



KATALOGU I PROVIMIT

INFORMATIKË

PROVIMI I MATURËS NË GJIMNAZ

VITI SHKOLLOR 2009/2010

Katalogun e provimit e përgatitën:
Dr. Bilana Stamatoviq, Fakulteti për Sisteme të Informimit dhe Teknologji
Mr. Goran Shukoviq, Fakulteti Matematiko-Natyror, Universiteti i Malit të Zi
Nevenka Millosheviq-Vllaçiq, IP SHMP "Danillo Kish", Budvë
Nermin Hasanoviq, IP Gjimnazi "Milloje Dobrashinoviq", B. Pole
Verica Ivanoviq, IP Qendra e Provimeve

Përktheu: Luigj Berisha

Përmbajtja

1. Hyrje	4
2. Rregullat	5
3. Qëllimet e përgjithshme të provimit.....	6
4. Struktura e provimit	7
5. Programi i provimit	8
6. Shembulli i testit me skemë për pikëzim.....	11
6.1 Shembulli i testit	11
6.2 Fleta për përgjigje	18
6.3 Pjesapraktike e provimit	19
6.4 Zgjidhja e testit	24
6.5 Zgjidhjet e pjesës praktike të provimit.....	26
7. Literatura	28

1. HYRJE

Matura Shtetërore në sistemin arsimor të Malit të Zi futet në vitin shkollor 2009/2010 dhe paraqet kontrollimin ekstern të standardizuar të të arriturave shkollore të nxënësve në fund të arsimit katërvjeçar në gjimnaz. Në bazë të Ligjit për gjimnazin, („Fleta zyrtare e RMZ“, nr. 64/02 e 28.11.2002 dhe „Fleta zyrtare e RMZ“49/07 e 10.08.2007) provimi i Maturës jepet në mënyrë ekstere (neni 38), kurse për përgatitjen e materialit të provimit dhe zbatimit të procedurës së Maturës Shtetërore është e ngarkuar Qendra e Provimeve.

Kontrollohen njohuritë, aftësitë dhe shkathtësitë të cilat bazohen në pjesët kryesore të programit të lëndës të cilat duhet t'i kenë nxënësit në fund të shkollimit katërvjeçar në gjimnaz. Katalogu i provimit hollësisht e përshkruan provimin nga Informatika dhe para së gjithash u kushtohet nxënësve dhe mësimdhënësve.

Në katalogun e provimit janë cekur qëllimet e përgjithshme të provimit, është përshkruar struktura e provimit, kurse me formën e qëllimeve të provimit saktësisht është thënë përmbajtja e lëndës e cila do t'i nënshtrohet provimit. Është ofruar edhe shembulli i testit me skemën e detajuar për vlerësim.

2. RREGULLAT

Provimi i Informatikës përbëhet nga dy pjesë. Në pjesën e parë nxënësit zgjidhin testin. Pjesa e dytë e provimit paraqet punën praktike në kompjuter. Materiali i provimit do të pakëtohet në qese të veçanta dhe të sigurta (PVC), të cilat do të hapen para nxënësve menjëherë para fillimit të provimit.

Në provim nuk lejohet:

- prezantimi i rrejshëm
- hapja e detyrave të provimit para kohës së lejuar
- pengimi i nxënësve të tjerë
- përshkrimin nga nxënësi tjetër
- shfrytëzimi i mjeteve të palejuara
- dëmtimi i shifrës në librezën e testimit
- mosrespektimi i shenjës për përfundim të provimit

Mjetet e lejuara: lapsi i thjeshtë, goma dhe lapsi kimik/stilolapsi.

Gjatë provimit **nuk lejohet** përdorimi i llogaritësit elektronik, telefonave celularë, aparateve video- muzikore, flesh disqeve, disketave, hard-disqeve eksterne dhe kompakt disqeve, përveç atyre që janë pjesë e materialit të provimit. Nuk lejohet qasje në rrjetin kompjuterik dhe në internet.

Punimi i nxënësit duhet të jetë i shkruar me laps kimik/stilolaps.

Pas provimit, testet do të pakëtohen dhe do të kthehen në Qendrën e Provimeve, ku do të organizohet vlerësimi i tyre.

3. QËLLIMET E PËRGJITHSHME TË PROVIMIT

Provimi i Maturës nga Informatika duhet të konstatojë nëse nxënësit janë të aftë:

- t'i kuptojnë nocionet themelore të teknologjisë informativo-komunikuese
- t'i shfrytëzojnë në mënyrë efektive harduerin dhe softuerin
- t'i përdorin programet aplikative në zgjidhjen e problemeve-detyrave praktike
- t'i vlerësojnë në mënyrë kritike dhe t'i përpunojnë të dhënat që kanë qasje
- t'i kuptojnë ndikimet e teknologjive të informimit dhe komunikimit në shoqëri (ekonomi, kulturë, administratë, jetë të përditshme)
- t'i kuptojnë çështjet etike lidhur me teknologjitë e informacionit dhe komunikimit.

Qëllimet e provimit janë:

- Kontrollimi i njohurive dhe shkathtësive informatike të fituara gjatë shkollimit në gjimnaz të përgjithshëm të cilat janë përkufizuar përmes standardeve arsimore të lëndës dhe me këtë katalog.
- Kontrollimi i aftësisë së përgjithshme të shfrytëzimit të njohurive dhe shkathtësive në zgjidhjen e detyrave.
- Kontrollimi i diturive themelore nga informatika, shfrytëzimi i drejtë i kompjuterit dhe përdorimin e tij në komunikimin e përditshëm.
- Njohja e nocioneve dhe terminologjisë themelore të kompjuterëve dhe informatikës.
- Përdorimi i njohurive informatike në zgjidhjen e problemeve praktike.
- Vërejtja dhe analiza e problemeve dhe zgjedhja e mënyrës adekuate të zgjidhjes.
- Nxitja e mënyrave të ndryshme të zgjidhjes së problemeve, kreativiteti dhe fleksibiliteti i të menduarit.
- Bashkimi i njohurive nga fushat e ndryshme të informatikës.
- Kontrollimi i njohurive dhe shkathtësive të domosdoshme për vazhdimin e shkollimit.

4. STRUKTURA E PROVIMIT

Provimi përbëhet nga dy pjesë: zhvillimi i testit dhe punës praktike me kompjuter. Zhvillimi i testit zgjat 50 minuta. Puna praktike me kompjuter zgjat 70 deri në 90 minuta.

Provimi përmban dy lloje të detyrave:

- ❑ **detyrat me zgjedhje të shumëfishtë**
- ❑ **detyrat e tipit të hapur**

Te detyrat e tipit të hapur zgjidhja mund të jetë:

- përgjigjja e shkurtër – zgjidhja është një fjalë, fjali e thjeshtë apo një numër deri te i cili mund të arrihet pas disa hapave të bashkuar
- përgjigjja më e gjatë - deri te rezultati përfundimtar arrihet me zgjidhjen e më shumë kërkesave apo me zbatimin e ecurisë më të ndërlikuar.

Numri maksimal i pikëve në provim është prej 60 deri në 70 pikë. Detyrat i pikëzojmë ashtu që secila merr nga 1 deri në 7 pikë varësisht nga ajo nëse ka apo nuk ka pikëzim të pjesshëm. Detyra që nuk është zgjidhur saktë ose ajo që nuk është kryer fare nuk sjell pikë negative. Në detyrat me zgjedhje të shumëfishtë, detyra që është zgjidhur saktë sjell 1 pikë.

Në detyrat e tipit të hapur pikëzohet paraqitja e detyrës, ecuria e zgjidhjes dhe rezultati i saktë. Detyrat e këtij tipi i vlerësojmë ashtu që secila prej tyre merr prej 1 deri në 7 pikë.

Tipi i detyrave	Numri i detyrave
Me zgjedhje të shumëfishtë	35-45%
Përgjigjja e shkurtër	10-15%
Përgjigjja më e gjatë	45-50%

Lënda mësimore është e ndarë në katër fusha (lëmi):

- F1 – Struktura dhe parimet themelore të funksionimit të kompjuterit; puna me sistemin operativ grafik
- F2 – Programet shfrytëzuese (kalkulatori; programet për përpunimin e tekstit, fotografisë dhe zërit në kompjuter)
- F3 – Rrjeti i kompjuterëve dhe interneti
- F4 – Algoritmet dhe programimi

Me tabelë është dhënë përfaqësimi dhe përmbajtja në strukturë të provimit.

Numri rendor	Testi (50 min)	Puna në kompjuter (70-90 min)
F1	15-20%	0-5%
F2	0-10%	25-35%
F3	5-10%	0-5%
F4	15-25%	15-25%
Përfaqësimi	50-55%	45-50%

5. PROGRAMI I PROVIMIT

F1 STRUKTURA DHE PARIMET THEMELORE TË FUNKSIONIMIT TË KOMPJUTERIT; PUNA ME SISTEMIN OPERATIV GRAFIK

Përmbajtja:

- Nocioni i informacionit, sistemit informativ dhe teknologjitë informative
- Përdorimi i kompjuterëve dhe llojet e kompjuterëve
- Komponentet kompjuterike të harduerit dhe softuerit. Komponentet e sistemit të kompjuterëve. Roli i njësisë qendrore, procesorit dhe memories
- Nocioni i sistemit operativ, softuerit të sistemit dhe atij aplikativ
- Kodimi i të dhënave në kompjuter. Sistemet e shumta. Paraqitja e numrave të plotë, numrave real, karaktereve dhe imazheve.
- Leximi i sistemit operativ. Dhënia e komandave në sistemin operativ. Sistemet operative grafike. Vënia në lëvizje e programit. Elementet e dritares dhe puna me dritare
- Nocioni i fajllit dhe folderit. Puna me fajlla dhe foldera.

Nxënësi tregon se di:

1. ta shpjegojë nocionin dhe rolin e teknologjive informativo-komunikuese
2. ta përshkruaj dhe t'i dallojë llojet e kompjuterit, t'i njohë dhe t'i dallojë komponentet kompjuterike të harduerit dhe softuerit (njësinë qendrore, procesorin, memoriet ...)
3. t'i numërojë dhe t'i përshkruaj komponentet e sistemit kompjuterik
4. ta shpjegojë nocionin e sistemit operativ, t'i numërojë llojet e softuerit të sistemit dhe softuerit aplikativ
5. t'i përshkruaj mënyrat e paraqitjes së të dhënave në kompjuter
6. t'i dallojë dhe t'i lidh sistemet e shumta të rëndësishme për kompjuter
7. t'i përkufizojë nocionet themelore të SO Windows dhe ta sqarojë si SO futet në memorie
8. ta shpjegojë konceptin e dritares, llojin e dritareve dhe funksionin e tyre, t'i numërojë elementet e dritares, t'i shpjegojë ecuritë themelore me dritare, t'i numërojë elementet e menysë dhe vijave me vegla
9. t'i përshkruaj mënyrat e dhënies së komandave të SO; t'i shpjegojë dhe t'i dallojë mënyrat e vënies në lëvizje të programit
10. ta përshkruaj mënyrën e organizimit të të dhënave në SO; ta sqarojë punën me fajlla dhe foldera; t'i kopjojë dhe t'i zhvendosë fajllet dhe folderat

F2 PROGRAMI SHFRYTËZUES (KALKULATORI DHE PROGRAMET PËR PËRPUNIMIN E TEKSTIT, FOTOGRAFISË DHE ZËRIT NË KOMPJUTER)

Përmbajtja:

- Programet për përpunimin e tekstit. Krijimi i tekstit dhe rregullat themelore të shkrimit të tekstit
- Formatimi i tekstit (rregullimi i madhësisë së letrës dhe margjinave, vetitë e paragrafit, numërimi, radhitja e tekstit në më shumë kolona, hapësira në mes të rendeve, kapitulli dhe fundi, fusnotat...)
- Vendosja e fotografive, tabelave dhe objekteve në tekst. Rregullimi i pozitës së fotografive, tabelave dhe objekteve në raport me tekstin
- Programi për përpunimin e figurave. Shtimi dhe fshirja e pjesëve të figurës. Vizatimi me dorë të lirë. Prerja e një pjese të figurës.
- Formatet e fajllave multimediale, figurave dhe teksteve
- Programi për krijimin e prezantimeve. Krijimi i prezantimeve dhe shtimi, ndërrimi dhe kopjimi i sllajdeve. Vënia në lëvizje e prezantimit
- Rregullimi i përmbajtjes së sllajdit. Shtimi i efekteve të animimit. Shtimi i audio dhe video regjistrimeve.

Nxënësi tregon se di:

1. t'i dallojë formatet dhe programet për ruajtjen e tekstit, figurave, zërit dhe figurave lëvizëse; shfrytëzon kalkulatorin dhe MS Paint
2. ta formatojë tekstin, formaton paragrafin (rregullon largësinë në mes të rrethave dhe brenda paragrafëve, ndan paragrafin në dy shtylla), shfrytëzon numërimet (Bullets and Numbering)
3. ta vendos simbolin, figurën, tabelën dhe objektet tjera, formaton tabelën dhe përmbajtjen në tabelë, rregullon pozitën e tekstit në raport me objektet
4. t'i rregullojë margjinat dhe ndërron orientimin dhe formatin e letrës, vendos header dhe footer (kapitullin dhe fundin) dhe fut fusnotën, shënon faqet dhe shfrytëzon palosjet e faqes
5. ta bëjë prezantimin, vendos figurat dhe objektet tjera në prezantim dhe i radhit ato
6. ta zgjedh dhe ta ndryshojë pamjen e sllajdit, ndryshon renditjen e sllajdeve, rregullon efektet gjatë kalimit nga njëri sllajd në sllajdin tjetër
7. që pjesën e përmbajtjes së një fajlli ta kopjojë dhe ta zhvendosë në fajllin tjetër

F3 RRJETI KOMPJUTERIK DHE INTERNETI

Përmbajtja:

- Rrjeti kompjuterik. Mënyra e lidhjes së kompjuterit. Parimet e adresimit të njave të rrjetit
- Interneti. Serviset e internetit (WWW, mejli, shkëmbimi i fajlleve, instant - porositë)
- Lexuesi-Ueb (browser). Struktura e Ueb-faqes. Kërkuesit e Uebit
- Klienti i postës elektronike. Struktura e letrës elektronike (e-mail). Programi për instant-porositë
- Siguria e të dhënave në kompjuter

Nxënësi tregon se di:

1. ta shpjegojë rëndësinë e lidhjes së kompjuterëve dhe dallon mënyrat e komunikimit në mes të kompjuterëve dhe mënyrat e qasjes në internet
2. t'i kuptojë nocionet themelore të rrjeteve të kompjuterëve
3. t'i dallojë dhe t'i shfrytëzojë serviset themelore të internetit
4. ta shpjegojë konceptin e lexuesit- ueb dhe të përshkruaj ecuritë themelore të shfrytëzimit të lexuesit-ueb
5. ta shpjegojë konceptin e kërkuesit të internetit dhe t'i përshkruaj ecuritë themelore të shfrytëzimit të kërkuesit të internetit
6. t'i shfrytëzojë programet për postën elektronike
7. t'i njohë tipat e softuerit dëmtues, ta shpjegojë rëndësinë dhe t'i numërojë mënyrat e mbrojtjes së të dhënave

F4 ALGORITMET DHE PROGRAMIMI

Përmbajtja:

- Nocioni i algoritmit. Përshkrimi i algoritmit. Koncepti i strukturës së algoritmit. Struktura lineare, e degëzuar, ciklike. Struktura e përbërë e algoritmit.
- Përbërja kohore dhe hapësinore e algoritmit. Zgjedhja optimale e algoritmit
- Programi. Gjuha e programit. Shkrimi, futja e përkthimit, testimi, kryerja dhe përmirësimi i programit. Elementet e gjuhës programore. Tipat e thjeshtë e të të dhënave (numrat e plotë dhe numrat real, karakteret, tipi logjik,...). Struktura e programit
- Operatorët e thjeshtë aritmetik dhe logjik (shpërndarja, shumëzimi, ..., më pak, më shumë, ..., AND, OR...). Shprehjet aritmetike dhe logjike. Urdhërat e degëzimit. Ciklet

- Tipi abstrakt i të dhënave. Vargu. Radhitja. Vektori. Listat e lidhura. Trungu. Algoritmet me tipat abstrakt të të dhënave
- Algoritmet nga teoria e numrave. Algoritmet për punë me tekste (stringje). Algoritmet në vargje
- Algoritmet hulumtuese (kërkimi i pjesshëm dhe kërkimi binar). Algoritmet e sortimeve (radhitja e drejtpërdrejtë e shumëfishtë, kategorizimi me vendosje (insertion sort), ndarja me zgjedhje (selection sort), sortimi me bashkim të kategorizimeve të përfunduara (mergesort), ndarja me ndihmë të sortimit të shpejtë (quicksort))
- Nocioni i rekursionit. Implementimi i rekursionit

Nxënësi tregon se di:

1. ta njohë përmbajtjen dhe rezultatet e punës së programit të hartuar apo skemës së algoritmit
2. ta krijojë skemën e algoritmit për problem më të ndërlikuar duke kombinuar tipat themelor të skemave (lineare, të degëzuar dhe ciklike)
3. ta njohë strukturën dhe tipat e programit Java; ta krijojë klasën me fushat e dhëna, konstruktorët, me metodat set dhe get, me metodat për shtypjen e fushave të klasës
4. ta krijojë klasën, me fushat dhe metodat e dhëna, dhe klasën e saj të testit
5. t'i njohë situatat dhe t'i zbatojë algoritmet themelore (p.sh. pjesëtimin, ndarjen e shifrave të numrit, ...), përkthimi nga një sistem me shumë numra në tjetrin, operacionet themelore me vargje (p.sh. kërkimi në varg, elementi maksimal i vargut, vlera mesatare e vargut, shtypja e të gjithë elementeve të vargut që kënaq kushtin e dhënë, sortimi i elementeve...), puna me tekste (stringje) (p.sh. kërkimi i nënvargut, palindromi, puna me numra të mëdhenj...)...
6. ta krijojë ecurinë rekursive në bazë të relacionit të dhënë rekursiv



VËREJTJE

- Nënkuptohet që për qëllimet 3, 4, 5 dhe 6 nxënësi di:
- ta përkthejë algoritmin në gjuhën e programit
 - ta fusë tekstin e programit në editorin e caktuar
 - ta përkthejë programin (ta kompilojë apo interpretojë)
 - ta testojë programin
 - ta përmirësojë programin
 - ta vë në lëvizje programin

6. SHEMBULLI I TESTIT ME SKEMË PËR PIKËZIM

SHEMBULLI I TESTIT

Koha e punës: 50 minuta

Në detyrat prej 1 deri në 20 rretho (qarko) numrin para përgjigjes së saktë. Zgjidhjet kalojnë në fletë për përgjigje.

1. ueb-lexuesi (browser) është program që ka për detyrë:

1. krijimin e ueb-faqeve
2. konfigurimin e ueb-adresave
3. shikimin e ueb-faqeve
4. rregullimin e figurave të marra nga uebi

1 pikë

2. Cila nga adresat e postës elektronike është e saktë?

1. www.pmf.ac.me
2. florian@basha@edu
3. florian.basha@rc.ac.me
4. @Yahoo

1 pikë

3. Cili nga programet në vijim është për postë elektronike?

1. Firefox
2. Internet Explorer
3. Outlook Express
4. Paint

1 pikë

4. Cila internet adresë e kompjuterit është e drejtë (IP adresa)?

1. 112-067-122-201
2. 128@65@125
3. 122117068321
4. 128.92.116.36

1 pikë

5. Cila është njësi për matjen e sasisë së memories?

1. Bps
2. MB
3. MHz
4. NS

1 pikë

6. Çka është pjesë e procesorit?

1. Njësia aritmetiko-logjike
2. BIOS
3. Kartela grafike
4. Hard Disku (disku i ngurtë)

1 pikë

7. Fajllat shërbejnë për:

1. ruajtjen e folderëve
2. ruajtjen e të dhënave në ROM
3. ruajtjen ekskluzive të të dhënave tekstuale
4. ruajtjen e përhershme e të të dhënave

1 pikë

8. Cila nga ekstensionet në vijim mund të përfaqësojë fajllin tekstual?

1. avi
2. bmp
3. mp3
4. rtf

1 pikë

9. Cili është raporti në mes të bajt-it dhe bit-it?

1. Një bit është 1024 bajt.
2. Një bajt është 8 bit.
3. Një bit është 8 bajt.
4. Një bajt është 1024 bit.

1 pikë

10. Nëse ndonjë nga programet nuk reagon me kërkesë të shfrytëzuesit, puna e programit mund të ndërpritet me ndihmë të Task Manager-it, te i cili arrihet me kombinimin e tasteve:

1. CTRL + Me shtypjen e tastit të djathtë të miut
2. CTRL + ALT + DELETE
3. CTRL + SHIFT + DELETE
4. ALT + TAB

1 pikë

11. Skaneri është pajisje që:

1. shtyp fajllet tekstuale
2. shtyp figurat
3. transmeton figurat dhe tekstin nga letra në kompjuter në formë të rasterit
4. vizaton figurat

1 pikë

12. Cili nga programet e mëposhtme është program për përpunimin e tekstit?

1. Asembler
2. MS Access
3. MS Word
4. Windows

1 pikë

13. Është dhënë numri i plotë 10110010 në sistemin e numrave binar. Cili është ai numër në sistemin numëror decimal?

1. 178
2. 160
3. 144
4. 78

1 pikë

14. Cili tast në tastierë të kompjuterit i përgjigjet klikut të majtë të miut?

1. ALT
2. CTRL
3. ENTER
4. SHIFT

1 pikë

15. Cila nga përgjigjet e ofruara është mënyrë e paraqitjes së grafikut në kompjuter?

1. Akuarel
2. Film
3. Lineare
4. Raster

1 pikë

16. Ku duhet të jenë të vendosura të dhënat para përpunimit në procesor?

1. Në CD
2. Në DVD
3. Në Hard Disk
4. Në memorie

1 pikë

17. JAVA source code fajlli ka ekstensionin:

1. .class
2. .doc
3. .java
4. .src

1 pikë

18. Java Virtual Machine (JVM) është:

1. Pjesë e sistemit operativ WINDOWS
2. Program
3. Kompjuter
4. Server

1 pikë

19. Sa është vlera e numrit të plotë të ndryshueshmes x pas kryerjes së urdhrit në vijim të gjuhës programuese Java:

```
x = 17%3*7%3;
```

1. 1
2. 2
3. 4
4. 5

1 pikë

20. Çka duhet vendosur në vendin e shënuar me simbolin ??? në mënyrë që nyja vijuese të plotësohet 5 herë:

```
a = 27;
b = 6;
while (???) {
    if (a>b)
        a = a-b;
    else
        b = b-a;
}
```

1. $b < 5$
2. $a \neq b$
3. $b < a$
4. $a > 5$

1 pikë

21. Java programi i cili mund të ndërtohet në dokumentin HTML (ueb-faqen) quhet

.....

1 pikë

22. Numrin dhjetor 29 shkruaje në formën binare:

Ecuria:

Rezultati:.....

2 pikë

23. Janë dhënë klasat:

```
public class E_Panjohur{

    public int met1(int x, int y){
        return x*(y+1);
    } // end method met1
} // end class E_Panjohur

public class TestMetod{
    public static void main(String args[]){
        E_Panjohur x = new E_Panjohur();
        E_Panjohur y = new E_Panjohur();
        int t = x.met1(y.met1(2,3),4);
        System.out.println(t);
    }
}
```

**Çka do të shtypet në daljen standarde?
Shkruaj ecurinë e llogaritjes.**

Rezultati:.....

4 pikë

24. Është dhënë metoda g:

```
public int g(int x){
    if (x <= 1)
        return -1;
    else
        if (x <=12)
            return 4 + g(x-3);
        else
            return 6 + g(x-5);
}
```

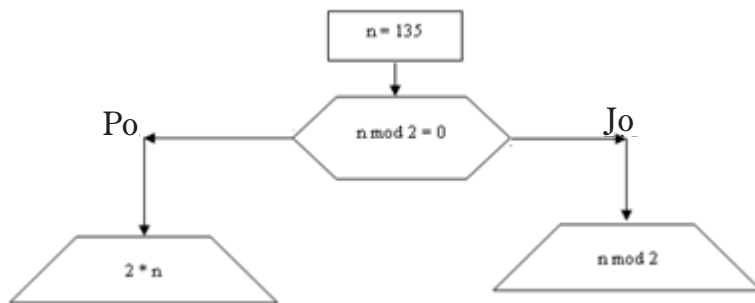
Cilën vlerë do ta kthejë kjo metodë nëse argumenti hyrës (parametri) është metoda 17?

Shkruaj ecurinë e llogaritjes.

Rezultati:.....

4 pikë

25. Nëse *moduli* shënon mbetjen gjatë pjesëtimit, cila vlerë do të paraqitet pas kryerjes së algoritmit vijues?




Ecuria:

Rezultati:.....

2 pikë

FLETA PËR PËRGJIGJE

Me test do të fitosh edhe fletën për shkrimin e përgjigjeve në detyra me zgjedhje të shumëfishhtë. Duhet që në vendin gjegjës me kujdes të përshkruani përgjigjet tuaja për 20 detyrat e para.

 qendra e provimeve

PROVIMI I MATURËS
FLETA PËR PËRGJIGJE

Informatikë

Shifra e nxënësit

Shëno kështu

1. 2. 3. 4. 1. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 11. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 2. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 12. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 3. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 13. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 4. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 14. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 5. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 15. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 6. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 16. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 7. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 17. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 8. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 18. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 9. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 19. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1. 2. 3. 4. 10. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1. 2. 3. 4. 20. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

PJESA PRAKTIKE E PROVIMIT

Koha e punës: 70 minuta



UDHËZIME NXËNËSVE

Pjesa praktike e provimit zgjat 70 minuta. Me materialin e shkruar do ta fitosh edhe një CD-ROM / flesh me materialet e punës lidhur me detyrat.

Para fillimit të punës kontrollo nëse kompjuteri është në rregull (miun, tastierën, lexuesin CD-ROM).

Nëse ekziston ndonjë problem, drejtoju mësimdhënësit kujdestar. Në hard-diskun e kompjuterit në të cilin do të punosh formo folderin me emrin që përbëhet nga gjerat ID-ja ime _ dhe numrit tënd identifikues.

Shembull: Numri identifikues është 1234567890123

Emri i folderit është: IDIme_1234567890123.

Gjatë kohës së zgjidhjes së detyrave çdo ndryshim incizojë në atë folder.

Vlerësohen vetëm zgjidhjet e ruajtura në folder IDIme_xxxx, Ku xxxx është numri yt identifikues.

Gjatë provimit, çdo komunikim kontrollohet përmes rrjetit.

Shfrytëzimi i rrjetit nuk lejohet.

Pas përfundimit të provimit, arsimtari kujdestar, në praninë tënde, do ta kopjojë folderin tënd në CD-ROM / flesh-memorie.

Fute CD-në /fleshin në kompjuter.

1. Përmbajtjen e folderit InformatikaTest nga CD-ja / fleshin kopjoje në folderin IDlme_xxxx ku pesë shifrat e fundit xxxx janë të bar kodit tënd.
1 pikë

2. Gjithsej sa fajlla, dhe sa foldera (duke përfshi edhe të gjithë nënfolderat) ka në CD/ flesh? Rezultatit shkruaje në fajllin GjithsejFajlli.doc i cili ndodhet në folderin Teksti në folder IDlme_xxxx.
1 pikë

3. Nxirre CD-në/fleshin nga kompjuteri dhe ktheje në mbështjellësin e tij. Hape programin për përpunimin e tekstit dhe në të hape dokumentin e zbrazët. Dokumentin incizojë me emrin NumriPi.doc në folder Teksti.
1 pikë

4. Në dokumentin NumriPi.doc fute fjalinë: Numri Pi është:
Shfrytëzo fontin Arial, madhësinë e shkronjave vendose në 16, vendosi veçoritë e tekstit në Bold dhe Italic. Ruaji ndryshimet.
1 pikë

5. Vë në lëvizje programin Calculator. Rregulloje pamjen e kalkulatorit në Scientific. Paraqit vlerën e numrit Pi.
Bëje Print Screen ekranin.
Aktivizojë programin Paint dhe ngjite figurën. Ruaji ndryshimet në fajll Llogaritesi.bmp në folder Figurat në folder IDlme_xxxx.



Vërejtje:

Print Screen ekranin do ta formosh ashtu që në tastierë shtyp tastin PrtScr, e pastaj në fajllin gjegjës ngjite figurën (fute figurën me kombinimin e tastit Ctrl + V ose në meny Edit zgjedh Paste).

2 pikë

6. a) Preje një pjesë të figurës ku është vetëm kalkulatori dhe kopjoje figurën e fituar në fajllin NumriPi.doc nën tekstin e futur.
1 pikë

- b) Rregulloje zhvendosjen (layout) në square dhe figurën vendose në qendër. Ruaji ndryshimet dhe mbylle dokumentin. Mbylle fajllin Llogaritesi.bmp. Mbylle programin Calculator.
1 pikë

Nga folderi Teksti hape fajllin Vjersha.doc. Në shtatë pyetjet e ardhshme të gjitha ndryshimet ruaji në këtë fajll.

7. Në dokumentin Vjersha.doc futi katër strofa me nga gjashtë vargje siç është dhënë në figurë. Rregulloji margjinat e dokumentit në 2cm. Ruaji ndryshimet.

Strofa e parëStrofa e parë
Strofa e parëStrofa e parë
Strofa e parëStrofa e parë
Strofa e parëStrofa e parë
Strofa e parëStrofa e parë
Strofa e parëStrofa e parë

Strofa e dytëStrofa e dytë
Strofa e dytëStrofa e dytë
Strofa e dytëStrofa e dytë
Strofa e dytëStrofa e dytë
Strofa e dytëStrofa e dytë
Strofa e dytëStrofa e dytë

Strofa e tretëStrofa e tretë
Strofa e tretëStrofa e tretë
Strofa e tretëStrofa e tretë
Strofa e tretëStrofa e tretë
Strofa e tretëStrofa e tretë
Strofa e tretëStrofa e tretë

Strofa e katërtStrofa e katërt
Strofa e katërtStrofa e katërt
Strofa e katërtStrofa e katërt
Strofa e katërtStrofa e katërt
Strofa e katërtStrofa e katërt
Strofa e katërtStrofa e katërt

2 pikë

8. Duke shfrytëzuar WordArt, sipër tekstit vendos titullin "Titulli i vjershës" dhe formoje atë sipas dëshirës tënde.
Ruaji ndryshimet.

1 pikë

9. Tekstin e vjershës kaloje në dy kolona ashtu që dy strofat e para të jenë në një kolonë, kurse dy strofat tjera në kolonën e dytë.
Ruaji ndryshimet.

1 pikë

10. Strofën e parë dhe të dytë barazoi sipas margjinës së majtë. Strofën e tretë dhe të katërt barazoi sipas margjinës së djathtë.
Ruaji ndryshimet.

1 pikë

11. Në mes të kolonave vendos figurën (Autoshape) DIELLI (Sun).
Ruaji ndryshimet.

1 pikë

12. Fute tekstin „Jovan Jovanoviq Zmaj” brenda figurës dhe rregulloje drejtimin e tekstit ashtu që ai të jetë vertikal (vertical direction).
Ruaji ndryshimet.

1 pikë

13. Nën tekst lëji zbrazët 2 radhë dhe kontrollo nëse teksti është në një kolonë, pastaj fute tabelën sipas skemës që është dhënë në figurë.

Autori	Libri	Vjersha	Titulli	Numri i strofave
Zmaj	Vjersha për fëmijë	Po	Lepurushi nga zgavra e tokës	4

Zgjedh opSIONIN AutoFit to Content.
Ruaji ndryshimet dhe mbylle fajllin Vjersha.doc.

2 pikë

Në 5 detyrat e ardhshme të gjitha ndryshimet ruaji në fajllin qytetet.ppt në folderin Prezantimi

14. Bëje prezantimin e ri me emrin qytetet.ppt dhe ruaje në folderin Prezantimi.
Në sllajdin e parë shkruaj QYTETET E VJETRA TË MALIT TË ZI me fontin Arial të madhësisë 66.
Sfondin ngjyrore ngjyrë portokalli.
Ruaji ndryshimet.

1 pikë

15. Vendose sllajdin e ri dhe në të numërojë emrat e të paktën tre qyteteve në Mal të Zi duke shfrytëzuar listën me shenjat (Bullets). Sfondin ngjyrore ngjyrë portokalli.
Vërejtje: Më shumë për qytetet e Malit të Zi mund të gjesh në fajllin PerQytetet.doc në folderin QYTETET.
Ruaji ndryshimet.

1 pikë

16. Në sllajdin me listën e qyteteve vendose fotografinë e njërit prej qyteteve.
Fotografinë vendose ashtu që i gjithë teksti të vërehet mirë.
Ruaji ndryshimet.

1 pikë

17. Vendose sllajdin e ri dhe në të në fund të figurës vizato kamionin duke shfrytëzuar dy fusha për tekst (textbox) dhe tre rathë. Rregulloje radhitjen (order) ashtu që rathët të jenë në plan të dytë (send to back), kurse fushat për futjen e tekstit në plan të parë (send to front).

2 pikë



18. Rregullo animimin në sllajd ashtu që me një klik të miut (on mouse click) rrotat njëra pas tjetrës të mbërrijnë fluturimthi (Fly in), pastaj arrijnë fushat për tekst në radhën arbitrare.
Ruaji ndryshimet dhe mbylle prezantimin PerQytetet.ppt.

1 pikë

Në dy detyrat në vijim, të gjithë fajllat ruaji në folderin Prog.

19. Shkruaj klasën *Nxenesi* në të cilën çdo nxënës është paraqitur me ndihmë të *atributeve* (anëtarëve *id_e_nxenesit* (numrin e plotë pozitiv i cili e identifikon nxënësin), *emrin* (një varg karakteresh), *vitin_e_lindjes* (numrin e plotë pozitiv) dhe *adresën* (një varg karakteresh). Shkruaj konstruktorin i cili u jep vlera *atributeve id_e_nxenesit*, *emrin* dhe *adresën*. Shkruaj metodën *setVitiLindjes* që i jep vlerë *atributit vitin_e_lindjes*.

Shkruaj metodën *printim* e cila në dalje shtyp vlerat e të gjitha *atributeve*, nga një vlerë në radhë.

Shkruaj klasën *TestNxenesi* që ka vetëm një metodë *main*. Në metodë *main* krijo një objekt të klasës *Nxenesi*, e pastaj kërko metodat *setVitiLindjes* dhe *printim*.

6 pikë

20. Shkruaj klasën *PjestimiMeTre* që ka vetëm një metodë *main* e cila nga hyrja standarde lexon një varg prej më së shumti 100 numrash natyror dhe llogarit dhe shtyp sa prej numrave të plotë të lexuar janë të pjesëtueshëm me tre, sa jep mbetja 1 me pjesëtimin me 3 dhe sa jep mbetja 2 me pjesëtimin me 3.

Shembull: nëse janë lexua numrat 12, 145, 117, 4, 35, 21, 22, 24, 109, 1234 atëherë duhet shtypur:

Të pjesëtueshëm me 3 : 4

Mbetja 1 : 5

Mbetja 2 : 1

4 pikë

ZGJIDHJA E TESTIT

1.		
3. kontrollimi i ueb-faqeve		1
2.		
3. florian.basha@rc.ac.me		1
3.		
3. Outlook Express		1
4.		
4. 128.92.116.36		1
5.		
2. MB		1
6.		
1. Njësia aritmetiko-logjike		1
7.		
4. Ruajtja e përhershme e të dhënave		1
8.		
4. rtf		1
9.		
2. Një bajt është 8 bita		1
10.		
2. CTRL + ALT + DELETE		1
11.		
3. bartja e figurës dhe tekstit nga letra në kompjuter në formë të rasterit		1
12.		
3. MS Word		1
13.		
1. 178		1
14.		
4. ENTER		1
15.		
4. Raster		1
16.		
4. Në memorie		1
17.		
3. .java		1
18.		
2. Programi		1
19.		
2. 2		1
20.		
2. $a \neq b$		1
21.		
APLET		1
22.		
11101		2
<i>1 pikë për ecuri të saktë</i>		
<i>1 pikë për rezultat të saktë</i>		
23.		
40		4
24.		
$g(17) = 6 + g(12) =$		
<i>1 pikë</i>		
$= 6 + (4 + g(9)) =$		
<i>1 pikë</i>		
$= 6 + (4 + (4 + g(6))) = 6 + (4 + (4 + (4 + g(3)))) =$		
<i>1 pikë</i>		
$= 6 + (4 + (4 + (4 + (4 + g(0)))))) = 6 + (4 + (4 + (4 + (4 + (-1)))))) = 21$		4
<i>1 pikë</i>		

25.


$$1 = 135 \pmod{2}$$

1 pikë për zgjedhjen e drejtë të degës

1 pikë për rezultat të saktë

2

ZGJIDHJA E DETYRAVE ME ZGJEDHJE TË SHUMËFISHTË


qendra e provimeve

PROVIMI I MATURËS
FLETA PËR PËRGJIGJE
Informatikë

Shifra e nxënësit

Shëno kështu

<p>1. 2. 3. 4. 1. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 2. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 3. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 4. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 5. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 6. <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 7. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 8. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 9. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 10. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>1. 2. 3. 4. 11. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 12. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 13. <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 14. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 15. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 16. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 17. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 18. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 19. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1. 2. 3. 4. 20. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
--	---

ZGJIDHJET E PJESËS PRAKTIKE TË PROVIMIT

Zgjidhjet e detyrave gjenden në fajllin INFKatDetyratZgjidhjet2009.zip

*INFKatZgjidhjeteDetyrave2009.zip

Detyra 5.

Pikëzimi:

1 pikë për figurën e kalkulatorit në fajll Llogaritesi.bmp

1 pikë për vlerën e paraqitur të numrit Pi

Detyra 7.

Pikëzimi:

1 pikë për tekstin e shtypur drejtë

1 pikë për margjinat e rregulluar drejtë

Detyra 13.

Pikëzimi:

1 pikë për 2 rende të zbrazëta dhe tekstin e paraqitur në një kolonë

1 pikë për tabelën e formuar drejtë

Detyra 17.

Pikëzimi:

1 pikë për dy fusha të futura për tekst dhe tre rrathë

1 pikë për radhitjen e rregulluar saktë (si në figurë në detyrë)

Detyra 19.

Pikëzimi:

Atributi – 1 pikë

Konstruktori – 1 pikë

Metoda *setVitiLindjes* – 1 pikë

Metoda printim – 1 pikë

Klasa *TestNxenesi* – 1 pikë

Ftesa e konstruktorit me parametrat e dhënë – 1 pikë

```
public class Nxenesi{
    private int id_e_nxenesit;
    private String emri;
    private int viti_e_lindjes;
    private String adresen;

    public Nxenesi (int id_st, String n_emri, String n_adr){
        id_e_nxenesit = id_st;
        emri = n_emri;
        adresen = n_adr;
    }

    public void setViti i Lindjes(int n_viti){
        viti_i_lindjes = n_viti;
    }

    public void printim(){
        System.out.println("ID:" + id_e_nxenesit);
        System.out.println("Emri:" + emri);
        System.out.println("Viti i lindjes:" + viti_i_lindjes);
        System.out.println("Adresa:" + adresen);
    }
}
```

```

public class TestNxenesi {

    public static void main(String[] args) {
        Nxenesi st = new Nxenesi(100, "Musa Ulqinaku", "Ulqin");
        st.setVitetLindjes(1990);
        st.printim();

    }

}

```

Detyra 20.

Pikëzimi:

Leximi i vargut – 1 pikë
 Urdhëri i parë if – 1 pikë
 Urdhëri i dytë if – 1 pikë
 Printimi i drejtë – 1 pikë

```

import java.util.Scanner;
public class PjestimiMeTre
{
    public static void main( String args[] )
    {
        int Mbetja0=0;
        int Mbetja1=0;
        int Mbetja2=0;
        int niz[];
        Scanner hyrja = new Scanner( System.in );
        vargu = new int[100];
        for (int i=0;i<100 && (vargu[i]=hyrja.nextInt())!=0;i++){
            if(vargu[i]%3==0)
                Mbetja0=Mbetja0+1;
            else if(vargu[i]%3==1)
                Mbetja1=Mbetja1+1;
            else
                Mbetja2=Mbetja2+1;
        }
        System.out.printf("I pjesetueshem me 3 %d\n",Mbetja0);
        System.out.printf("Mbetja 1 %d\n",Mbetja1);
        System.out.printf("Mbetja 2 %d\n",Mbetja2);
    }
}

```

7. LITERATURA

1. Nikolla Kllem – Informatika, Teksti për vitin e parë gjimnaz, ZUNS 2006.
2. Millan Çabarkapa, Nevenka Spaleviq – “Përmbledhja metodike e detyrave nga programimi me zgjidhjet në Pascal”, CET Biblioteka, 2007.
3. Dragan Urosheviq – “Algoritmet në gjuhën e programit C” (+ disketa), Mikro libri, 1996.
4. Millan Vugdelia – “Programimi dhe programimi”, Sova Beograd, 2001.
5. Bruce Eickel – Të menduerit në Java, përkthim botimi i 4-të i Mikro librit, 2007.
6. Hebert Schildt – Java J2SE 5: doracak komplet, Mikro libri, 2006.

Shënime

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



qendra e provimeve
MASA E
VËRTETË E
NJOHURIVE

Vaka Đurovića bb, 81 000 Podgorica
ic@iccg.edu.me, www.iccg.edu.me