryshuara.
- Kjo siguron mundësinë për uljen e kostos së sigurimit të informacionit.

1.5 Parimi Kosto -përfitim

- Sistemet e informacionit kontabël duhet të balancojnë kostot dhe përfitimet.
- Parimi kosto –përfitim kërkon që përfitimet që rrjedhin nga një aktivitet i sitemit të informacionit kontabël të balancojnë kostot e sigurimit të këtij aktiviteti.
- Kostot dhe përfitimet nga një aktivitet ndikojnë mbi vendimet si të përdoruesit e brendshëm ashtu dhë atyre të jashtëm.
- Kanë ndikim mbi kostot e llogaritjes së personelit dhe kostove të tjera direkte dhe indirekte.
- Nëse kostoja tejkalon përfitimet atëherë sistemi i kompjuterizuar bëhët jo eficent dhe i pazbatueshëm ekonomikisht.

2. Përbërësit e sistemeve të kontabilitetit

- Sistemet e informacionit kontabël përbëhen nga njerëzit, regjistrimet, metodat dhe pajisjet.
- Sistemet janë projektuar për të “kapur” informacion rreth veprimeve të një njësie ekonomike dhe për të siguruar të dhëna (informacion), duke përfshirë këtu raportet financiare, menaxheriale dhe raporte për tatimet.
- Të gjithë sistemet e informacionit kontabël kanë të njëjtat objektiva, rrjedhimisht ata kanë disa komponentë përbërës bazë.
- Këto komponentë zbatohen pavarësisht nga fakti nëse sistemi është apo jo i kompjuterizuar.

- Komponentët përëbërës të sistemeve të kompjuterizuara zakonisht sigurojnë më tepër saktësi, shpejtësi, eficencë dhe leverdishmëri.
- Pesë janë komponentët bazë të një sistemi informacioni kontabël:

- Dokumentët bazë;
- Mjetet që sigurojnë futjen e të dhënave;
- Përpunuesit e informacionit;
- Ruatja (depozitimi) i informacionit;
- Mjetet që sigurojnë komunikimin (nxjerrjen) e informacionit.

2.1 Dokumentet bazë

- Dokumentet bazë japin apo sigurojnë informacionin bazë që përpunohet nga sistemi i kontabilitetit.
- Dokumentat bazë janë: ekstraktet bankare, çeçet, mandate arkëtimet, apo pagesat, faturat e blerjes apo të shitjes.
- Dokumentat bazë mund të jenë në forma dhe përmbajtje të ndryshme, në letër apo në forma elektronike, ose kalimi direct nga një system kontabël në një tjetër.
- Pavarësisht nga forma që ata kanë, duhet të kenë një përmbajtje informacioni të domosdoshëm në lidhje me datën e veprimit, të shumës së veprimit, të natyrës dhe llojit të veprimit, emrat dhe firmat përgjegjëse.

- Dokumenti bazë i saktë dhe i kujdesshëm është thelbësor për sistemet e informacionit kontabël.
- Futja e një sistemi jo të saktë ose jo të plotë dëmton shumë besueshmërinë dhë rëndësinë e sistemit të informacionit.
- Shmangia e gabimeve hyrëse dhe dalëse, si dhe njihen në kontabilitet.
- Një system kontabël i organizuar mirë parashikon edhe kontrollin në lidhje me rregullsinë e përmbajtjes dhe formës së dokumentave si dhe të lidhjes më saktësinë matematikore të tyre, para se ato të përpunohen në fazat e tjera të sistemit kontabël, pra para se të regjistrohen në ditar.

2.2 Mjetet që sigurojnë futjen e të dhënave

- Mjetet që përdoren për të future të dhënat e dokumenteve në procesin e përpunimit të tyre në sistemin kontabël, janë një element shumë i rëndësishëm.
- Mjetet që sigurojnë futjen e të dhënave marrin informacion nga dokumentet bazë dhe sigurojnë trasferimin e tyre në elementin tjetër të sistemit atë të përpunimit.
- Këto mjete shpesh përfshijnë transformim në të dhëna, duke u bazuar në dokumentet bazë dhe duke I përshtat me sistemin, kjo duhet të jetë e saktë, pasi çon në deformim të tyre.

- *Psh rasti i një supermarket, arkëtarja skanon barcode dhe nëpërmjet këti nr disa shifror futet dokumenti bazë në system dhe niset përpunimi i tij.*
- Sistemet e informacionit kontabël të kompjuterizuara rrisin saktësinë nëpërmjet metodave të duhura në futjen e të dhënave, si dhe rrisin shpejtësinë e përpunimit të informacionit kontabël.
- Jo çdo kush ka akses në futjen e informacionit kontabël, ato janë persona të autorizuar.
- Kontrollet rrisin besueshmërinë e një sistemi.
- Ata lejojnë kapjen e një burimi informacioni të gabuar.

2.3 Përpunimi I informacionit

- Përpunimi i të dhënave është një element përbërës i sistemit kontabël i cili interpreton dhe përmbledh informacion, i cili përdoret në analizat dhe raportimet.
- Sistemi bazuar në parimet e regjistrimit të dyfisht, në regjistrimin kronologjik dhe sistematik të të dhënave, si dhe në nevojat e përdoruesve për informacion në forma të caktuara, përpunon të dhënat e marra nga dokumentat bazë.
- Gjykimi professional zë një pjesë të rëndësishme në sistemet kontabël.

- Përpunimi i të dhënave dhe ndërtimi i PF nga sistemet kontabël realizohet bazuar në parimet kontabël.
- Përpunimi i informacionit kontabël përbëhet nga librat kontabël të tillë si ditarët, libri I madh, librat ndihmës, fletët e punës, bilancet vërtetues si dhe procedurat e mbartjes të regjistrimeve kronologjike në regjistrimet sistematike.
- Këto të dhëna ndihmojnë në trasformimin e të dhënave të papërpunuara në informacion të përdorshëm për nevoja të përdoruesve të jashtëm dhe të brendshëm.

- Përpunimi i informacionit mund të realizohet në mënyrë manual, dhe në këtë rast elementët përbërës të tij do të jenë në formën e librave kontabël në përmbajtje letër.
- Në ditët e sotme gjithmonë e më shumë ky përpunim po zëvëndësohet me kompjuter.
- Përdorimi i kompjuterave dhe programeve informatike kontabël duke respektuar parimet e përgjithshme kontabël, siguron efikasitet, produktivitet dhe shpejtësi në përpunimin e informacionit kontabël dhe eficiencë.
- Përpunimi i informatizuar ka bërë që kontabilistët të përqëndrohen më shumë në analizat dhe në interpretimin e të dhënave të nevojshme për drejtim.

2.4 Ruatja e informacionit

- Ruatja e informacionit është një përbërës shumë I rëndësishëm në sistemin kontabël, pasi duhet të ruhen me qëllim nënshtrimit të përpunimit në një moment të dytë.
- Të dhënat pasi futen përpunohen, ruhen për t'u përdorur në analizat ose raportet e ardhshme.
- Këto të dhëna mund të përdoren nga personat që merren me përgatitjen e raporteve periodike financiare si dhe për analiza të tjera.
- Ky component është i projektuar që të ndihmojë në përgatitjen e raporteve të brendshme Gjithashtu audituesit përdorin oikërisht këtë bazë të dhënash kur auditojnë PF

- Të dhënat mund të ruhen edhe në formate letre (librash, dokumentash, raporte të printuara etj.), mund të bëhet nëpërmjet programeve elektronike apo sistemeve online.
- Jo çdo kush ka të drejtë aksesimi apo hyrje, pasi kërkon asistencë ose autorizim.
- Një system efikas kontabiliteti parashikon dhe përcaktimin e niveleve të të drejtave për hyrjen në sistemet e informacionit kontabël

2.5 Mjetet që sigurojnë komunikimin e informacionit.

- Informacioni kontabël i përpunuar duhet t'u komunikohet përdoruesve të brendshëm e të jashtëm për ta përdorur në marrjen e vendimeve ekonomike.
- Mjetet që sigurojnë komunikimin e informacionit nga sistemi kontabël tek përdoruesit janë një përbërës shumë i rëndësishëm i sistemit.
- Këto mjete bëjnë të mundur që informacioni të shikohet, të printohet dhe të përdoret nga përdoruesit.
- Mjetet më të zakonshme janë printerat dhe ekranet, por mund të jenë dhe telefonat, faqet e web-it etj.
- Format e komunikimit të informacionit janë të shumta, si më lart.

3. Kontabiliteti dhe informatizimi i tij.

- Teknologjia po luan një rol shumë të rëndësishëm në sistemin e informacionit kontabël, duke patur një ndikim të madh në përpunimin e të dhënave dhe në mënyrën sesi funsionon përpunimi I të dhënave dhe nxierrja e rezultateve kontabël.
- Teknologjia e kopjuterit në kontabilitet mund të grupohet në dy kategori të mëdha:

1. Hardëare është pjesa fizike e pajisjeve.
2. Softëare janë progaremt që drejtojnë operacionet hardëare-it.

Përpunimi i të dhënave në kontabilitet

- Sistemet kontabël ndryshojnë nga mënyra e futjes së të dhënave dhe përpunimit të tyre.
- Përpunim online
- Përpunim periodik.

Faleminderit!

This project is funded by the European Union

Moduli “Manaxhim Biznesi”

Komunikimi në Biznes dhe kuptimi i Etikës
”

Shkolla “Kolin GjokA” Lezhë, më 12 janar 2020

PËRMBAJTJA E LEKSIONIT

- **KUPTIMI I ETIKëS**
- Situatat Etike
- Etika si një çështje e komunikimit
- **INFLUENCAT Në ETIKëN PERSONALE**
- Njerëzit
- Kultura
- Filozofia
- Ligji
- Besimi Fetar
- **KOMUNIKIMI DHE ÇëSHTJET ETIKE**
- Çështjet ligjore

1. KUPTIMI I ETIKëS

Marrja e vendimeve etike është relativisht më e thjeshtë kur njihen të gjitha faktet, ngjarjet dhe situatat.

- Kur informacioni mungon apo kur ka çështje të ndryshme, rezulton të këmi vështirësi dhe deri në konflikt.

Si duhet të reagojmë ndaj paqartësive dhe të marrim vednimin e duhur etik kur çështjet janë të paqarta?

- **Etika ka të bëjë me marrjen e vendimeve të duhura dhe shmangien e atyre të gabuara.**
- **Parimet etike trajtojnë problem të ndreshmërisë, shërbimit, cilësisë, integritetit, sensibilitetit, finesës dhe dinjitetit.**

Situtat etike

- **Secili nga ne çdo ditë merr vendime, duke ndërtuar në ndërgjegjën tonë konceptet e të drejtës dhe të gabuarës duke formuar disa parime të caktuara të etikës sonë.**

***Shembull*:** *"Gjatë një interviste pune, pyeteni se pse ju duhet të merreni në punë dhe jo një kandidat tjetër, që e supozojmë që është shoku, miku juaj I ngushtë. Nëse keni disa informacione negative mbi këtë person çfarë do të bënit, do t'ia tregonit apo jo intervistuesit?"*

Një përgjigje e shpejtë do të ishte që ne gjithmonë zgjedhim vendimin e duhur në përputhje me moralin shoqëror, çfarë do të thotë se një përgjigjje mund të ishte: “Miqësia duhet të triumfojë mbi përfitimin personal”.

- është vendim I drejtë dhe moral?
- Në çfarë rrethanash do të vepronit ndryshe?
- Pse mos ia tregojmë intervistuesit informacionin në lidhje me kanditatin konkurrentë?
- Bota sot bazohet në konkurrencë?!

Vënia e ngjarjeve etike në një kontekst më të gjerë do të ndryshonte mënyrën në të cilën ne e përceptojmë këtë ngjarje.

Një përgjigjje e prerë nuk është gjithmonë e saktë.

Etika e procesit të vendimmarrjes varet në një masë të madhe nga vetë situata

- Manaxheri, apo çdo profesionist ballafaqohet me dilemma të ngjashme etike.
- Manaxheri, apo çdo profesionist është mirë të testohen për atë çfarë ata gjykojnë si të drejtë dhe çfarë si të gabuar.
- Të marrësh dhe të japësh mendime në raste të ndryshme konkrete do të ishte frytdhënëse.

Shembull: *"Administratori I një hoteli kohët e fundit ka blerë 20 arka me verë nga një furnitor I ri. Furnitori, pa dijeninë e administratorit I shpie një arkë vere falas në shtëpinë e këtij të fundit. Administratori vendos ta mbajë arkën e dhënë për konsum personal pasi ai mendon se marrja e kësaj arke nuk ka influencuar në vlerën e blerjes së 20 arkave të hotelit."*

mbajtur arkën e verës?

- Shumë prej nesh mund të mendoj se është e gabuar mbajtja e arkës së verës nga ana e tij.

- Shumë prej nesh mund të mendoj se nuk është e gabuar pasi ai marrjen e arkës së verës e mendon si një dhuratë, nga ana e furnitorit.

Vendimi është etik?

Etika si një çështje e komunikimit

Ne nuk jemi qënie njerëzore që kemi një eksperiencë shpirtërore, por jemi qënie shpirtërore që kemi një eksperiencë njerëzore.

- Ne identifikohemi në sytë e të tjerëve me mënyrën se si sillemi, duke ua komunikuar vlerat dhe besimet tona me anë të sjelljeve verbale dhe jo-verbale.

- Për të maksimizuar vlerat e një organizate, njësie ekonomike punonjësit duhet të sillen në mënyrë te tillë që të promovojnë ndershmëri dhe drejtësi.

- Drejtuesit, menaxherët, pronarët janë ata që caktojnë një linjë etike për biznesin.
- Veprimet e tyre tregojnë vlerat e njësisë ekonomike, nëse ajo është e korruptuar, e manipuluar dhe pre e devijimeve të ndryshme, apo është e hapur e ndershme dhe gatshme për të pranuar dështimet e mundshme.
- Menaxherët, drejtuesit, pronarët duhet të shprehen dhe jo të heshtin, kur diçka nuk shkon mirë në kompani.
- Duhet të jenë ata përsonat që influencojnë të tjerët për të përcaktuar linjën e etikës që duhet ndjekur
- Shpeshherë ne mund të dimë se çfarë është është e mirë apo çfarë është e keqe, por na mungon forca e brendshme ose ndenja kolektive që roforcon veprimin në mënyrë etike.
- Vëzhgimi I njerëzve të tjerë që bëjnë veprime të duhura etike shërbejnë si frymëzues edhe për ne, duke na motivuar të bëjmë të njëjtën gjë.

2. INFLUENCAT Në ETIKëN PERSONALE

- Secili nga ne merr vendime etike.

- A keni mbajtur të fshehtë ndonjë informacion prej dikujt I cili mund të kishte interes apo të përfitonte nga ky lloj informacioni?
- A keni kthyer ndonjëherë diçka të gjetur?
- A keni qëndruar të heshtur kur dinit faktet e ndodhura po fshiheshin?

Po ne vetë jemi aq etikë sa mendojmë?

Etika personale është e "shkallur" nga 5 influence kryesore.

1. Njerëz me influencë në jetën tonë (familja, miq, shok të ngushtë, ose njerëz që merren si model).
2. Normat kulturore.
3. Pozicioni filozofik.
4. Ligjet locale dhe shtetëore që qeverisin sjelljen individuale.
5. Pikëpamjet fetare.

Familja luan një rol shumë të rëndësishëm në formimin e etikës personale.

Kur jemi të vegjël dhe rinj, mësuesit (në mënyrë të veçantë) mund të vendosin themelet tona etike.

2. KULTURA

Disa nga vlerat etike mësohen nga kultura. (P.sh. Nëse jemi rritur në një qytet të madh kemi vlera të ndryshme nga dikush që është rritur në fshat, ose kur kjo ka ndodhur në shtete të ndryshme).

Me kalimin e kohës vlerat e çdo culture pasurohen.

3. FILOZOFIA

Teoritë e ndryshme filozofike janë marrë për një kohë të gjatë me çështjet e etikës dhe të moralit.

“Etika përshkruese” dhe “Etika detyruese” janë emërtimet për dy tippet më kryesore të kërkimit filozofik.

çfarë është morale dhe e drejtë dhe njëkohësisht se çfarë kontribuon pozitivisht në eksperiencën njerëzore.

Pikëpamjet detyruese filozofike kryesore që ndikojnë mbi biznesin dhe vendimet personale janë:

1. Teologjia - këndvështrim moral që tenton të përkufizojë sjelljet në përputhje me dëshirën e Zotit.
2. Deontologjia - është studimi I detyrimeve apo obligimeve morale.
3. Teleplogjia - është studimi I shenjave të formimit të natyrës.
4. Utilitarianizmi - është një formë teologjie që argumenton se një veprim është moralisht I drejtë në qoftë se ai maksimizon dobishmërinë.

Ligji prezanton minimumin e standarteve të sjelljes.

Shumë njerëz ee shikojnë etikën nga një këndvështrim ligjor, si psh respektimi I etikës është respektimi I ligjit.

Ndoshta ligji përfaqëson një standart minimal të sjelljes etike, psh kodet e etikës për profesione si kontabilist, jurist, mjek kërkojnë standarte sjellje që e kapërcejnë ligjin.

Por kur konsideratapër ligjin është jo e drejtë, pra jemi joetik?

5. BESIMI FETAR

Besimet në mbarë botën janë baza e sjelljes etike.

“Shenjtëria” e jetës është një karakteristikë thelbësore e shumë besimeve në botë.

3. KOMUNIKIMI DHE ÇëSHTJET ETIKE

- Komunikimi etik në arenën e biznesit është një sfidë që duhet përballuar në një sërë nivelesh.
- Çështjet ligjore kanë një ndikimi shumë të madh si tek individi ashtu edhe tek organizata që I mbart.
- Sfidat organizative përfshijnë ndërtimin e një culture productive në një kompani me të punësuar që kanë formim, vlera dhe besime të ndryshme.
- Në të gjitha këto sfida, sistemi personal I vlerave do të ndikojë në sjelljen e vendim-marrësit po aq sa dhe të personave që e rrethojnë.

Çështjet ligjore

- Çështjet ligjore siç janë akuzat, fyerjet dhe sekretet janë shqetësuese për çdo organizatë.
- Shumë individë dhe kompani hidhen në gjyq për fyerje ndaj pesonit, sa çështje ligjore, ato janë dhe çështje etike, pasi akuzat qofshin formale apo verbale kanë shkelur parimet e ndeshmërisë, respektit dhe dinjitetit njerëzor.
- Ligjet në fuqi mbrojnë “intimitetin”, pra të drejtën private, por në ditët e sotme jemi të ekspozuar nga informacioni I shumtë dhe ai mund të vihet në rrezik, duke shkelur privatësinë.
- Diskriminimi dhe ngacmimet janë çështje të tjera me pasoja etike dhe ligjore.
- Kopjimi, duke përfshirë shkeljen e të drejtës së autorit, prodhimet fallco etj., është çështje etike me pasoja ligjore.
- Të dreitat e autorit (copyrights)

PROBLEME KRITIKE Në KOMUNIKIMIN ETIK

- Trajtimi në mënyrë etike i një çështjeje kërkon kohë, mendim dhe përgatitje.

- Për një menaxher gjatë procesit të komunikimit është I rëndësishëm fokusimi në tre fusha kryesore:

1. Mesashet personale të shkruara dhe të folura.
2. Mesazhet ndërkulturore.
3. Mesazhet reklamuese.

ETIKA DHE PëRGJEGJëSIA ORGANIZATIVE

- **Vendet e punës përmbajnë shpeshherë shumëllojshmërinë e vlerave etike. Çdo individ sjell qëndrimet e tij mbi atë se çfarë quhet etikë.**
- Sjelljet organizative dominojnë jetën dhe qëndrimet tona.
- Organizatat janë më të pushtetshme sesa individët e thjeshtë.
- Kanë në dorë mjete monetare që u japing mundësinë të kenë pushtet për të influencuar tek të tjerët.
- Paraj mund të “blejë” si pushtetin ashtu dhe ndikimin, por gjithsesi kompania duhet të mendohet mirë mbi masën në të cilën ato e përdorin paranë për të “blerë” ndikimin e të tjerëve”

Konfliktimi i etikës: Kriteret formale në raport me ato informale

- A duhet menaxherët të përcaktojnë vlerat e një organizate dhe t'ia përcjellin më pas ato të niveleve më të ulëta dhe individëve të veçantë si percjellin strategjitë dhe politikat?
- Apo këto përkufizime të vlerave dhe etikës duhet të lindin nga radhët e punonjësve?
- A është etika me efektive kur ajo imponohet?
- Apo, vlerat e organizatës janë më të forta kur krojohen "gjiri" I organizatës, nivelet e mesme dhe të ulëta të saj, duke reflektuar në këtë mënyrë atë që beson realisht shumica e punonjësve?

1. Mesazhet publike.
2. Manualet për punonjësit dhe formulimet e politikave.
3. Formulimi i misionit të organizatës dhe kodet etike.

RRUGëT JOFORMALE:

Një organizatë krijon strukturat e saj etike në mënyrë të vazhdueshme nëpërmjet punëtorëve, manaxherëve, si dhe mënyrave të saj organizative.

1. Kultura dhe vlerat janë importuar në çdo organizatë nëpërmjet pjesëmarrjes.
2. Organizatat në vetvete janë instrumente sociale që prodhojnë sistemin e tyre të vlerave.
3. Veprimet e menaxherëve, drejtuesve dhe pronarëve mund të ndihmojnë në formimin e kulturës dhe të vlerave të kompanisë.

FALEMINDERIT!

This project is funded by the European Union

Moduli “Manaxhim Biznesi”

Parimet e Komunikimit Efektiv – “Shtatë C-të e komunikimit”

Shkolla “Kolin GjokA” Lezhë, më 25 janar 2020

PËRMBAJTJA E LEKSIONIT

1. TËRËSIA
2. KONÇIZITETI
3. KONSIDERATA
4. KONKRETËSIA
5. QARTËSIA
6. KORTEZIA
7. KORREKTËSIA

Të gjitha “C-të” mund të aplikohen si për komunikimin e folur edhe për atë të shkruar.

- Për të ndërtuar mesazhe efektive të shkruara dhe gojore, duhet që të aplikohen parime komunikimi të caktuara.
- 7 “C-të” e komunikimit janë tërësia, konçiziteti, konsiderata, konkretësia, qartësia, kortezia, korrektësia.
- Këto parime janë të aplikueshme për të gjitha format e komunikimit, që nga fjalët apo fjalitë e thjeshta dhe deri tek dokumentet apo prezantimet e kompletuara.
- Në mjaft këndvështrime këto parime edhe mund të mbivendosen, pasi bazohen në një preokupim të përbashkët për audiencën, pavarësisht nëse kjo audiencë është e përbërë nga dëgjues apo lexues.

1. TËRËSIA

Marrësi i mesazhit, qoftë degjues apo lexues, dëshiron informacion të plotë për pyetjet e tij.

- Mesazhi i një biznesi është i kompletuar ku ai përmabn të gjitha faktet që i nevojiten dëgjuesit ose lexuesit për reagimin që dëshirohet.
- Tërësia ofron përfitime të shumta:

- mesazhete plota pritet të japing rezultatet e dëshiruara pa shepnzimin e mesazheve shtese;
- Mund të bëjnë një punë më të kënaqshme për të ndërtuar vullnetin e mirë, duke ngjallur dhe interes;
- Komunikimet që mund të duken të parendësishëm mund të jenë tepër të rëndësishëm nëse informacioni që ato mbartin është I plotë

- Të jesh terësor dhënë të kemi parasysh:

1. **Sigurimin e të gjithë informacionit të domosdoshëm;**

Përgjigjet ndaj 5 “ë-ve” (ëho –kush; ëhat –çfarë; ëhen –kur; ëhere –ku; ëhy –Pse.)

2. **Përgjigjje ndaj të gjithë pyetjeve të bëra;**

Shikohen me kujdes pyetjet, disa prej tyre mund të kuptohen me vështirësi, lokalizoni dhe pastaj jepini përgjigjje të sakta.

3. **Dhënia e diçka suplementare kur ajo dëshirohet.**

Përdor logjikën në dhënien e materialit shtesë, në rastet kur mesazhi I dërguesit është I paplotë.

2. KONCIZITETI

- Konciziteti është të shprehurit e asaj çfarë duhet thënë me sa më pak fjalë të jetë e mundur dhe pa sakrifikuar cilësitë e tjera të “C-ve”.
- Konciziteti është një kusht për komunikim efektiv në biznes, pasi kursen kohën dhe shpenzimet si për dërguesin edhe për marrësin.
- Konciziteti kontribuon në eliminimin e fjalëve të panevojshme, por tregon dhe respect për marrësin dukë mos I “tejngopur” jetën e tyre profesionale me informacione të panevojshme.

Duhet të:

- Eliminohen shprehjet fjalë –shumë;
- Përfshihen vetëm materialet që lidhen me çështjen;
- Shmangen përsëritjet e panevojshme.

të përdoren fjalë të thjeshta në vend të frazave të ngarkuara;

- Të fokusohesh fort tek qëllimi I mesazhit;
- Të eliminohen fjalët pa lidhje dhe fjalitë e tejzgjatura;
- Të mos përsëritet që në fillim ajo çfarë është për t'u thënë më parë nga marrësi I informacionit;
- Të shmangen prezantimet e gjata, shpjegimet e panevojshme.

- Të perdoren terma të shkurtra, pas përdorimit më parë të termave të gjatë.
- Përdorimi I përemrave ose inicialeve në vend të emrave të gjatë.
- është e nevojshme që "të spastrohen" të gjitha përsëritjet e frazave dhe fjalive të panevojshme.

3. KONSIDERATA

- Konsiderata është të përgatitesh çdo mesazh duke patur parasysh marrësin e mesazhit.
- Gjuha dhe përmbajtja e mesazhit duhet adaptura sipas nevojave të marrësit gjatë periudhës që mesazhi është duke u kompletuar.
- Tre mënyra specifike për të treguar konsideratë janë:

1. Fokusimi tek shprehja “JU” në vend të shprehjes “UNë” dhe “NE”;
2. Theksimi i përfitimeve dhe interesave që mund të fitojë audience, të cilat duhet të zënë një pjesë të rëndësishme të mesazhit;
3. Theksimi I fakteve positive dhe të kenaqshme, pra përdorimi I termave pozitiv rrit efektivitetin e mesazhit, rrjedhimisht lexuesit do të reagojnë në një mënyrë të përshtatshme.

4. KONKRETËSIA

Keqkuptimi I fjalëve ka sjellë treagjedi si në luftë, edhe në paqe, në situate biznesi ose jo.

- Të komunikosh konkretisht do të thotë që të jesh specific, përcaktuar dhe I gjallë, në vend që të jesh I vakët dhe I përgjithshëm.
- Të përdoren fjalë direkte në vend të fjalëve me nënkuptim.
- Të përdoren fakte, shifra konkrete.
- Mesazhet konkrete janë më të sakta dhë dinamike.
- Gjatë diskutimit foljet duhet të bëhen vepruese dhe active.

Gjithmonë kur kryefjala “vepron”, ndjehet më tepër jetë dhe gjallëri.

Foljet vepruese ndihmojnë që t'i bëjnë fjalitë më:

- Specifike. Shprehja “Drejtori vendosi” është më eksplicite se sa “Një vednim u mor”.
- Personale (direkte). Shprehja “Ju do të vini re…” është më personale dhe specifike se “Do të vihet re…”.
- Konçize. Përsorja kërkon më shumë fjalë në ndërtimin e fjalisë.
- Emfatike (theksuese). Foljet përsore shpesh e “ngathtë-sojnë” veprimin.

- Përdorni më tepër foljet dhe jo emrat.

Foljet shtyjnë mendimin, ato lëvizin idetë, duke zëvëndësuar veprimin e ngadalshëm të emrave.

- Të zgjidhen fjalë të gjalla dhe imazh –ndërtuese.
- Gjuha konkrete shpesh nxit përgjigjje sensore tek njerëzit duke thërritur një ose më shumë prej pesë shqisave.
- Analogjitë ose krahasimet mund të kthjelltësojnë një ide të turbullt, ose të bëjnë një ide akoma dhe më të gjallë.
- Përdorimi i shprehjeve figurative me kujdes, pasi mund të bëjnë mesazhin jo të qartë dhe konkret.

Puna e saj me grupet ishte ekzemplare.

Ajo mund të quhej "Shpirti I grupi".

5. QARTËSIA

- Qëllimi i qartësisë është “nxjerrja” e kuptimit nga mendja e një individi dhe “transferimi” I tij në mendjen e lexuesit (e bërë kjo sa më saktësisht).

- **Për të qënë sa më qartë nevojitet:**

1. Të zgjidhen fjalët sa më preçize, konkrete dhe të njohura.

(Kur ka paqartësi është mirë që të perdoren më shumë fjalë të njohura. Audienca do t’I kuptojë ato më mirë.)

2. Të ndërtohen fjali dhe paragrafë sa më efektive.

(Vini më shpesh idetë kryesore në fillim të një fjalie.)

- Të zgjidhen fjalë sa më konkrete, preçize, të sakta e të thjeshta që të jetë e mundur.

- Të zgjidhen fjalë që kanë sens të lartë përshtatshmërie për lexuesin.

- Të zgjidhen fjalë të njohura dhe që nuk janë “pompoze” dhe të ekzagjeruara.

- Të limitohen gjatësitë mesatare të fjalive me 15-17 fjalë.

- Të mos futen me shumë se sa një ide kryesore në një fjali.

6. KORTEZIA

Njohja e audiencës lejon që të përdoren shprehjet e përshtatshme të politesës. Për këtë arsye informohuni mirë mbi marrësin e mesazhit.

- Kortezia, apo politesa e vërtetë përfshinë jo vetëm marrjen në konsideratë të mendimeve të të tjerëve por dhe ndjenjat e tyre.
- Kortezia karakterizohet nga një qëndrim respektues ndaj të tjerëve.
- Kortezia është edukatë që rritet nga respekti dhe preokupacioni për të tjerët.
- Në çdo shkrim apo komunikim duhet të manifestohen sjelljet me

KONCEPTET BAZË TË KORTEZISË

- Pyetni vetën nëse komunikimi juaj ka gjithmonë në “qëndrim-ju”.

- Nëse keni dyshime për taktin që përdorni në deklaratat tuaja, a e keni diskutuar këtë me miq? Opinioni I të tjerëve mund të të ndryshojë mënyrën tuaj të të shprehurit.

- Tregohuni të kujdesshëm në përdorimin e humorit gjatë komunikimeve tuaja. Edhe këtu këshillat e dikujt mund të jenë të vlefshme.

- Tregohu I kujdesshëm gjatë të shprehurit. Kjo nënkupton respektimin e moshës, racës, besimit dhe origjinave etnike.

7. KORREKTËSIA

- **Në thelb të korrektësisë është përdorimi I rregullave gramatikore, I shenjave të pikësimit dhe të mënyrave të shqiptimit.**

- **Një mesazh mund të jetë gramatikisht dhe mekanikisht perfekt, por përsëri mund të jetë diskriminues duke sjellë për shembull largimin e një klienti nga një biznes.**

KONCEPTET BAZË TË KORREKTËSISË

- Përdorni nivelin e përshtatshëm të gjuhës në komunikimet tuaja formale apo informale.

- Mbani parasysh se gjuha informale është në shumë raste me e përdorshme se ajo formale.

- Kontrolloni shpesh paraqitjen korrekte të fakteve, shifrave apo fjalëve. Kjo mund të realizohet duke kërkuar këshillat e kolegëve pasleximit nga ana e tyre të materialeve.

- Kontrolloni etiken dhe estetikën gjatë përgatitjes së materialeve.

FALEMINDERIT!

This project is funded by the European Union

Moduli “Manaxhim Biznesi”

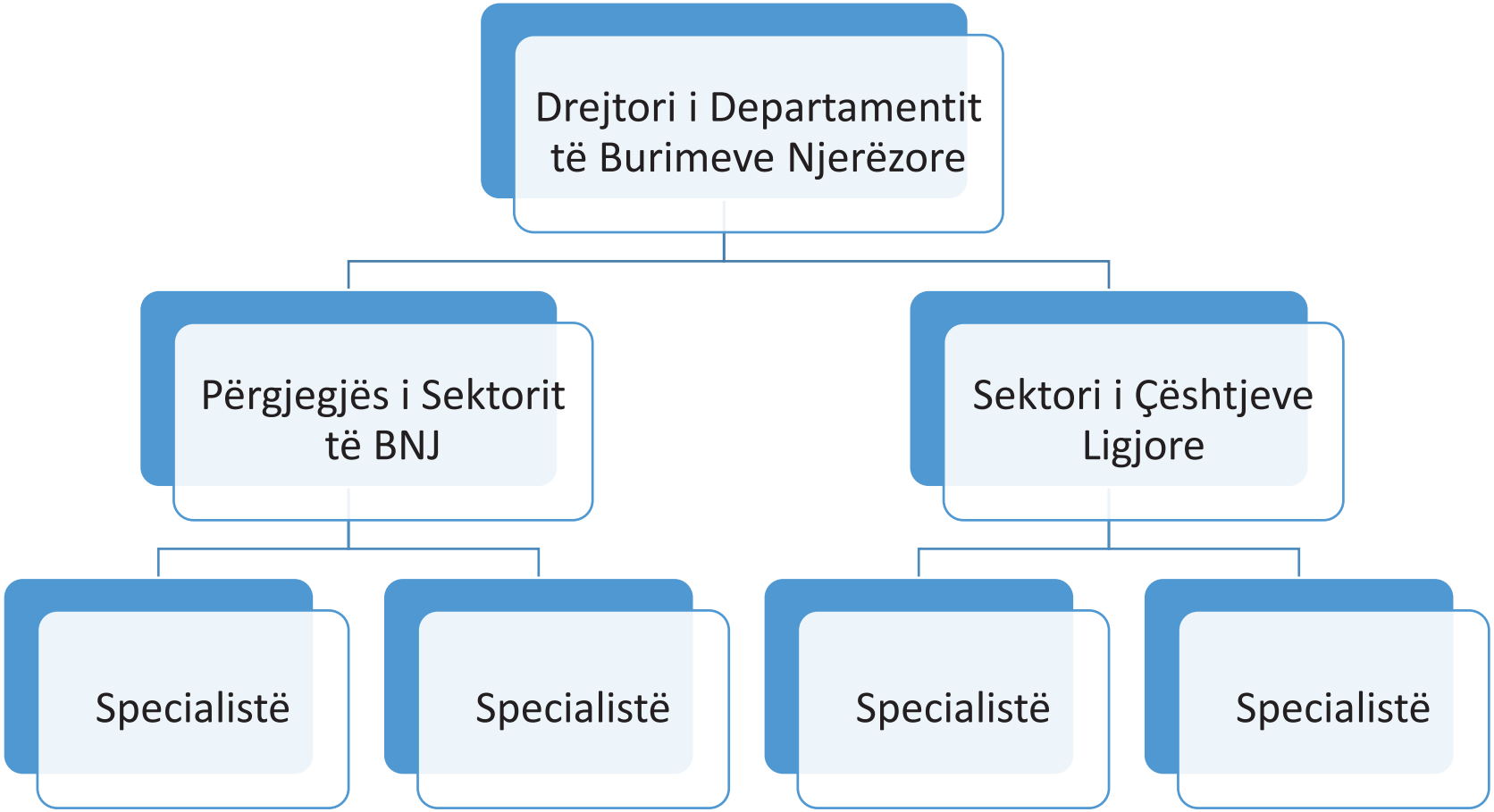
Burimet Njerëzore (Departamenti)

Shkolla “Kolin GjokA” Lezhë, më 15 shkurt 2020

Departamenti i Burimeve Njerëzore

Struktura e BNJ është grupi formal I caktuar pranë një organizate për të ndihmuar organizimin e njerëzve në mënyrë sa më efektive për të mirën e punonjësve, organizatës dhe shoqërisë.

- Të pasurit e një departamenti BNj varet nga madhësia dhe nga konceptimi I njeriut në punë.
- Bashkëpunimi (partnership) I stafit të BNJ me manaxherët linearë dhe punonjësit është një prirje kryesore në biznesin e sotëm.
- Struktura e BNJ shihet si një funskion kyç që mund të përmirësojë aftësinë e firmës për të konkuruar edhe në organizatat e vogla dhe ato të mëdha.


Drejtori i Departamentit të Burimeve Njerëzore
Përgjegjës i Sektorit të BNJ
Sektori i Çështjeve Ligjore
Specialistë
Specialistë
Specialistë
Specialistë

Rolet e Departamentit BNJ

Roli i biznesit –nëse analizojmën historikun e zhvillimit të biznesit, departamenti I BNJ ka qënë relativisht I përfhsirë pak në problemet dhe objektivat e biznesit.

- Menaxherët e BNJ janë marr shpesh me bërjen e planeve të stafit, sigurimin e programeve të trajtimit në punë, apo zhvillimin e programeve të vlerësimit të përformancës.
- Me ndryshimin e konceptit të njeriut në organizatë, rikonceptimi si një ndër astetët më të rëndësishme të organizatës, po I përfshinë gjithmonë e më shumë menaxherët e BNJ në organizatë.
- Lidhja e BNJ me bzinesin është një rol I ri që duhet të luajë departamenti dhe një nga më të rëndësishmit. Rrjedhimisht kemi përfshirje më të madhe në drejtimin strategjik, afatgjatë, afatshkurtër dhe afatmesëm.

Roli i Binznesit i BNJ në tre nivele

- **Niveli operacional** –nivel afatshkurtër ku departamenti I BNj bën plane të pajisjes me BNJ, krijon sisteme të monitorimit të përditshëm, administron pagat, llojet e përfitimeve, rregullon sisteme të vlerësimit të përformancës dhe sisteme të kontrollit të përditshëm. Bën trajnime për aftësi specifike pune, përshtat individët me punët specifike planifikon lëvizjet në karrierë.
- **Niveli manaxherial** –nivel afatmesëm, departamenti vlerëson seleksionimin, zhvillon plane marketing për rekrutim, harton plane pesëvjeçarë kompesimi dhe paketa përfitimi. Ngre qëndra vlerësimi, I jep rëndësi zhvillimit në karrierë.
- **Niveli strategjik** –nivel afatgjatë, departamenti përfshihet në vendime më të gjera, përgjithësisht me ato që kan ëtë bëjnë me vizionin dhe drejtimin e përgjithshëm të organizatës.

Roli i mbështetësit (ndihmësit)

- Në realitet programet e BNJ kanë sukses sespe I bëjnë të tillë menaxherët linarë.
- Në aktivitetet më tradicionale të BNJ si seleksionimi, trajnimi, vlerësimi, shpërblimi, këshillimi, promovimi ndërprerja e largimit nga puna departamenti I BNj I siguron një shërbim menaxherëve linearë.
- Ai I ndihmon menaxherët linearë edhë nëpërmjet sigurimit të informacionit për intepretimin e legjislacionit për mundësitë e barabarta dhe për standartet e shëndetit dhe sigurisë në punë.
- Duhet të njihen nevojat e punonjësve, departamenti duhet të jetë sa më afër tyre për identifikimin e tyre.

Klientelizmi është do të shohësh çdonjërin Brenda apo jashtë organizatë si një klientë.

Roli Monitorues

- Megjithëse departamenti i BNJ mund të delegojë shumë nga aktivitetet e tij menaxherëve të linjës, ai është përgjegjës për zbatimin e tyre.

- Kjo është e mbështetur edhe me legjislacionin për drejtësi në punësim.

- Një tendencë kryesore në rolin e monitoruesit dhe koordinuesit të zhvillimit është përdorimi I teknologjisë së kompjuterave dhe sistemeve të informacionit për BNJ.

Roli i novatorit

- Një rol tjetër I rëndësishëm është ai I sigurimit të teknikave bashkëkohore dhe zhvillimi e eskplorimi I trajtimeve të reja për problemet e personelit.

- Pasiguria e mjedisit ku organizata operon është e madhe, e sot po kërkohen pikërisht departamente mendjehapur kundrejt risive në përmirësimin e produktivitetit dhe cilësisë së jetës së punonjësve.

- Kjo zgjidhje kërkohet të justifikohet lehtë dhe të ketë vlerë.

- Novatorizmi në dinamizmin e sotëm nuk është luks por domosdoshmëri.

Roli i Përshtatësit

- Për organizatorët po bëhet gjithnjë e më domosdoshme përshtatja me teknologjitë, strukturat, proceset, kulturat dhe procedurat e reja për t'I bërë ballë konkurrencës.

- Kërkohet zotësi për të lehtësuar ndryshimin organizativ, për të ruajtur fleksibilitetin aftësinë për tu përshtatur.

- Departamenti I BNJ duhet t'u paraprijë ndryshimit dhe duhet të sigurojë aftësitë dhe kompetencat e reja në kohën e duhur.

- Shërben për të qënë model I rolit për ndryshimin dhe aftësinë për t'u përshtatur.

Rolet për liderin e BNJ

- Njeri i biznesit.
- Krijues i ndryshimit në harmoni me biznesin.
- Konsulent për organizatën, partner për menaxhimin linear.
- Planifikues i strategjive/biznesit.
- Menaxher i talentit.

Praktika Shqiptare për stafin e BNJ

- Pjesa më e madhe e organizatave në vednin tonë janë të vogla dhe të mesme, nuk mungojnë koorporatat.
- Në organizatat e vogla rolet e BNj përgjithësisht I luan pronarët menaxherë ose menaxherët linearë.
- Edhe në organizatat e mëdha, mungesa e njohurive, eksperiencës apo mungesa e ndërgjegjësimit, ndikon në zhvillimin e mjaftueshëm të departamentit të BNJ.
- Në sektorin public, kërkesat për kandidatët e BNj, theksohet të kenë mbaruar shkenca shoqerore, ose ekonomike. (Menaxhimi I Burimeve Njerëzore është fushë studimi e mirëfilltë).
- Kemi një aplikim deri diku të cungët të politikave dhe strategjive të BNJ në mjedisin shqiptar.

Programi për menaxhimin e BNJ

Një program për MBNJ cakton objektivat, politikat, procedurat dhe buxhetin e përshtatshëm për realizimin e funksioneve të BNJ.

1. **Objektivat** - përcaktohen nga objektivat e përgjithshme të organizatës. Këto po reflektohen gjithnjë e më shumë edhe në përgjgjësinë sociale të organizatës.
2. **Politikat** - të lidhura ngushtë me objektivat e BNJ, politikat shërbejnë për veprimet e nevojshme për arritjen e këtyre objektivave.

Nevoja për politika - politikat e zhvilluar me kujdes janë jetësore për MBNJ, sepse punonjësit janë të ndjeshëm ndaj çdiference në trajtimin e tyre në krahasim me të tjerët.

Formulimi i politikave – formulimi I politikave BNJ duhet të bëhët nga një grup ku bashkëpunojnë menaxherët, mbikqyrsit, anëtarët e BNj

Shpallja e politikave të shkruara - organizatat mund t'i bëjnë me autoritare politikat e BNj duke I shkruar ato. Për të forcuar efektivitetin e tyre këto shpallje që mund të jenë në formë manualësh politikash, duhet të përfshijnë dhe arsyen pse duhen këto politika.

3. Procedurat - shërbejnë për të implementuar politikat nëpërmjet përshkrimit në mënyrë kronologjike të hapave që duhen ndjekur për këtë.

Procedurat e BNJ ashtu si dhe politikat e BNJ duhet të trajtohen si mjete për arritjen e qëllimit dhe jo si qëllime në vetvete.

Kur organizatat janë burokratike, ky manual procedurash është më I detajuar, për të ndihmuar të gjitha palët e interesit.

Procedurat duhet të rishikohen në mënyrë periodike, të modifikohen, të përshtaten me kushtet e ndryshueshme të vazhdueshme të mjedisit ku organizata operon.

Politikat dhe procedurat janë tipike për organizatat e mesme dhe të mëdha.

Në organizatat e vogla MBNJ shpesh bëhët në mënyrë informale

FALEMINDERIT!

This project is funded by the European Union

Moduli “Manaxhim Biznesi”

PLANI MARKETING

Shkolla “Kolin GjokA” Lezhë, më 23 shkurt 2020

Ndërtimi i një plani marketing

Fusha e performancës:

Kërkesa e tregut (klientët)

Pjesa e tregut

Vlera e klientit

E ardhura për klient

Të ardhurat nga shitjet (monedhë)

Përqindja e fitimit

Fitimi për klient

Kontributi i përgjithshëm (monedhë)

Ekzaminimi i plotë i forcave të tregut, pozicionit konkurrues dhe performancës aktuale.

Analiza e situatës në projektimin e një plani marketing përfshinë fuqitë e jashtme dhe të brendshme që formojnë aftësinë tërheqëse të tregut, pozicionit konkurrues dhe performancës aktuale.

Kërkesa e tregut: Tregon nivelin actual dhe të ardhshëm të kërkesës si dhe shitjet e segmentit.

Segmentimi i tregut: Një profil i çdo segmenti të shërbyer sipas nevojave dhe ritmit të rritjes së çdo segmenti, si dhe të ardhurat dhe marzhi për konsumator.

Analiza e industrisë: Përmbledh forcat e industrisë që formojnë aftësinë tërheqëse të segmentit dhe potencialin për fitim si dhe paraqet indeksin e përgjithshëm të aftësisë tërheqëse të industrisë për çdo segment.

Pjesa e tregut dhe mbajtja konsumatorëve: Paraqet nivelin aktual të tëpenetrimit në pjesën e tregut dhe identifikon forcat kryesore që formojnë penetrimin në këtë treg.

Ristrukturimi i tregut dhe konkurrenca: Paraqet një përmbledhje të konkurrencës aktuale dhe se si pamja konkurruese e ketij tregu do të strukturohet në 5-vitet e tjera.

Sistemet e kanalit dhe buxhetit marketing: ilustron sistemet e kanalit të përdorura për arritjen e segmenteve të synuara dhe caktimi i buxhetit marketing në lidhje me koston e përvetësimit dhe të mbajtjes së konsumatorëve.

Përformanca e fitimit dhe tregut: Tregon pjesën në treg, mbajtjen konsumatore dhe vlerën e kohës së jetës të çdo segmenti më mirë se shitjet, marzhet dhe fitimet e përftuara aktualisht nga çdo segment.

HAPI II: ANALIZA SëOT

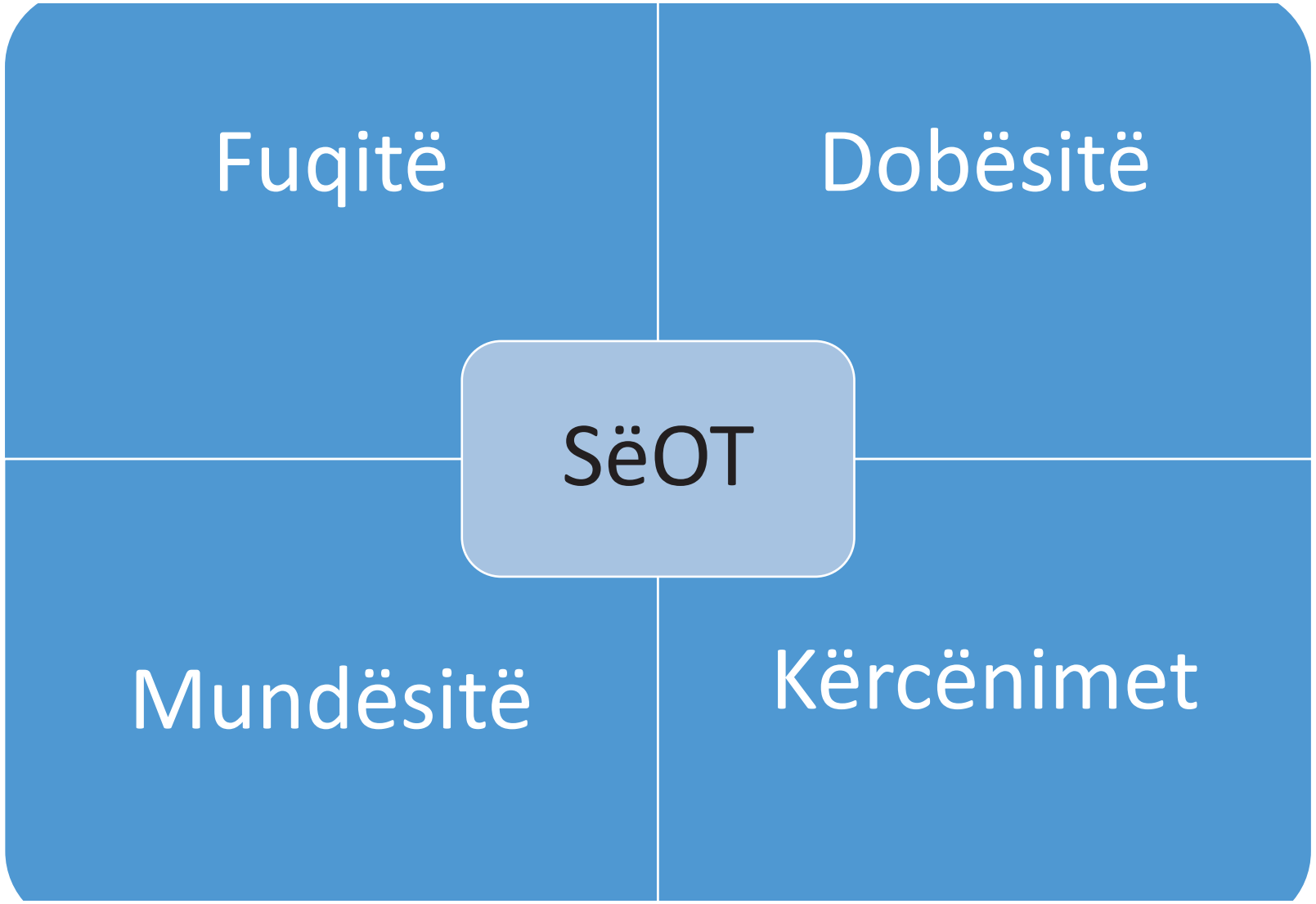
identifimi i fuqive/dobësive dhe shanseve/kërcënimeve me qëllim që të identifikohen çështje kyçe që drejtojnë përformancën.

Analiza SëOT është një përmbledhje e imlikimeve kryesore të strategjisë të pazbuluara nga analiza e situatës.

implikimet strategjike të ndryshme klasifikohensi fuqi dhe dobësi, ose si shanse dhe kërcënime.

Pas analizës SëOT, çështjet më të rëndësishme duhet të identifikohen dhe të përshkruhen në mënyrë të plotë.

Mes implikimeve strategjike që përfshihen në analizën SëOT, ka çështje të rëndësishme që ndikojnë në performancë. Në këto çështje


Fuqitë
Dobësitë
SëOT
Mundësitë
Kërcënimet

- Duke përdorur një analizë të portofolit të tërheqjeve të tregut dhe avantazhet konkurruese, specifikohet një plan strategjik i tregut dhe objektivat e performancës.

- Qëllimi kryesor i një plani strategjik për tregun është sigurimi i një drejtimi strategjik nga ku të vendosen objektivat e performancës dhe udhëzimi për zhvillimi e një strategjie të marketingut taktik

- Plani strategjik është hapi më i rëndësishëm në procesin e planifikimit marketing, sepse kërkon një ekzaminim me kujdes të kërkesave të tregut dhe përparësive kokurruese të biznesit të bazuara në informacionin e siguruar nga analiza e situatës.

PROBLEMET KRYESORE:

Rritja e konsumatorëve të rinj, kërkon më tepër buxhet marketing deri në depërtimin e plotë në treg.

Fokusi i tregut, është i rëndësishëm pasi kemi kapacitet të kufizuar.

Furnizimi dhe çmimi, konkurrenca e reduktuar dhe furnizimi i shkurtër duhet të favorizojnë çmime më të larta.

- Në bazë të një plani marketing strategjik specific, zhvillohet një strategji e marketingut miks për të përmbushur objektivat e performancës së planit strategjik marketing.

- Zhvillimi i një strategjie marketing për të bërë efektiv planin strategjik të tregut.

- Strategjia e përgjithshme e marketingut për mbrojtjen, rritjen, reduktimin e përqëndrimit, për prodhimin, hyrjen apo daljen nga një pozicion i tregut është vendosur nga një plan strategjik i tregut, duhet të zhvillohen strategji taktike marketing më të specifikuara për çdo çështje thelbësore të performancës.

përkufizimit të një situate marketing.

Strategjitë marketing specifike të zhvilluara do të kenë po aq vlerë sa çështjet thelbësore të performancës.

STRATEGJiA E SEGMENTiT KRYESOR: PëRQëNDRiMi i REDUKTUAR.

1. Sugjerimi i vlerës

2. Strategjia e pozicionit

3. Sistemi i kanalit

4. Objektivat e fitimit.

- Një buxhet marketing për strategjinë marketing taktike duhet të zotërojë burime të mjaftueshme të shpërndara në mënyrë që të përmbushë objektivat e performnacës së planit marketing strategjik.

- Hartimi i një buxheti marketing është një hap kritik në ndërtimin e një plani marketing dhe shumë biznese nuk arrijnë të krijojnë një buxhet marketing adekuat.

- Procesi i hartimit të një plani marketing deri në këtë fazë nuk paraqet rrezik dhe pasoja ekonomike.

- Në këtë fazë përcaktohen burimet për çdo plan strategjik të tregut si dhe mbështetia e strategiisë së marketingut taktik me një buxhet

Shpërndarja e burimeve dhe buxheti marketing

- Mbi bazën e objektivave të pjesës së tregut për strategjinë e çdo segmenti si dhe të kostos respective të përvetësimit të konsumatorit të ri dhe mbajtjes së konsumatorëve ekzistues, hartohet një buxhet marketing për çdo segment tregu në një shtrirje kohore 5-vjeçare.

- Buxheti i marketingut për çdo segment është në përputhje me objektivin e pjesës së tregut për 5-vjeçarin e ardhshëm.

- Gjithashtu mund të përdoret dhe një strategji e përqëndrimit të reduktuar që kërkon një buxhet marketin më të vogël se segmenti alternative i kujdesit, më pak se 5 vjet.

HAPI VI: KOHËZGJATJA E PERFORMANCËS

- Një vlerësim i tregut dhe performancës së fitimit është bërë çdo vit për një planifikim marketing strategjik 3-5 vjeçar.

- Plani tregon për çdo segment sesi pjesa tregut, të ardhurat nga shitja, marzhet, shpenzimet marketing dhe rentabiliteti do të ndryshojë gjatë planifikimit 5-vjeçar.

- Kohëzgjatja e performancës paraqet një lidhje të ngushtë midis situatës, strategjisë dhe shpërndarjes së burimeve.

- Kohëzgjatja e performancës na jep një përshkrim të vlefshëm të saj, prej ku mund të vlerësohet performance aktuale, ndërkohë që

HAPI VII: VLERËSIMI I PERFORMANCËS

- A janë duke prezantuar nivelet e dëshiruara të përformancës planet marketing strategjik dhe taktik, në lidhje me pjesën e tregut, të ardhurat nga shitjet dhe rentabilitetit.

- Pas zbatimit të planit marketing, për shkak të ndryshimit të kushteve të tregut mund të shfaqen boshllëqe në përformancë.

- Adresimi i këtyre boshllëqeve në performancë gjatë kohës që ato shfaqen është një pjesë kritike e procesit të planifikimit marketing.

- Modifikimi, përshtatja dhe madja dhe braktisja e strategjisë për një segment janë pjesë të procesit të ndërtimit dhe zbatimit të

RAST STUDIMI

NDARJA E KLASëS Në TRE GRUPE, NDëRTIMI I TRE PLANëVE Të STRATEGJISë MARKETING PëR SHEMBUJT E BIZNESEVE Që KEMI HAPUR.

FALEMiNDERiT!

This project is funded by the European Union

Moduli “Manaxhim Biznesi”

Njohuri mbi informacionin kontabel të njësisë ekonomike.

Shkolla “Kolin GjokA” Lezhë, më 1 Mars 2020

- **Informacioni kontabël është tepër i rëndësishëm të dinët të lexohet jo vetëm nga ekonomistët dhe kontabilistët, por nga të gjithë qytetarët, civilët pasi në çdo moment janë grupe interesi, si:**

- Punonjës;
- Pronar;
- Administrator, drejtues, menaxher;
- Si media;
- Për të ditur të lexohen raportet e vëçanta të shtetit, në lidhje me ne si qytetar;
- Si pjesë e sistemit fiskal; etj.

** Të dish çfarë debitohet (pakësohet) apo kreditohet (shtohet), qoftë edhe në kuletën personale.*

1. Koncepti bazë i Kontabilitetit

- Koncepti bazë i kontabilitetit është i lidhur me konceptin bazë të një njësisë ekonomike funksionale –biznesit.
- Historia e kontabilitetit e ka zanafillën kur njerëzit mësuan të regjistrojnë aktivitetin ekonomik.
- Rilindja në art, shkencë, letërsi me patjetër u shoqërua dhe me zhvillmin e kontabilitetit -1494 Luca Paciolo.
- Kontabiliteti i siguron “sytë” dhe “veshët” drejtimit të njësisë ekonomike.
- Kontabiliteti karakterizohet si “gjuha e biznesit”, (komunikon me të tretët nëpërmjet informacionit kontabël).

• Sistemi i kontabilitetit prodhon:

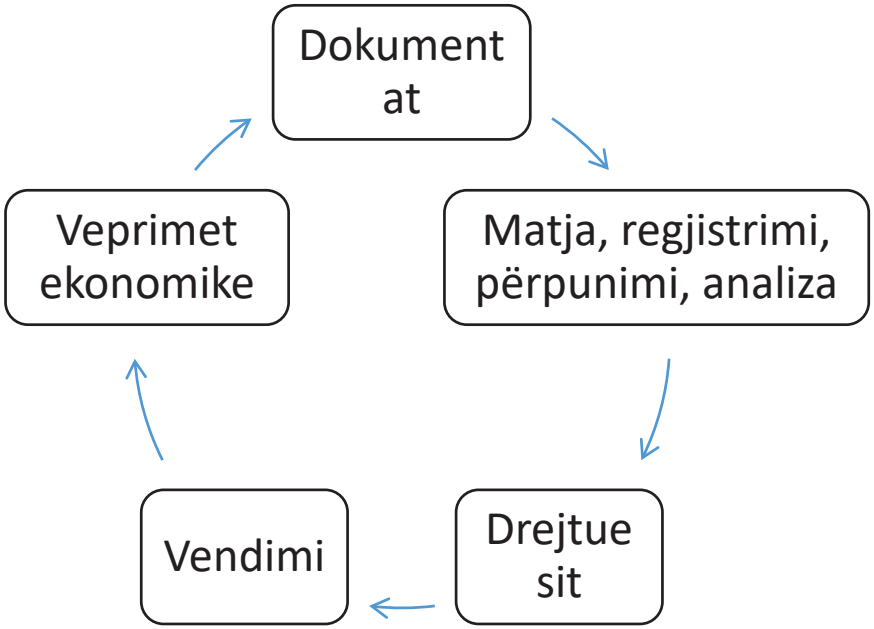
1. **Të dhënat dhe raportet e drejtimit** – që u shërbejnë drejtimit, menaxherëve të nivelit të lartë drejtues.
2. **Pasqyrat Financiare** –që u shërbejnë njësisë ekonomike, drejtimit, konsumatorëve, sindikatave, shtetit.
3. **Pasqyrat e taksave** –që u shërbejnë njësisë ekonomike, organeve fiskale.
4. **Raporte speciale** –organeve shtetërore.

- Çdo njësi biznesi duhet të njoh çfarë bën dhe si po ecën financiarisht.

- Kontabiliteti mban llogarinë finaciare të biznesit.

- identifikon problemet dhe të jep mundësinë që njësia të marr veprime për zgjidhje.

- Kontabiliteti është procesi i vrojtimit, i matjes, i vlerësimit, interpretimit dhe komunikimit të informacionit financiar për qëllime të kontrollit financiar dhe marrjen e vendimve efektive të drejtimit ekonomik të njësive ekonomike.



Rëndësia e informacionit kontabël

- Të dhënat kontabël shumë të rëndësishme në procesin e marrjes së vendimeve të njësisë ekonomike nga drejtimi.
- Njohja e situatës finaciare dhe përformancës së njësisë ekonomike nga aksionerët me qëllim që të marrin vendime me investimet në këtë njësi.
- Shteti ka nevojë për rezultatin e njësisë ekonomike dhe llogaritjen e detyrimeve tatimore ndaj tij.
- Punonjësit për të ditur sigurimet e tyre, me qëllim përdorimin e tyre.
- Kontabiliteti i rëndësishëm, pasi siguron informacionin e nevojshëm për të gjitha nivelet e drejtimit ekonomik, për personat fizik dhe juridik që kryejnë një aktivitet të caktuar ekonomik.

2. Njësia ekonomike

- Njësi ekonomike është çdo grup njerëzish të organizuar në një mënyrë të caktuar për të kryer një detyrë konkrete në kuadrin e tërë aktivitetin ekonomik të shoqërisë duke patur një ekzistencë të pavarur.
- Koncepti i njësisë ekonomike në kontabilitet përdoret në kuptimin e njësisë të kontabël, e cila është njësia ku fokus janë të gjitha proceset e kontabilitetit, të cilat janë:

- Sipërmarrje private apo publike, shtetërore;
- Biznese të mëdha apo të vogla (të çdo madhësie);
- institucione të ndryshme, bankat, organizatat, etj.

- Njësia ekonomike:

1. Njësi ekonomike biznesi (që kanë si qëllim final sigurimin e fitimit, si p.sh. bankat, fabrikat, bizneset tregtare etj.)
2. Njësi jofitimprurëse (që nuk kanë si qëllim final sigurimin e fitimit, por kryerjen e aktiviteteve me karakter të përgjithshëm shoqëror, si p.sh. Spitalet shtetërore, Universitetet shtetërore, shoqatat etj.)

Në kuadrin e sistemit ekonomik, njësia ekonomike nuk vepron si një njësi ekonomike e ndarë, por në lidhje dhe në bashkëveprim të ndërsjellë me njësitë e tjera.

Aktivitetet kryesore të njësisë ekonomike

1. Aktiviteti planifikues.

Planifikimi si proces konsiston në parashikimin dhe përqëndrimin e përpjekjeve dhe identifikimin e mundësive të një njësie ekonomike.

2. Aktiviteti financues.

Mënyrat nëpërmjet të cilave njësia ekonomike gjen burimet për të paguar për sigurimin e aktiveve të nejvojshme si toka, ndërtesa, makineritë, materialet etj. për të realizuar planet e saj.

3. Aktiviteti investues.

Aktiviteti i përdorimit të burimeve financiare të njësisë ekonomike.

4. Aktiviteti Operativ.

Përfshin proceset që kryhen për zbatimin e planeve të njësisë ekonomikesi dhe përdorimin e aktiveve për të kërkuar, zhvilluar, blerë, prodhuar, shpërndarë dhe tregtuar produkte, mallra dhe shërbime.

3. Përdoruesit e informacionit kontabël

- Drejtuesit e njësisë ekonomike.
- Punonjësit e njësisë.
- Aksionarët.
- investitorët.
- Furnitorët dhe kreditorët e ndryshëm, actual apo potencial.
- Shteti.
- Të tjerë përdorues (sindikatat, organet e shtypit, avokatët etj.)

- **Përdoruesit e brendshëm:**

- Punonjësit
- Drejtuesit

Funksionet e veprimtarive (operiacioneve) të brendshme:

* Kërkimi dhe zhvillimi
* Blerja
* Burimet Njerëzore
* Prodhimi
* Shpërndarja
* Marketingu
* Shërbimi i klientelës

- **Përdorues të jashtëm**

- Grupet e interesit jashtë kompanisë. (Aksionerët (kur nuk jane pronarë), bankat, shteti, entet statistikore, sindikatat, mediat etj.)

Informacion për drejtuesit –menaxhimin

- informcioni përmes pasqyrave financiare
  - Fitimi/humbja
  - Shpenzimet
  - Rritja/zvoglimi i kapitalit dhe aseteve
  - Detyrimet afatshkurtra-afatgjata
  - Llogaritë e arkëtueshme/kërkesat
  - Llogarite e pagueshme/detyrimet afatshkurtra
  - Likuiditetin
  - Kosto direkte dhe indirekte të produktit

Informacioni kontabël për grupet e interesit

- **Aksionerët dhe investitorët**

informacion për vlerën e aksioneve, për shpërndarjen e dividendit (fitimit aksionar), për koeficientin e levërdisë së investimit.

- **Furnitorët dhe kreditorët e ndryshëm**

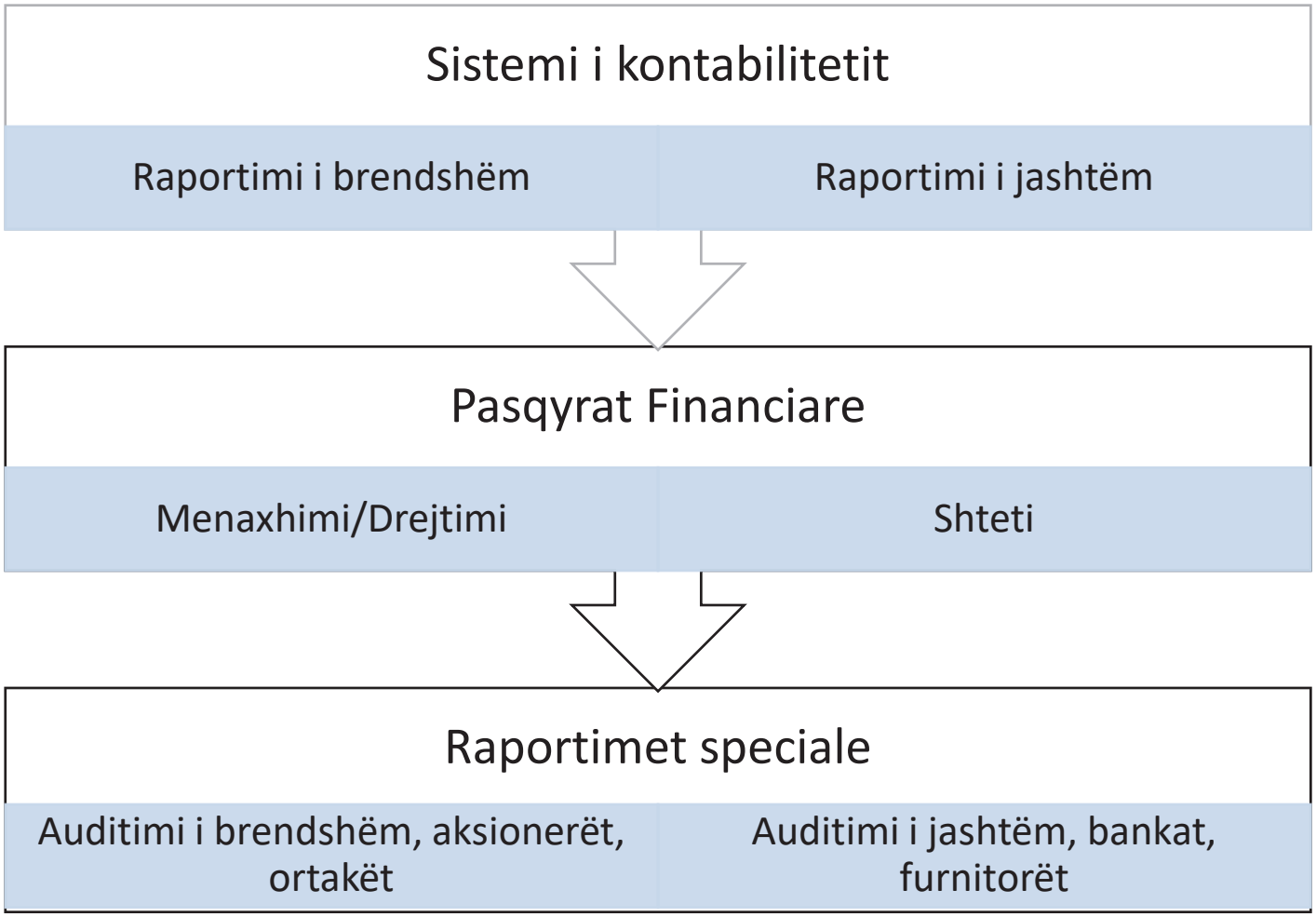
Gjëndjen financiare, likuiditetin, mundësinë paguese.

- **Bankat**

Aftësinë paguese, për kthimine kredisë, huave apo të detyrimeve të tjera.

Informacioni kontabël për shtetin – sistemin fiskal

- Shuma e tatimeve dhe taksave për t'u paguar sipas rezultateve të deklaruara në librat kontabël.
- Paraqitja e qarkullimit - prodhimit real të periudhës së deklarimit.
- Në përgjithësi zbatimi i politikave fiskale të rregulluara sipas akteve ligjore në fuqi, (ligjit apo rregulloreve tatimore).


Sistemi i kontabilitetit
Raportimi i brendshëm
Raportimi i jashtëm
Pasqyrat Financiare
Menaxhimi/Drejtimi
Shteti
Raportimet speciale
Auditimi i brendshëm, aksionerët, ortakët
Auditimi i jashtëm, bankat, furnitorët

Organizimi ligjor i njësive të biznesit dhe të kontabilitetit.

- Njësia ekonomike e biznesit me një pronar (Proprietorship).
- Njësia ekonomike e biznesit me ortakëri (Partnerships).
- Shoqeritë e kapitalit (SH.P.K. , SH.A.)

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Trajnier: Msc. Marjeta Përlala

This project is funded by the European Union

Moduli “Manaxhim Biznesi”

Leksion: “Kontrolli i brendshëm dhe mjetet monetare”

Tema 7: “Kontrolli i brendshëm dhe mjetet monetare.”

- Kontrolli i brendshëm, qëllimi, parimet, kufizimet e kontrollit të brendshëm.
- Kontrolli i mjeteve monetare.

1. Qëllimi i kontrollit të brendshëm.

- Drejtuesit (ose pronarët) e njësive ekonomike të vogla shpesh kontrollojnë të gjitha operacionet.
- Supervizionojnë punonjësit, marrin pjesë në të gjitha aktivitetet dhe marrin vendimet kryesore.
- Zakonisht janë këta drejtues që blejnë të gjithë aktivet dhe shërbimet që përdoren në shoqëri
- Ata punësojnë dhe drejtojnë punonjësit, negociojnë të gjitha kontratat dhe firmosin çeqet.
- Këta drejtues –pronarë, janë në dijeni sesi biznesi aktualisht aktivet dhe shërbimet janë paguar.

Për shoqëritë e mëdha është shumë e vështirë të mbahet kjo marrëdhënie kontrolli dhe monitorimi, ndaj është e nevojshme sistemi i kontrollit të brenshëm.

- Sistemi i kontrollit të brendshëm kontrollon operacionet e brendshme dhe përfshin të gjitha politikat dhe procedurat që përdorin drejtuesit për të:

- Mbrojtur Aktivet;
- Siguruar një kontabilitet të besueshëm dhe realist;
- Promovuar operacione eficiente;
- Nxitur mbështetjen e politikave të njësisë ekonomike.

- Nëpërmjet kontrollit të brendshëm sigurohen procedura të tilla të cilat mundësojnë përdorimin e aktiveve për qëllimet e aktivitetit të njësisë ekonomike duke shmangur përdorimin e tyre për nevojat e interest personal te individët e ndryshëm.
- Duke mundësuar dhe siguruar kontrollin e brendshëm, mundësohet dhe që të dhënat e kontabilitetit të pasqyrojnë realisht ato të situatës financiare dhe të përformancës së njësisë.
- Kontrolli I brendshëm bën që operacionet të jenë më eficiente.
- Drejtuesit përqëndrohen së shumti në kontrollin e brendshëm pasi kështu ato monitorojnë përformancën.

2. Parimet e Kontrollit të Brendshëm

- Përcaktimi i përgjegjësive;
- Mbajtja e saktë e regjistrimve;
- Sigurimi i aktiveve dhe marrëveshjeve kryesore me punonjësit;
- Ndarja e tegjistrimeve nga ruajtja e aktiveve;
- Ndarja e përgjegjësive për veprime që kanë lidhje me njëri-tjetrin;
- Aplikimi i kontrolleve elektronike;
- Kryerja e rishikimeve në mënyrë të rregullt dhe të pavarur.

Përcaktimi i përgjegjësive.

- Një kontroll i brenshëm i përshtatshëm do të thotë që përgjegjësia për çdo detyrë që kryhet në njësinë ekonomike të jetë e përcaktuar qartë dhe të jetë caktuar një person përgjegjës për realizimin e saj.
- Nëse përgjegjësia nuk përcaktohet, është e vështirë që të vendoset se i kujt është faji apo kush është përgjegjës kur ndodh një problem.

Shembull:

Dy shitës të një dyqani kanë të drejtë hyrje (akses) në të njëjtin libër arke, është e vështirë që të identofikohet se I kujt prej shitësve është faji nëse ka mungesë në mjete monetare

Mbajtja e saktë e regjistrimeve

- Mbajtja e saktë e regjsitrimeve është pjesë e një sistemi të brendshëm kontrolli, ndihmon për të mbrojtur aktivet dhe siguron që punonjësit të përdorin procedura të parashkruara dhe të miratuara më parë.
- Regjistrimet e besueshme dhe të sakta shërbejnë si një burim i informacionit që drejtuesit e përdorin për të monitoruar operacionet e njësisë.
- Një sistem i ndërtuar mirë i kontrollit të brendshëm parashikon përdorimin e formave të ndryshme të printuara dhe letra të tjera të biznesit të brendshëm të njësisë.

- ***P.sh.*** *Kur faturat e shitjeve janë hartuar dhe dizenjuar ashtu siç duhet, stafi shitjeve i bën regjistrimet në mënyrë më eficiente.*

- Sistemet e kompjuterizuara të pikave të shitjes, ndërtohen në mënyrë të tillë që regjistrimet e sakta dhe pamundësia e ndërhyrjes në to të evidentojë mundësinë për shpërdorime, vjedhje, përvetësime të aktiveve të njësisë ekonomike duke siguruar kështu informacion dhe mënyrën e duhur të kontrollit për ruajtjen dhe përdorimin efikas të këtyre aktiveve.
- Nëse ky plan nuk është ndërtuar saktë dhe nuk përdoret ashtu siç duhet, drejtuesit do të kenë shumë vështirësi ose nuk do t'I zbulojnë dot kurrë shpenzimet e tepërta, veprimet fictive të hyrjeve dhe daljeve të mjeteve monetare nga arka, të materialeve , mallrave, ose shitjet e rritura apo të ulura në mënyrë fictive.

Sigurimi i aktiveve dhe marrëveshjeve kryesore

- Një kontroll I brendshëm I mirë do të thotë që aktivet e njësisë ekonomike të jenë të siguruara ashtu siç duhet kundrejt fatëkeqësive (aksidenteve) dhe punonjësit ëë mbajnë paratë dhe aktivet e tregtueshme të jenë të siguruar.
- Një punonjës është I siguruar në rastet kur një shoqëri blen një policë sigurimi ose një kontratë kundrejt humbjeve nga vjedhja që mun të bëjë punonjësi.

Ndarja e regjistrimeve nga ruajtja e aktiveve

- Një parim i rëndësishëm i kontrollit të brendshëm është që personi i cili kontrollon ose ka të drejtë hyrje apo përdorimi të një aktivi nuk duhet të mbajë regjistrimet kontabël në lidhje me këtë aktiv.
- Përsoni që mban regjistrimet nuk ka të drejtë hyrje apopërdorimi mbi aktivin dhe nuk ka asnjë arsye që të falsifikojë regjistrimet.
- Vjedhja apo mashtrimi në të tilla raste, ndodh kur ka një marrëveshje midis dy personave, ku njeri regjistron veprimet dhe tjetri i ruan aktivet. Kontrolli fizik shmang këtë negocim.

Ndarja e përgjegjësive për veprimet që kanë lidhje me njëri-tjetrin.

- Një system i mirë i kontrollit të brendshëm e ndan përgjegjësinë për një veprim ose për një sëri veprimesh që kanë lidhje ndërmejt dy ose më shumë individëve, repartesh ose departamentesh.
- Kjo bëhet për të suguruar që puna e njërit të shërbejë si kontroll për tjetrin. (Ky parim quhet dhe si parimi i ndarjes së detyrave).

Shembuj të veprimeve me përgjegjësi të ndara janë bërja e porosive të blerjes, marrja e mallrave dhe pagesa e furnitorëve.

Aplikimi i kontrolleve elektronike

- Sistemi I kontrollit të brendshëm parashikon përdorimin e një sërë mjetesh të informatizuara për të lehtësuar kontrollin dhe për të rritur efikasitetin e tij.
- Librat e arkës, mbrojtësit e çeqeve, kohëshënuesit, numëratorët automatikë dhe skanerët e identifikimit personal janë shembuj të kontrollit që mund të përmirësojnë kontrollim e brendëshëm.
- Teknologjia informatike shpesh bën që këto mjete të përdoren me eficiencë.

Kryerja e rishikimeve në mënyrë të rregullt dhe të pavarur.

- Asnjë system kontrolli I brendshëm nuk është 100% efektiv dhe i sigurt.
- Ndryshimet e vijueshme që bëhen në personelin e njësisë ekonomike si dhe përparimet e ndodhura në teknologji janë faktor i mungesave dhe gabimeve të mundshme.
- Shumë shoqëri shpesh ngarkojnë auditues të jashtëm të pavarur të cilët janë profesionistë të kontabilitetit (EKR apo KM) për të auditimin e saj.
- Përpara se të vendosin sesa teste duhet të bëjnë për të realizuar misionin e auditimit të njësisë ekonomike, audituesit e jashtëm vlerësojnë efektivitetin e sistemit të kontrollit të brenshëm.

Teknologjia e dhe kontrolli i brendshëm

Sistemi i kontrollit të brendshëm mund të realizohet në kushtet e përdorimit të punës me dorë, të mjeteve të mekanizuara ose të informatizuara, apo mikes.

Nëse përdoret efektivisht, teknologjia përmirëson dukshëm aftësinë e drejtuesit për të monitoruar dhe kontrolluar operacionet e biznesit.

Përdorimi i teknologjisë ka ndikime në:

- Zvogëlimi i gabimeve gjatë përpunimit të të dhënave;
- Tëstim më i madh i regjistrimeve;
- Evidencë e kufizuar e procesit të përpunimit;
- Ndarja vendimtare e detyrave dhe përgjegjësive.

Zvogëlimi i gabimeve gjatë përpunimit të të dhënave

- Sistemet e avancuara të teknologjisë zvogëlojnë numrin e gabimeve gjatë përpunimit të të dhënave.
- Duke përdorur programe dhe regjistrime të sakta të veprimeve, rreziku I gabimeve mekanike dhe matematike pothuajse eliminohet.
- Ndodh që gjatë regjistrimit të bëhen gabime, me patjetër ka individë që janë të gatshëm për të gjetur dhe evituar atë.
- Duhet theksuar që puna e kompjuterizuar po shmang gjithmonë e më shumë njeriun dhe ndodh që gabimet të mos kapen, ndaj programet kompjuterike duhet të kontrollohen herë pas here.

Testim më i madh i regjistrimeve

- Përdorimi i sistemeve të regjistrimeve elektronike në një njësi ekonomike krijon kushte që gjatë procesit të rishikimit dhe auditimit të vazhdueshëm të sistemit të mund të bëhen më shumë testime.
- Kur regjistrimet kontabël bëhën manualisht, audituesit dhe personat e tjerë të ngjashëm me ta zgjedhin për të testuar një grup të vogël të dhënash sepse përndryshe kërkohet shumë më tepër kohë dhe punë duke rritur kostot e kontrollit dhe auditimit.

Evidencë e kufizuar e procesit të përpunimit

- Në kushtet e përdorimit të sistemeve elektronike për shkak se pjesa më e madhe e përpunimit të të dhënave bëhet nga kompjuteri, një pjesë e vogël e evidencave dokumentare janë të vlefshme për rishikim.
- Sistemet teknologjike të avancuara mund të ruajnë disa evidence shtesë.
- Teknologjia mund të projektohet e tillë që të kërkohet përdorimi i fjalëkalimit ose identifikime të tjera përpara se të lejohet futja në system, (përgjithësisht kështu funksionon).
- Rrjedhimisht efikasiteti dhe efektiviteti i kontrollit të brendshëm varet më shumë nga projektimi dhe veprimi i sistemit të informacionit dhe më pak nga analizat e dokumentet që ai prodhon.

Ndarja vendimtare e detyrave dhe përgjegjësive.

- Sistemet e informacionit kontabël që janë të informatizuara me programe dhe kompjuterë modern janë kaq eficientë saqë ato shpesh kërkojnë më pak punonjës.
- Ky zvogëlim i fuqisë punëtore shoqërohet me rrezikun e humbjes së ndarjes së përgjegjësive në çështjet dhe pikat kritike.
- Nëse respektohet strikt ndarja e përgjegjësive mund të ndodhë që punonjës të caktuar për shkak të kësaj ndarje të detyrave dhe përgjegjesive të mos kenë punë të mjaftueshme gjatë ditës së tyre të punës.
- Njësitë ekonomike që përdorin teknologji të përparuara kanë nevojë gjithashtu për punonjës me aftësi special që dinë të përdorin programet dhe pajisjet.

- Detyrat e këtyre punonjësve duhen kontrolluar dhe monitoruar për të minimizuar gabimet dhe mashtrimet.
- Kontrolli mbi programet dhe skedarët që lidhen me mandatarkëtimet dhe mandatpagesat duhet të jetë i ndarë.
- Për të shmangur rrezikun e mashtrimit, aktivitetet e kontrollit nuk duhet të bëhen nga një operator kompjuteri i cili hedh të dhënat në sistem.
- Sigurimi i një ndarje të pranueshme të detyrave dhe përgjegjësive mund të jetë shumë e vështirë dhe me kosto të lartë sidomos në shoqëritë e vogla dhe me një numër të vogël punonjësish.

Kufizimet e kontrollit të brendshëm

Të gjitha procedurat dhe politikat e kontrollit të brendshëm kanë kufizime.

Elementi njeri ndoshta sjell lindjen e kufizimeve më serioze, të cilët janë potencialisht të ndryshme dhe mund t'i grupojmë si:

- Gabime njerëzorë;
- Mashtrime njerëzore.

- Gabimi njerëzor është një faktor që shfaqet sa herë që politikat dhe procedurat e kontrollit të brendshëm zbatohen nga njerëzit.
- Gabimi njerëzor mund të ndodh për shkak të neglizhencës, lodhjes, gjykimit jo të drejtë ose konfuzionit.
- Mashtrimi njerëzor është synimi i njeriut për të anashkaluar kontrollin e brendshëm për përfitime personale.
- Sjellja mashtruese mund të eliminojë shumë kontrolle të brendshme.
- Kjo përfshin marrëveshjen e fshehtë për të shkelur parimet e ndarjes së detyrave dhe përgjegjësive.
- Elementi njërëzor thekson rëndësinë e vendosjes së një mjedisi të kontrollit të brendshëm për të vënë në dijeni menaxherët në lidhje me politikat dhe procedurat e kontrollit të brendshëm.

- Një kufizim tjetër i rëndësishëm i kontrollit të brendshëm është parimi kosto-përfitim.
- Kjo do të thotë që kostot e kontrollit të brendshëm nuk duhet të tejkalojë përfitimet prej tij.
- Analizat e kostove dhe përfitimeve duhet të marrin në konsideratë të gjithë faktorët si përfitimet nga ana ekonomike, kushtet e punës, duke përfshirë ndikimin në gjendje morale.
- Si përfundim mund të themi që asnjë sistem kontrolli nuk është përfekt dhe që menaxherët duhet të vendosin politika dhe procedura të kontrollit të brendshëm të cilat I sjellin përfitim shoqërisë.

Kontrolli i mjeteve monetare

Mjetet monetare janë një aktiv i rëndësishëm dhe i nevojshëm për çdo njësi ekonomike.

Mjetet monetare dhe ekuivalentët e tyre janë aktivet më likuide të njësisë dhe janë aktivet që mund të fshihen dhe lëvizen më lehtë se sa aktivet e tjera.

Përvetësimi i tyre, synohet edhe nga punonjësit, ndaj duhet që sistemi i kontrollit të brendshëm të jetë i qëndrueshëm, i vazhdueshëm dhe efektiv.

Një sistem i mirë kontrolli i brendshëm për mjetet monetare përfshin procedura të përshtatshme të mbrojtjes së arkëtimeve dhe pagesave të mjeteve monetare.

Këto procedura përgjithësisht duhet të plotësojnë tre rregulla bazë:

1. Përsoni që merret me mbajtjen dhe kryerjen e veprimeve të mjeteve monetare duhet të jetë i ndryshëm nga personi që merret me regjistrimin kontabël të lëvizjeve të mjeteve monetare;
2. Arkëtimet e mjeteve monetare duhet të depozitohen rregullisht (çdo ditë) në bankë;
3. Pagesat të bëhen nëpërmjet çeqeve ose urdhër pagesave bankare dhe jo me mjete monetare në dorë.

Mjetet monetare, ekuivalentët e tyre dhe likuiditeti

Mjetet monetare janë një aktiv i rëndësishëm për çdo njësi ekonomike dhe duhet të menaxhohet me efikasitet dhe eficencë.

Për shkak të natyrës specifike që kanë mjetet monetare, njësisë ekonomike do ti duhet të kontrollojnë të drejtën e hyrjes dhe se si ato shpenzohen apo përdoren.

Njësia ekonomike duhet të mbaj mjete monetare të lira, ato duhet të kontrollohen dhe menaxhohen.

Rëndësia e kontabilitetit për mjetet monetare evidentohet nga përfshirja e tyre në pasqyrën e "Flukseve të mjeteve monetare".

Përkufizimi:

Mjetet monetare përfshijnë kartëmonedhat, monedhat dhe shumat e depozituara në llogaritë bankare, depozitat pa afat dhe disa llogari të depozituar me aftat të shkurtër të cilat njësia ekonomike mund t'I tërheq në çdo kohë dhe pa kufizime.

Ekuivalentët e mjeteve monetare janë aktivet afatshkurtra, investimet në kative shumë likuide, të cilat kanë këto karakteristika:

1. Janë mënjëherë të konvertueshme në një shumë të njohur në mjete monetare.
2. Janë mjaft afër datës së maturimit, kështu që vlera e tregut nuk ndikon materialisht nga ndryshimi I normave të interesit.

Faleminderit!

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

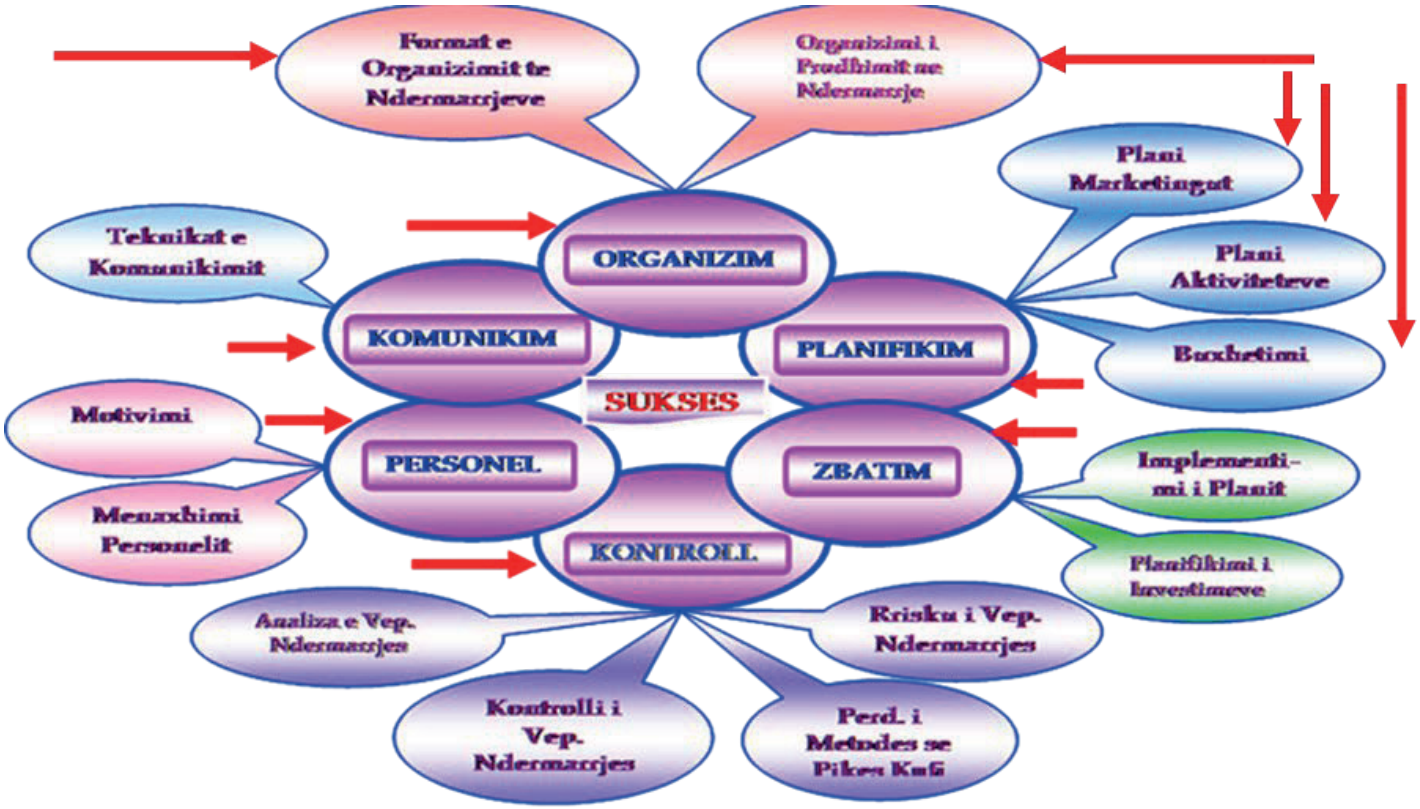
Trajnier: Msc. Marjeta Përlala



Moduli “Manaxhim Biznesi”

Leksion: “Perdorimi i metodes se analizes se pikes kufi ne praktiken e drejtimit te ndermarrjeve”

DREJTIMI I NDERMARRJEVE



PERDORIMI ANALIZES SE PIKES KUFI NE PRAKTIKEN E DREJTIMIT TE NDERMARRJEVE

BURIMET E SIGURIMIT TE INFORMACIONIT & PERDORIMI I TIJ NE ANALIZEN E PIKES KUFI

KOSTOT E AKTIVITETEVE NE NDERMARRJET E 2.1. Disa percaktime per kostot

- **Llojet kryesore te kostove**
- **Kontrolli mbi kostot.**

RRETH KONCEPTIT TE KONTRBUTIT NE AKTIVITETET E NDERMARRJEVE

- **Kuptimi teorik i problemit**
- **Kuptime praktike.**

PERDORIMI I PIKES KUFI NE MARRJEN E VENDIMEVE TE DREJTIMIT

- **Aspekte teorike te perdorimit te analizes se pikes kufi**
- **Zbatime praktike te metodes se analizes se pikes kufi**

Vazhdon

APLIKIME TE TJERA TE ANALIZES SE PIKES KUFI

Per realizimin e fitimit te parashikuar

Per llogaritjen e efektit te ndryshimeve ne kostot fikse

Per percaktimin e çmimit te shitjes.

KONTROLLI I KOSTOVE TE INVENTARIT

Modeli baze i inventarizimit

OBJEKTIVA

- Studenti te njohe dhe te vleresoje domosdoshmerine e perdorimit te metodes se analizes se pikes kufi ne procesin e planifikimit, marketingut dhe kontrollit te zbatimit te planit
- Te jete ne gjendje te identifikoje te gjithe burimet e nevojshme te informacionit per perdorimin e metodes se analizes se pikes kufi
- Te kuptoje dhe te interpretoje nevojen e vleresimit te te gjithe llojeve te kostove, ne dobi te perdorimit te metodes se analizes se pikes kufi
- Te njohe ç'eshte kontributit per njesi, si dhe menyren e llogaritjes se tij per aktivitetet e ndryshme ne ndermarrje
- Te pervetesoje teknikat e llogaritjes se prodhimit ne piken kufi, te ardhurat ne piken kufi, çmimin ne piken kufi, pjesen e tregut ne piken kufi, etj
- Te dije se si te llogarise sasine e nevojshme te prodhimit ne inventar per ndermarrjen.

Disa koncepte

Informacion, kosto, kosto eksplicite, kosto implicite, kosto te kontrollueshme, kosto te pa kontrollueshme, kosto fikse, kosto variable, kontribut, analize e pikes kufi, kosto inventari, etj.

PERDORIME TE METODES SE ANALIZES SE PIKES KUFI:

- ❑Per planifikimin veprimtarise se ndermarrjeve
- ❑Per kontrollin e veprimtarise se ndermarrjeve
- ❑Per planifikimin e shpenzimeve te marketingut te ndermarrjeve
- ❑Per percaktimin e niveleve te prodhimit, cmimit, kostos, te ardhurave, etj
- ❑Per mire menaxhimin kapacitetiteve prodhuese, dhe qe nenkupton se c'fare jemi ne gjendje te prodhojme dhe me c'lloj tregu do te perballemi ne te ardhmen.

FOKUSI YNE:

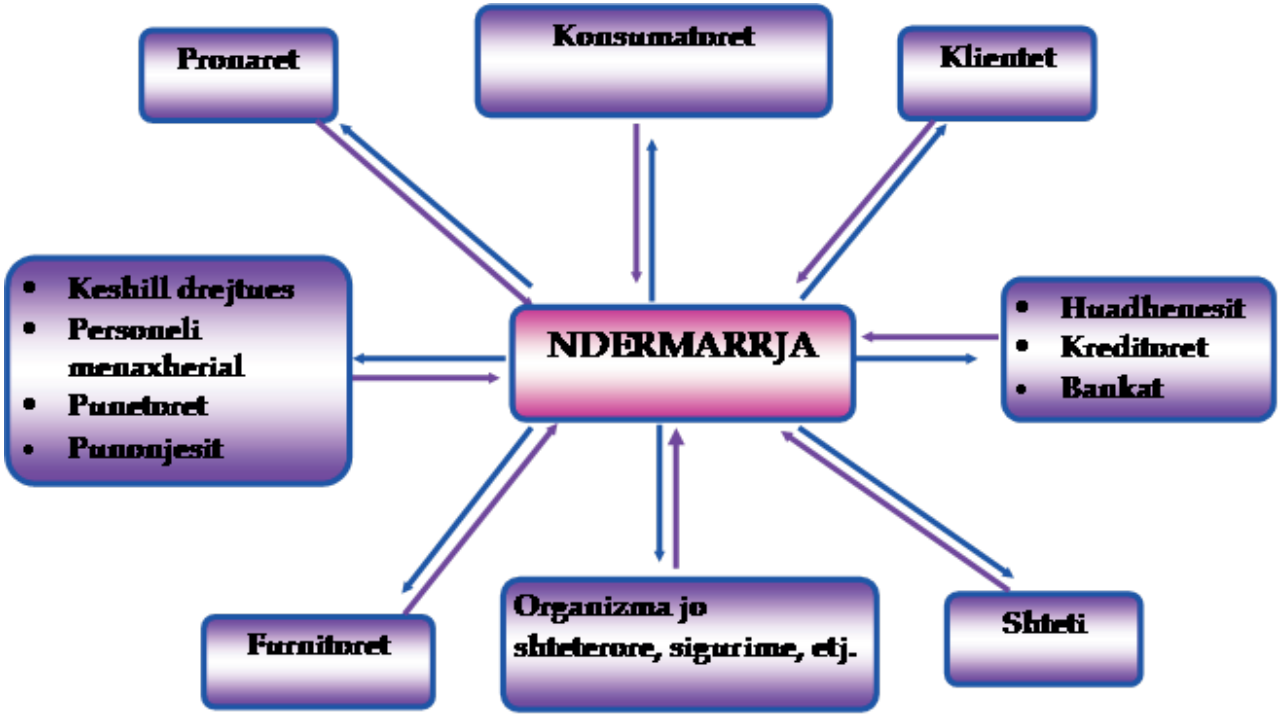
- Te spiegojme teorikisht dhe praktikisht perdorimet e metodes se analizes se pikes kufi ne drejtimin e prodhimit (**planifikimit**, **kontrollit** & **marketingut**).

BURIMET E INFORMACIONIT PER ANALIZEN E PIKES KUFI

Per te perdorur analizen e pikes kufi ne marrjen e vendimeve ekonomike rracionale, eshte i nevojshem nje sistem i caktuar informacioni.

- Informacioni kontabël perben burimin baze te ketij informacioni pasi ai cili pasqyron teresine e operacionet financiare te ndermarrjes
- Buxhetet e aktiviteteve perbejne nje tjeter burim te rendesishem informacioni
- Informacionet e tjera nga burime shtetore dhe private jane po ashtu burime mjaft te rendesishme.

Po kush jane me konkretisht burimet e informacionit?



Kujtese per menaxheret

Per te perdorur drejte metoden e analizes se pikes kufi, menaxheret duhet te konsiderojne:

- **Menyren se si kostot do t'ju përgjigjen ndryshimeve në aktivitetet e biznesit**
- **Faktit qe ka kosto mbi të cilat menaxhimi ushtron pak kontroll, apo kosto te tjera mbi te cilat ai mund te ushtroje me shumë kontroll**
- **Faktit qe ka kosto të cilat ndryshojnë në përpjestim të drejtë me ndryshimet në volumin e biznesit**
- **Faktit qe ka kosto te tjera ta cilat mund të ndryshojnë me aktivitetin e biznesi, por me një rritëm të parregullt**
- **Menyren se si duhet ndertuar sistemi i informaconit, ne menyre qe ai te jete ne gjendje për të sinjalizuar ne kohe menaxhimin ne rastet kur nje aktivitet i caktuar i ndermarjes po operon jashtë standarteve të përcaktuara.**
- **Menyren se si do te perdoret informacioni mbi kosto për te realizuar funksionet e planifikimit, kontrollit dhe te marketingut.**

KOSTOT E AKTIVITETIT NE FIRMAT

Disa percaktime mbi kostot

- Per te perdorur me sukses metoden e analizes se pikes kufi ne duhet te kemi nje perfytyrim te qarte per kostot e akivitetit te firmes
- Per kete, ne analizën menaxheriale është e domosdoshme qe paraprakisht të kuptojmë konceptet baze që kane të bëjnë me kostot.

Llojet me kryesore te kostove

- **Kosto eksplicite.** Kostot e përbërëse te produktit, te cilat janë të pandryshueshme deri në përfundim të produktit perfundimtar quhen kosto eksplicite

- **Kosto implicite.** Kosto të tjera, të shkaktuara nga përdorimi e mjeteve të vet ndermarrjes, emertohen si kosto implicite.

Vazhdon

- **Kostot e pakontrollueshme.** Konsiderohen te gjitha ato kosto, mbi te cilat menaxhimi nuk mund te ushtroje kontroll.
- **Kosto te kontrollushme.** Konsiderohen te gjitha ato kosto, te cilat mund te kontrollohen totalisht (ose në një masë të madhe) nga menaxheri.
- **Kosto fikse.** Konsiderohen te gjitha ato kosto që qëndrojnë pa ndryshuar për një periudhë kohe, pavarësisht nga niveli i produktit përfundimtar.

Këto koncepte për koston, shpesh kuptohen më mirë nëse paraqiten grafikisht.

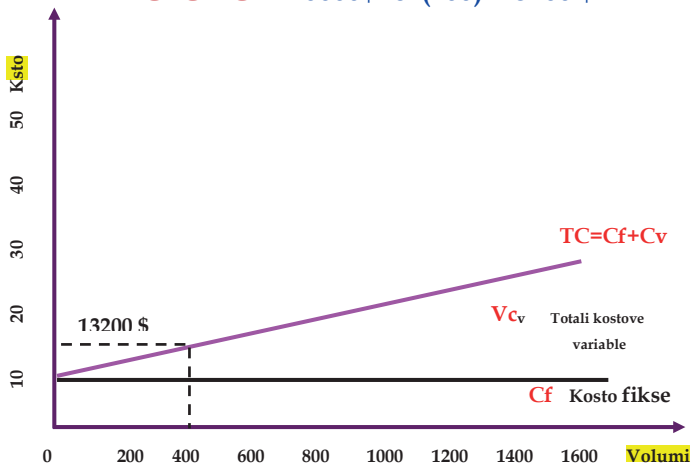
Shembuj te interpretimit te kostove

- **Situata kur kemi të bëjmë me një përzierje e një kostoje fikse dhe te një kostoje variable.**
- **Situata kur disa zëra të kostos mund të jenë kosto variabël për një firmë dhe kosto fikse për një tjetër.**
- **Kostot e mirembajtjes**

KOSTOT E BIZESIT NE ANALIZEN E PIKES KUFI

- Kostot fikse — Cf =10000 $
- Kostot variable per njesi — CV= 8 $
- Volumi i prodhimit — V=400
- Tostot totale:

TC=Cf+CV=10000$+8*(400)=13200 $



RRETH KONCEPTIT TE KONTRIBUTI TE AKTIVITETEVE TE NDERMARRJES

Kuptimi teorik i problemit

- Paraprakisht ne duhet te percaktojme se **si duhet te llogariten fitimet, te cilat lejojnë mbulimin e kostove fikse dhe variable dhe sigurojne fitim.**

Per kete, llogaritjet mund te behen si meposhte:

Kuptimi praktik i kontributit per njesi

- **Per shitesin, e ardhura e siguruar nga shitja e nje produkti, pas zbritjes se kostove varialble, konsiderohet si kontribut per njesi i ketij produkti.**

- **Le te supozojme se ne perballemi me nje situate te tille marketingu:**
  - **I shesim shitesit te mallrave me shumice, nje njesi te nje produkti me nje cmim prej 1000 lek**
  - **Kostot e variable te prodhimit te atij produkti jane 300 lek**
  - **Kostot e transportit te produktit deri te shitesi me shumice jane 30 lek**
  - **Ne paguajme per shperblimin e shitesave 5% shperblim (50 lek per njesi).**

- **Rezultati:** ***Kostot variable qe shoqerojne cdo njesi te ketij produkti jane 380 lek (300 + 30 + 50) dhe meqenese ne marrim 1000 lek te ardhura per cdo njesi qe ne shesim, kontributi jone per njesi rezulton te jete 620 lek (1000 -380).***

Ky kontribut per njesi eshte ne dispozicion per te mbuluar kostot fikse te prodhimit, kostot e marketingut, etj.

PERDORIMI I ANALIZES SE PIKËS KUFI NE MARRJEN E VENDIMEVE TE DREJTIMIT

Aspekte teorike te perdorimit te analizes se pikes kufi

- **Në formën e saj më të thjeshtë, analiza e pikës kufi përcakton nivelin e prodhimit apo te shitjeve te nje produkti, qe ndermarrjes nuk i sjellin as fitime as humbje, por thjesht i lënë ato të pandryshuara.**

  (TR = TC)

KONTROLLI I KOSTOVE TË INVENTARIT

Disa nga arsyet me te rendesisheme që e detyrojne një ndermarrjet të mbaje prodhime ne inventar:

- **Plotësimi i kërkesave gjithevjetore te konsumatoreve, veçanerisht per ato produkte që prodhohen vetëm një herë në vit, gje qe do te thote se prodhuesit ose përpunuesit duhet të mbajnë prodhime ne inventar**
- **Nevoja për t'u siguruar nga mungesat, gjë që do të çonte në mbyllje të aktivitetit e per pasoje klientët nuk do të gjenin ato produkte për të cilat ata kanë nevojë.**
- **Mundesia e reduktimit te kostove perben një tjeter arsye. Prodhimi ne invenyar redukton numrin e porosive që duhen pranuar çdo vit dhe do t'i lejojnë ndermarrjes qe të përfitojë nga uljet në çmimin e blerjes së lëndëve të para për shkak të blerjeve ne sasi të mëdha.**

Vazhdon

Mbajtja e një prodhimi ne inventar nuk është një gjë e lehtë. Nëse duhet të bejme nje gje te tille, duhet siguruar:

- **Ambient i përshtatshëm depozitimi, paisjet e nevojshme, si dhe njerez qe do te merren me ruajtjen dhe mireadministrimin e prodhimit**
- **Po kështu, inventari do të ketë nevojë për shpenzime siguracioni që të mbrohet nga moti, zjarri, vjedhja, si dhe rreziqe të tjera**
- **Pas këtyre vjen rreziku i amortizimit dhe mosshitjes së mallit, si dhe taksat qe duhen paguar**
- **Shpesh këto kosto janë relativisht të larta, veçanerisht për ato ndermarrje agrobiznesi tek te cilat inventari përbëhet në një masë të madhe nga produkte ushqimore që nuk rezistojnë për një kohe te gjatë.**
- **Mbajtja e një inventari të mjaftueshem është me shume rëndësi për realizimin e objektivave te fitimit të një firme**

EUROPEAN CENTER FOR MINORITY ISSUES KOSOVO

ALBANIAN INSTITUTE FOR INTERNATIONAL STUDIES

AKADEMIA RINORE E SIPËRMARRJES DIGJITALE

Trajnier: Msc. Marjeta Përlala

This project is funded by the European Union

Moduli
“Manaxhim Biznesi”

Leksion: “Drejtimi dhe Vendimmarrja”

KUPTIMI I METODAVE TE DREJTIMIT
METODAT E DREJTIMIT-ORIGJINA DHE EVOLUIMI I TYRE
SHKOLLAT E DREJTIMIT
TEORI TE TJERA TE DREJTIMIT
ÇFARE SHKOLLE DUHET TE ZGJEDHIM
CILAT JANE PERGJIGJET.

MENAXHERI DHE DREJTIMI

MENAXHERET DHE ROLI I TYRE NE DREJTIM

SFIDAT E DREJTIMIT TE FIRMAVE

FUNKSIONET E DREJTIMIT NE

- Planifikimi
- Organizimi
- Zbatimi
- Kontrolli
- Personeli

MARRJA E VENDIMEVE TE DREJTIMIT

OBJEKTIVA

Studenti te jete ne gjendje:

Te evidentoje cilesite qe dallojne *menaxherin "perfaqesues"* te çdo shkolle drejtimi

Te njoh karakteristikat me dalluese te te gjithe shkollave te drejtimi dhe mbi kete baze te jete ne gjendje qe te percaktoje se *ç'far shkolle duhet t'i referohet ai ne procesin e drejtimit te firmes*

Te njohe ne detaje *dallimet ne mes teoris X dhe asaj Y*, si dhe te vleresoje sjelljen e tij ne procesin e drejtimit

Te njohe faktoret social-ekonomik qe kane diktuar nevojen e lindjes se shkences se menaxhimit

Te njihet nga afer roli i menaxherit ne veprimtarine e firmes dhe ne kete kontekst, *sfidat shtese qe duhet te perballojne menaxheret e firmave te agrobiznesit*

Te njihen dimensionet e drejtimit dhe mbi kete baze te percaktohet *sjellja e studentit ne rolin e nje menaxheri*

Te njohe lidhjet dhe ndervaresite ne mes funksioneve te drejtimit.

Te aftesohet ne procesin e vendimarrjes permes interpretimit te situatave konkrete

Koncepte

Metode Drejtimi, Shkolle Drejtimi, Shkolle Autokratike, Autoritare, Burokratike, Laissez Faire, Demokratike, Pjesmarrese, Teori X, Teori Y. Menaxher, Drejtim, Planifikim, Planifikim operativ, Planifikim taktik, Planifikim strategjik, Organizim, Kontroll, Dimension drejtimi, etj.

KUPTIMI I METODAVE TE DREJTIMIT

Eshte e nevojshme te konsiderojme se:

- Metodat e drejtimit, kuptimi dhe interpretimi i tyre, jane **prone e çdo njeriu**
- Nisur nga ky fakt, mund te thuhet se **menaxheri i afte ndodhet gjithnje brenda nesh**
- Çeshtja eshte: **Si mund te zbulohet ai?.**

METODAT E DREJTIMIT - ORIGJINA DHE EVOLUIMI TYRE

Pak histori

SHKOLLAT E DREJTIMIT

Shkolla I (Autokratike)

Çfare cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle?

- Merr vet vendime
- I ben ato publike perpara se t'i kontrolloje me te tjeret
- Insiston qe te gjitha vendimet te merren nga zyra e tij, pamvarsisht se ato mund te jene shume apo pak te rendesishme
- I vetem, ai ruan kontroll te plote mbi organizaten e tij.

Vazhdon

Shkolla II (Autoritare)

Ç’ far cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle?

- Insiston qe ai te permbush rolin kryesor ne te gjithe procesin e marrjes se vendimeve
- Ndersa autokrati do t'ja imponoje vendimin organizates, perfaqesuesi i kesaj shkolle, perpiqet t'ia shes vendimin e tij organizates

Vazhdon

Shkolla III (Burokratike)

Ç’ far cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle?

- Prezanton idete dhe fton qe t’i behen pyetje perpara se te merren vendimet
- Zoteron nje nivel te caktuar te perdorimit te fuqise absolute
- Ai prezantohet si nje krijese per organizaten, dhe qe ekziston per t'i sherbyer asaj
- Perdorur organizaten per te plotesuar objektivat e tij, si dhe per mbrojtjen e tij personale, ne se eshte e nevojshme.

Vazhdon

Shkolla IV (Lases faire)

Ç’ far cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle?

- Brenda ketij koncepti gjendet nje kombinim i organizates, grupit dhe punetoreve.
- Perfaqeson nje balance te caktuar ndermjet shkolles se dominimit te drejtuesit dhe shkolles se dominimit te punetorit

Vazhdon

Shkolla V (Demokratike)

Ç’ far cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle?

- ❑ Merr vendime mbi bazen e opinionit te shumices
- ❑ Kerkon sygjerime
- ❑ Prezanton hapur vendimet
- ❑ Nje vote e shumices vendos fatin e organizates.

Vazhdon

Shkolla VI (Pjesmarrese)

Ç’ far cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle?

- Menaxheri mund te percaktoje disa limite organizative
- Gjithsesi ai mbeshtetet fuqishem ne grupe dhe individe brenda organizates per vendimet qe merr
- Nje menaxhim i tille, shfaqet i ngjashem ne ate te shkolles V
- Ndryshimi qendron ne faktin qe individet brenda nje grupi jane duke fituar gradualisht pushtet mbi deshirat e grupit si nje i tere.

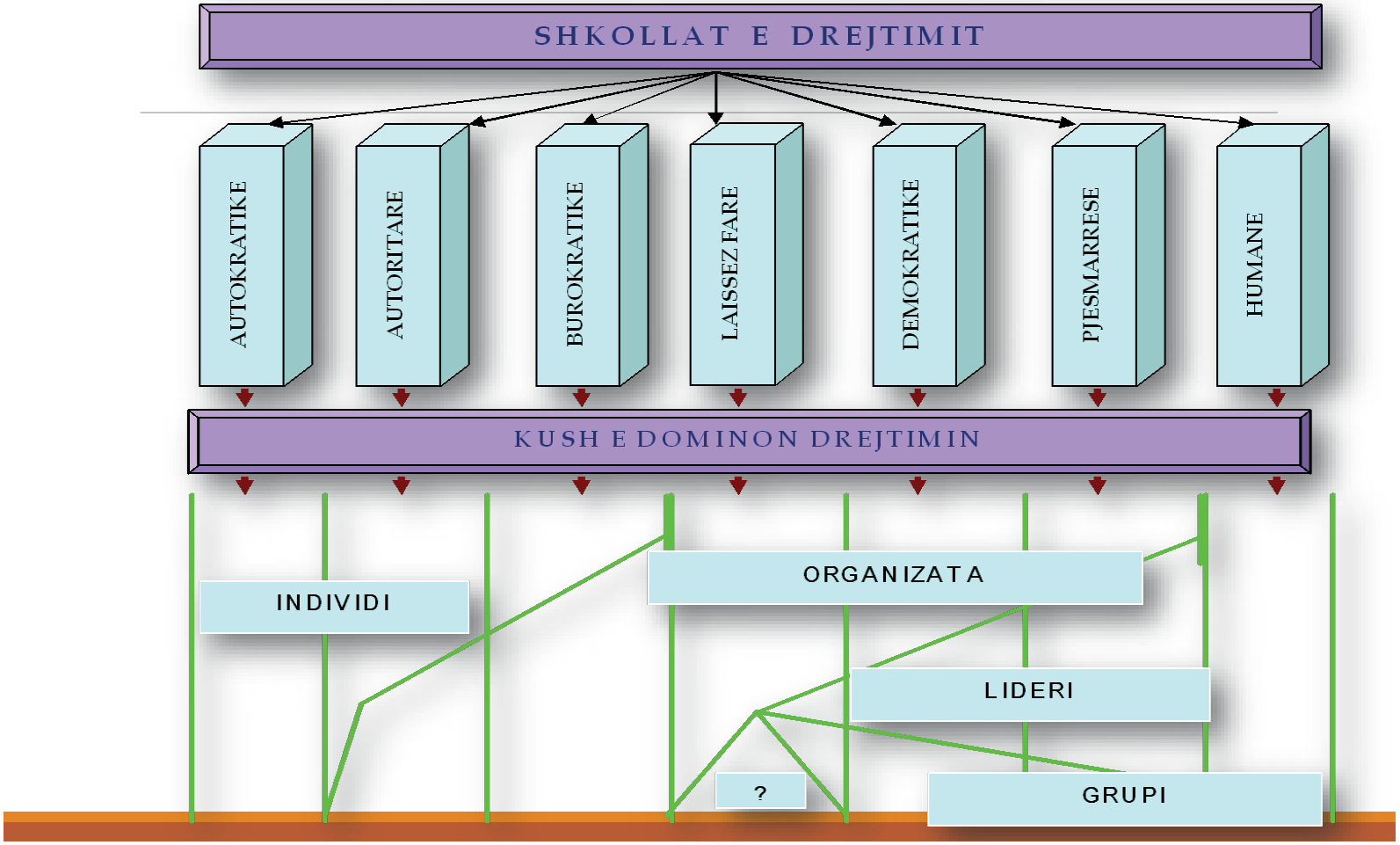
Vazhdon

Shkolla VII (Humane)

Ç’ far cilesish mbart menaxheri i kesaj shkolle?

- Kjo metode drejtimi rezulton prej nje mbireagimi te predikimeve te njerezve qe kane marredhenie, lidhje humane
- Ajo mbeshtetet ne lumturine individuale te njeriut si qellim perfundimtar
- Ne kerkim te ketij qellimi, objektivat e organizates ose grupeve brenda saj, ju nenshtrohen interesave te individeve.

Shkollat e Drejtimit



TEORI TE TJERA TE DREJTIMIT

Frederik Tayjlor

Eshte teoricieni i pare i madh ne fushen e drejtimit.

Puna e tij ndikoi ne formimin e disiplinave baze ne fushen e inxhinierise industriale.

Tayjlor njihet si babai i drejtimit shkencor, si rezultat i percaktimit te kater parimeve kryesore te menaxhimit

Vazhdon

Doglas Mc Gregori

- Perfaqeson nje tjeter teoricien te madh ne historine e mendimit manaxherial me teori e tij "Teoria X-Y“
- Ai e perkufizonte “teorine X” si pikepamjen konvecionale te manaxhimit, e cila u mbajt nga shumica e menaxhereve te asaj periudhe
- Ajo siguron justifikim te gjere per drejtimin, qe ky i fundit te perdore modele qe i pershtaten shkolles autokratike dhe asaj autoritare.

Vazhdon

Teoria X

- Qenia njerezore mesatare ka nje mospelqim karakteristik per punen dhe do te shmang ate ne se eshte e mundur.
- Per shkak te ketij mospelqimi, shumica e njerezve do te duhet te kontrollohet, detyrohet, dhe kercenohet me ndeshkim, qe t'i beje ato te shfaqin perpjekje kundrejt arritjes se objektivave te organizimit.
- Qenia njerezore mesatare preferon te shmange pergjegjesine, ka nevoje te drejtohet, ka pak ambicie dhe mbi te gjitha do siguri.

Vazhdon

Teoria Y

- Harxhimi i perpjekjeve mendore e fizike ne pune eshte aq natyrale sa luajtja ose pushimi.
- Kontrolli i jshtem dhe besimi ne ndeshkimin nuk jane i vetmi mjet per te nxitur perpjekjet per reralizimin e objektivave te organizates. Shume njerez do te ushtrojne vetdrejtimin dhe kontroll per plotesimin e objektivave, te cilat ata jane marre persiper.
- Marrja persiper e objektivave eshte nje funksion i shoqeruar me shperblim per arritjen e tyre.
- Personi mesatar, ne kushtet e duhura, meson qe jo vetem te pranoje, por edhe te kerkoje pergjegjesi.

MENAXHERET DHE ROLI I TYRE NE DREJTIMIN E FIRMAVE

Po ç'eshte drejtimi?

Me drejtim do te nënkuptojmë realizim detyrash nëpërmjet njerëzve

Per kete arsye, në çdo organizatë ka një person apo një grup personash që prognozojne dhe ndjekin realizimin e detyrave, te cilet ne terminollogjine ekonomike quhen menaxherë

Funksionet qe ato kryejne menaxheret fillojne nga ai i presidentit e deri tek ai i përgjegjësit te njesive me te vogla te organizimit te firmes

Menaxheret mbajnë përgjegjësi për projektimin, ndjekjen dhe permbushjen me sukses të objektivave te paracaktuara.

Menaxheri dhe aftesite e drejtimit

Nje menaxheri i mire, nder te tjera duhet te karakterizohet nga tre aftesi themelore:

- **Aftesi per marrjen e vendimeve**
- **Afesi per punuar me eproret dhe vartesit (pra te punoje ne ekip)**
- **Aftesi per percaktimin e synimeve dhe objektivave.**

Vazhdon

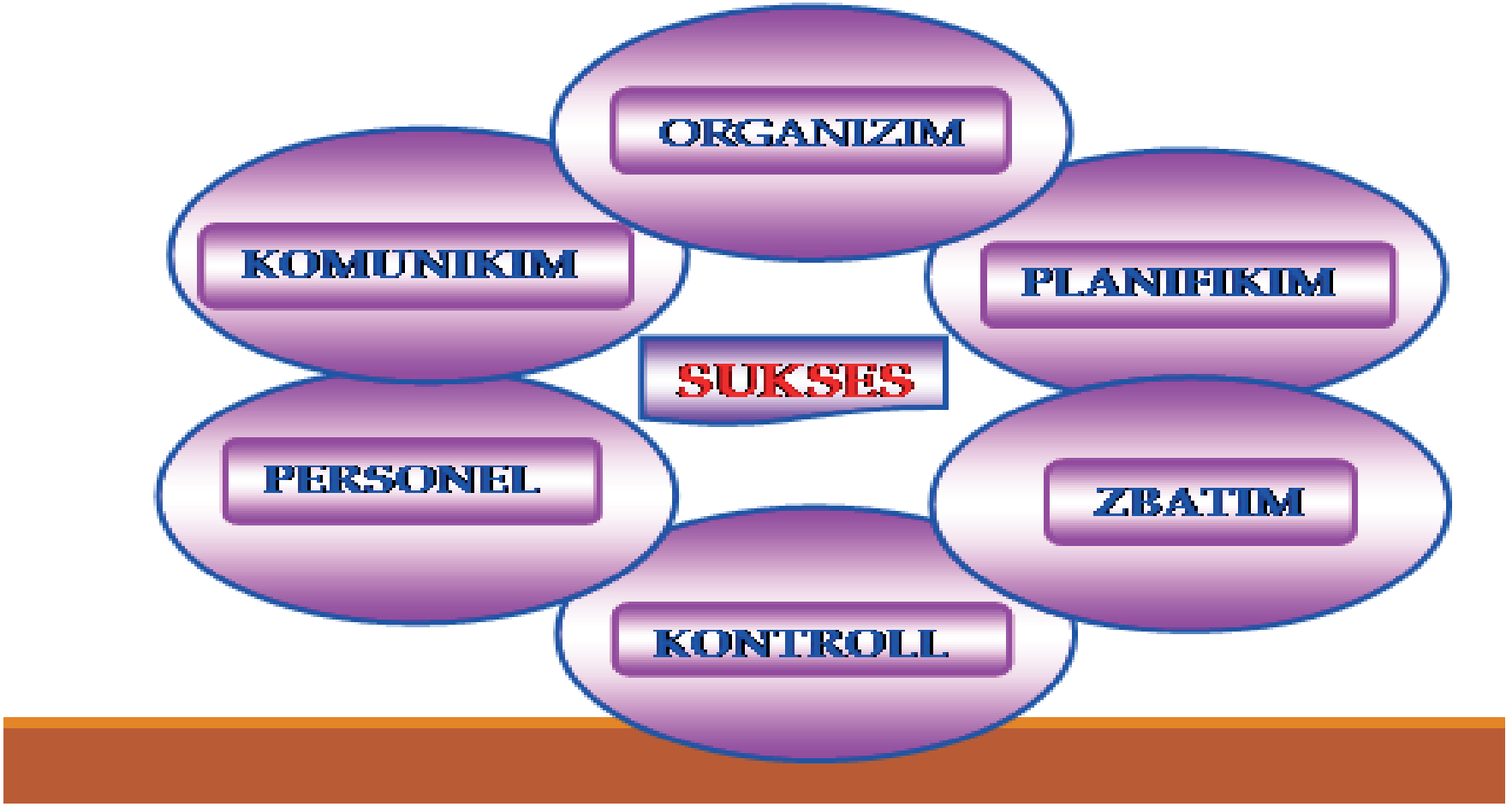
Nr	AFTESITE PER MARRJEN E VENDIMEVE	AFESI PER PUNUAR ME EPRORET DHE VARTESIT	AFTESI PER PERCAKTIMIN E SYNIMEVE & OBJEKTIVAVE
1	Përcaktimi i objektivave	Komunikimi	Vendosja e synimeve dhe objektivave te firmes
2	Zgjedhja e alternativave	Njohja e eproreve dhe vartesve me objektivat e firmes.	Motivimi
3	Ngarkimi (delegimi) i vendimeve	Sigurimi i udhëheqjes per plotesimin e objektivave.	Sistemi e shpërblimit
4	Marrja e vendimeve në paqartësi	Percaktimi i politikave dhe autoritetit te drejtimit	Drejtimi i stresit
5	Marrja e vendimeve krijuese	Percaktimi vlerave dhe etiketave te drejtimit	Zgjidhja e konflikteve dhe korigjimi i gabimeve

FUNKSIONET E DREJTIMIT

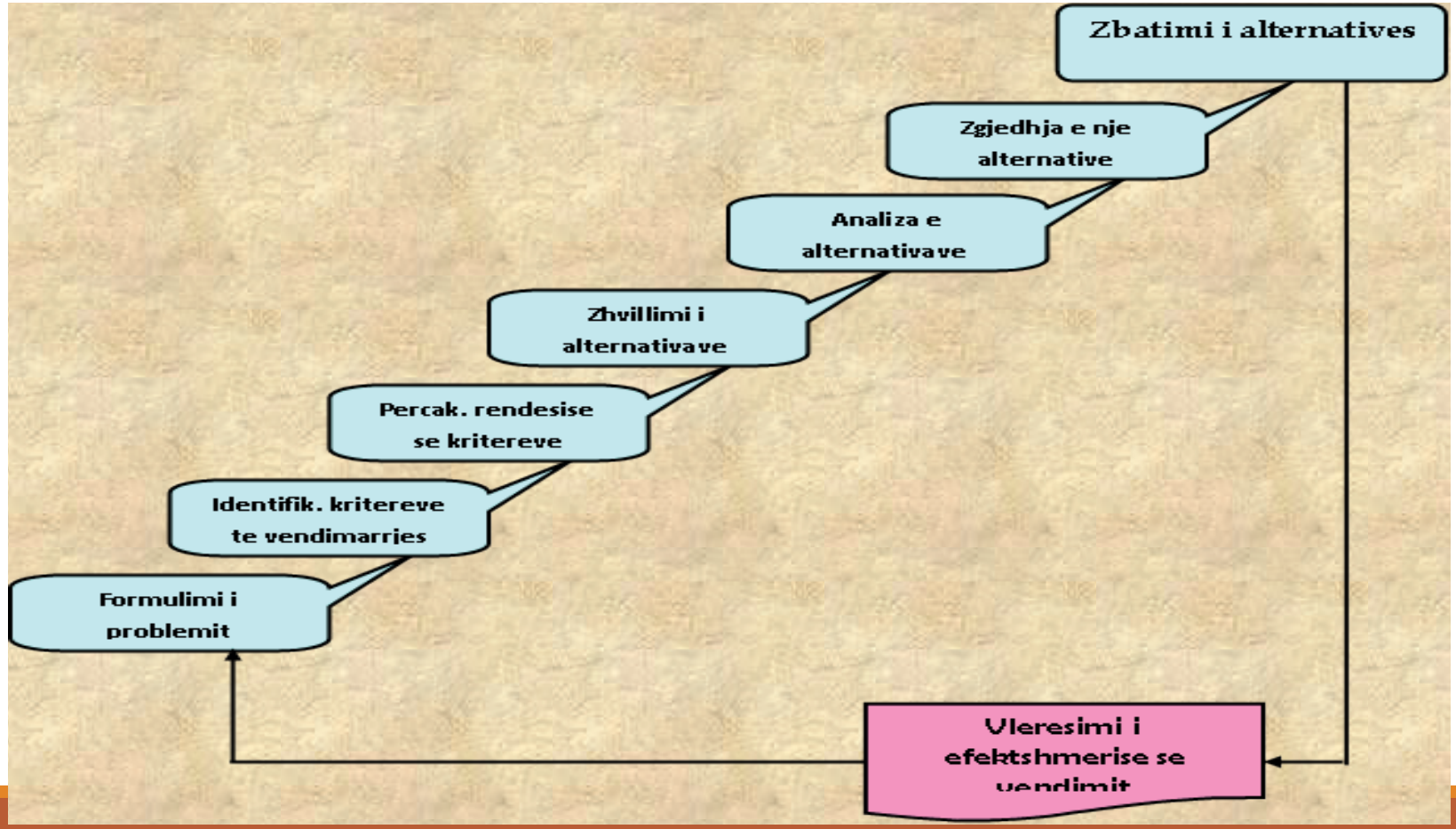
Menaxherët kryejnë në ndërmarrje një numur detyrash te rendesishme, të tilla si:

- **Planifikimi i shitjeve, prodhimit dhe shpenzimeve**
- **Sigurimi i inputeve te domosdoshme per prodhimin dhe organizimi i tij**
- **Programimi dhe realizimi i struktures organizative te firmes ne funksion te objektivave ta saj**
- **Zbatimi i planeve dhe kontrolli i veprimtarise se biznesit**
- **Drejtimi i veprimtarisë se personelit, etj.**

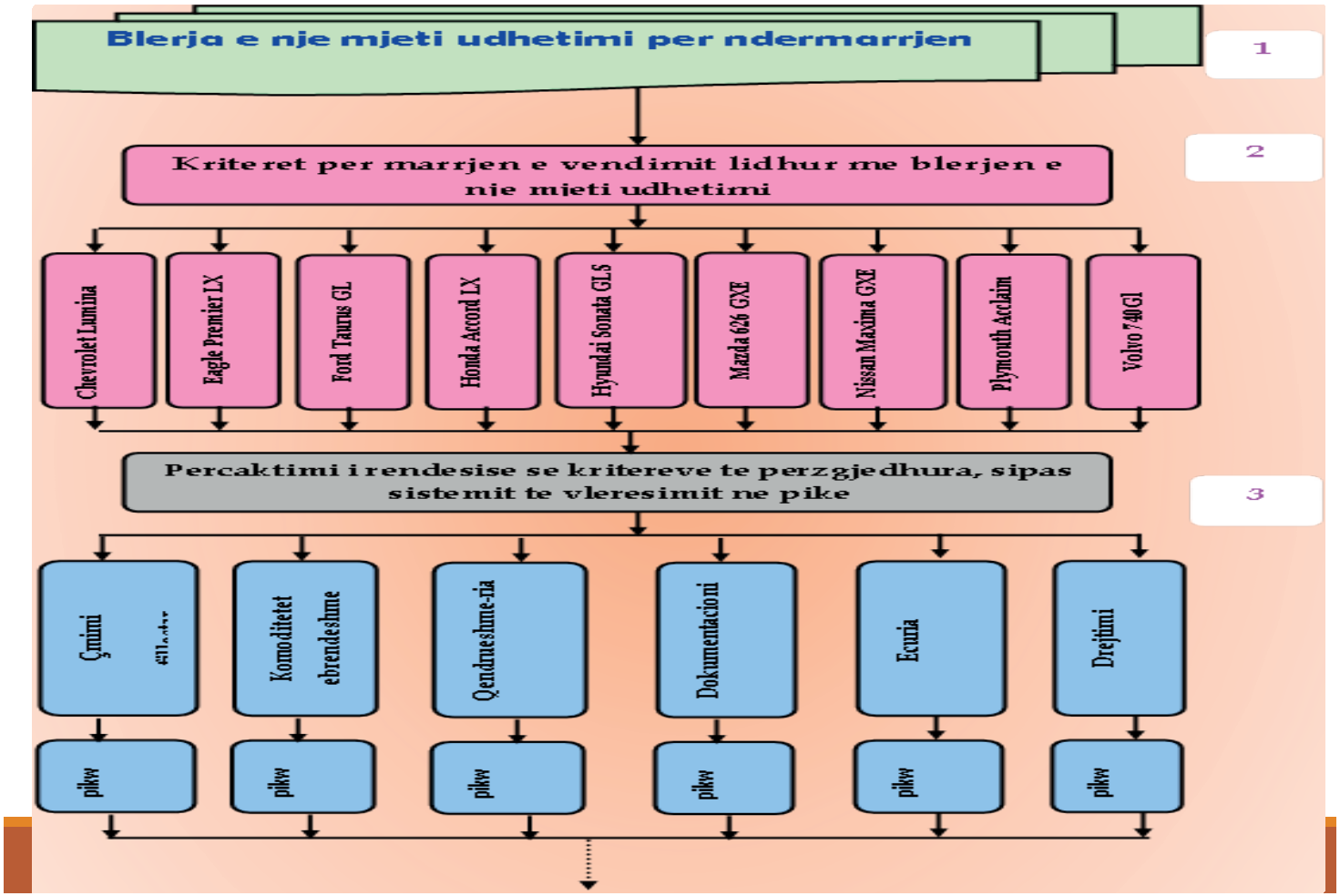
Funksionet e drejtimit ne ndermarrjet e



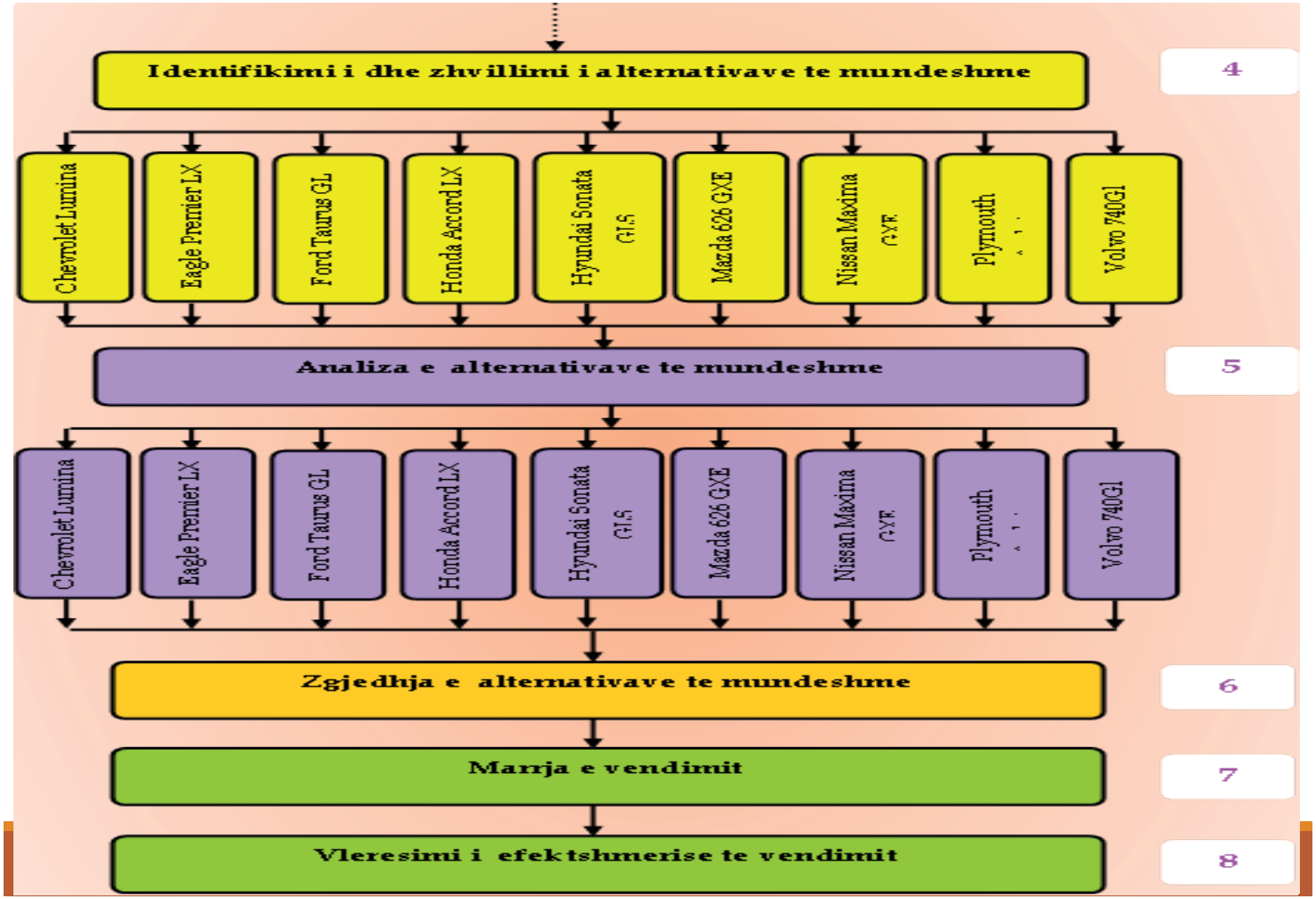
MARRJA E VENDIMEVE NE FIRMAT



Shembull


Blerja e nje mjeti udhetimi per ndermarrjen
1
Kriteret per marrjen e vendimit lidhur me blerjen e nje mjeti udhetimi
2
Chevrolet Lumina
Eagle Premier LX
Ford Taurus GL
Honda Accord LX
Hyundai Sonata GLS
Mazda 626 GXE
Nissan Maxima GXE
Plymouth Acclaim
Volvo 740 Gl
Percaktimi i rendesise se kritereve te perzgjedhura, sipas sistemit te vleresimit ne pike
3
Çmimi
Komoditetet ebrendeshme
Qendrueshme-ria
Dokumentacioni
Ecuria
Drejtimi
pikw
pikw
pikw
pikw
pikw
pikw

Vazhdon *Shembulli*



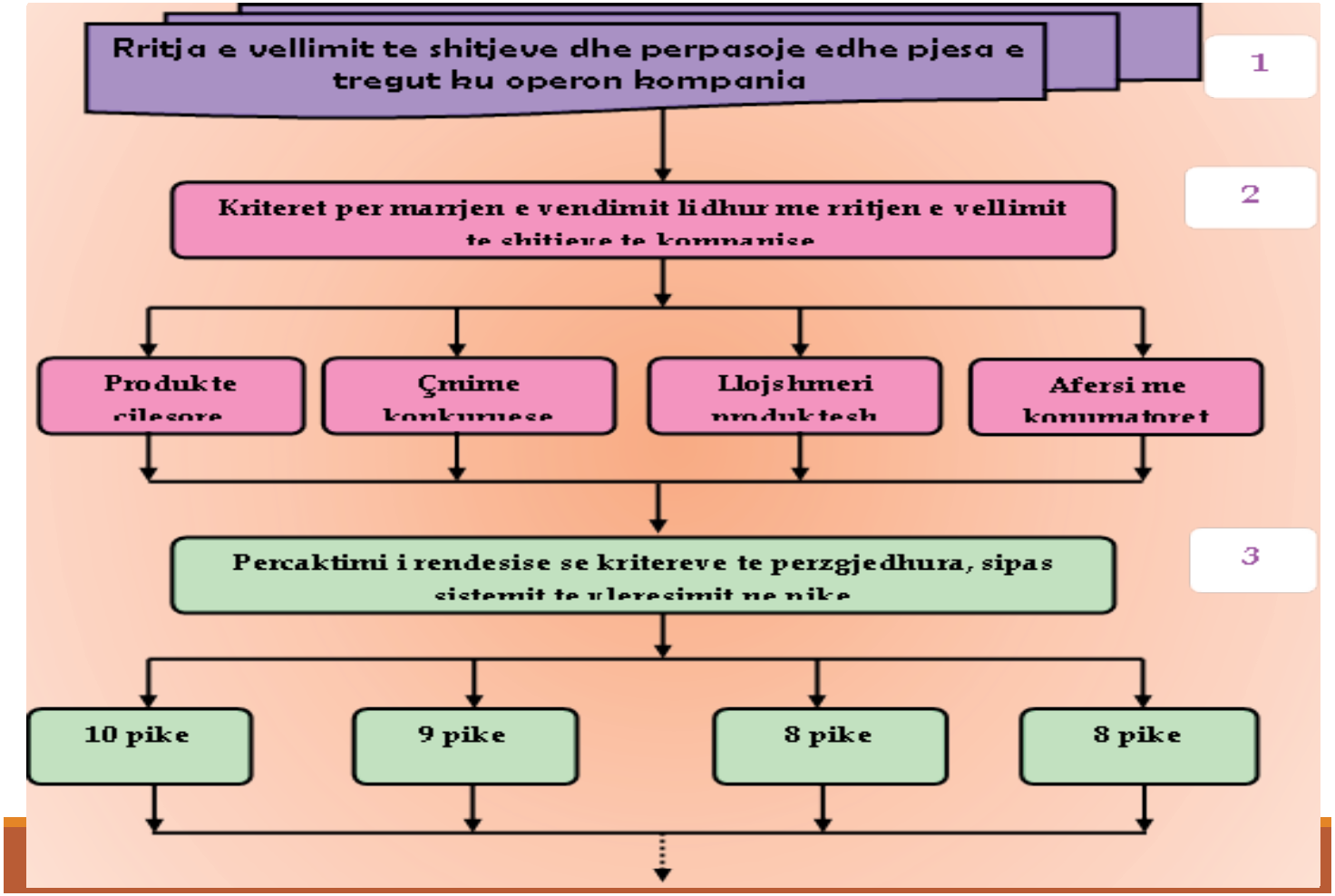
Shembull vendimarrjeje për një ndermarrje

Le te supozojme se ju jeni ne poziten e menaxherit te kompanise.

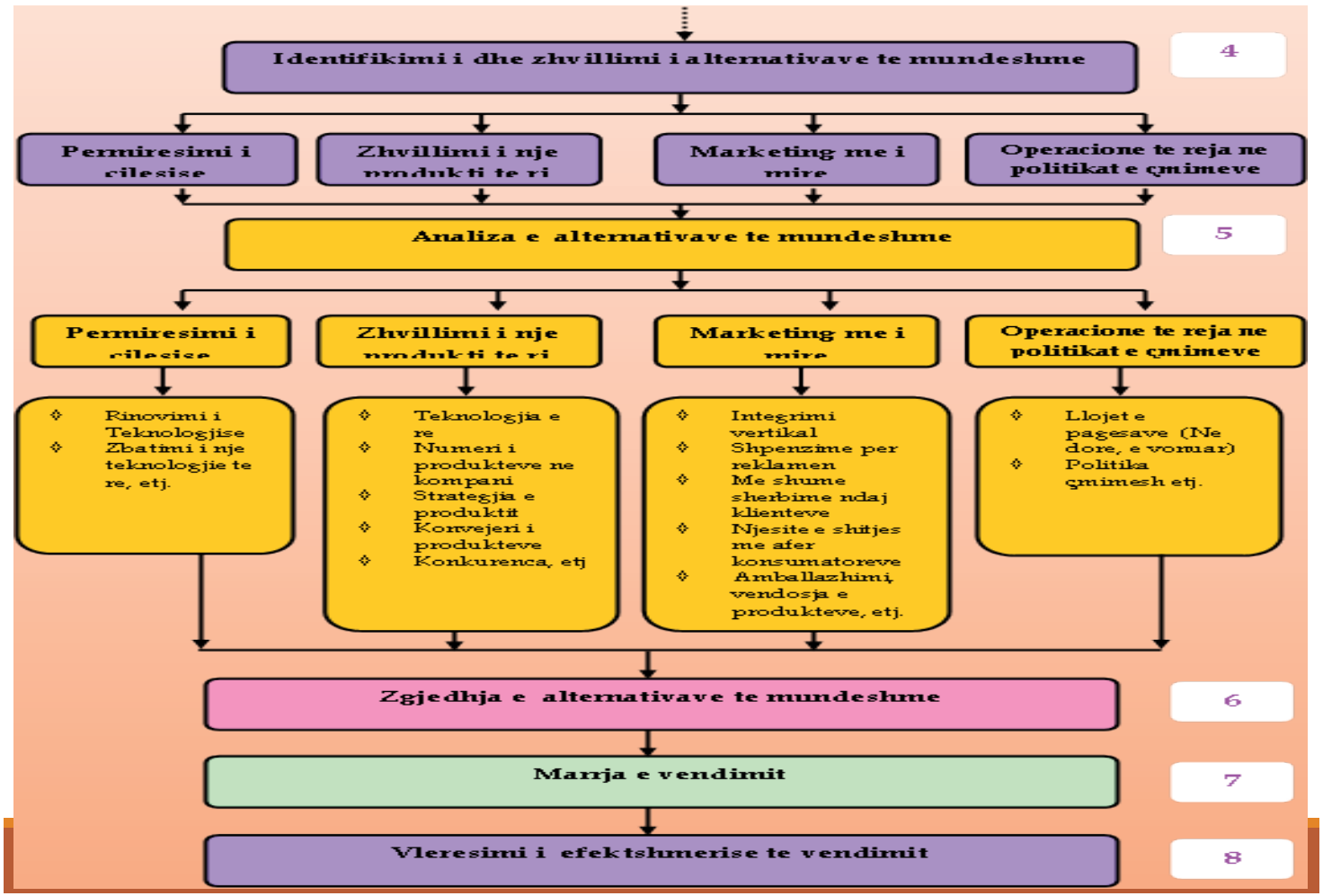
Ne funksion te realizmit te objektivave te kompanise, ju jeni i interesuar qe te rritni vellimin e shitjeve ne treg dhe per pasoje edhe pjesen tuaj te tregut ku operon kompania.

Per kete ju kerkohet qe te merrni VENDIM per realizimin e ketij objektivi.

Vazhdon


Rritja e vellimit te shitjeve dhe perpasoje edhe pjesa e tregut ku operon kompania
1
Kriteret per marrjen e vendimit lidhur me rritjen e vellimit te shitjeve te kompanise
2
Produkte
Çmime
Llojshmeri
Afersi me
Percaktimi i rendesise se kritereve te perzgjedhura, sipas
3
10 pike
9 pike
8 pike
8 pike

Vazhdon


Identifikimi i dhe zhvillimi i alternativave te mundeshme
4
Permiresimi i cilesise
Zhvillimi i nje produkti te ri
Marketing me i mire
Operacione te reja ne politikat e cmimeve
Analiza e alternativave te mundeshme
5
Permiresimi i cilesise
Zhvillimi i nje produkti te ri
Marketing me i mire
Operacione te reja ne politikat e cmimeve
◊ Rinovimi i Teknologjise
◊ Zbatimi i nje teknologjie te re, etj.
◊ Teknologjia e re
◊ Numeri i produkteve ne kompani
◊ Strategjia e produktit
◊ Konvejeri i produkteve
◊ Konkurenca, etj
◊ Integrimi vertikal
◊ Shpenzime per reklamen
◊ Me shume sherbime ndaj klienteve
◊ Njesite e shitjes me afer konsumatoreve
◊ Amballazhimi, vendosja e produkteve, etj.
◊ Llojet e pagesave (Ne dore, e vonuar)
◊ Politika cmimesh etj.
Zgjedhja e alternativave te mundeshme
6
Marrja e vendimit
7
Vleresimi i efektshmerise te vendimit
8

FALEMINDERIT!

EUROPEAN CENTRE
FOR MINORITY
ISSUES KOSOVO

Youth Digital Entrepreneurship Academy

Manual

