**TEST  
 PERIUDHA I/SHTATOR-DHJETOR**

**Klasa X**

**Lënda: TIK**

**Emër Mbiemër:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Konceptet | Përqindja=Pikët | Rezultatet e të nxënit. Nxënësi/ja: | Niveli II i arritjes së kompetencave | Niveli III i arritjes së kompetencave | Niveli IV i arritjes së kompetencave |
| Bota e kompjuterit | 36 %= 9 pikë | - përshkruan më në detaje termat hardware & software  - shpjegon për çfarë përdoret kompjuteri;  - dallon komponetët fizikë dhe rolin e tyre; | U 1, U2 | U3 |  |
| Përpunimi digjital i të dhënave | 64 %= 16 pikë | -përdor planifikimin përmes Mind Mapping  - përdor Adobe Flash profesional | U 4 | U5, U6, U7 | U8 |
| Total | 100 %= 25 pikë |  | 40 %= 10pikë | 40 % =10 pikë | 20 % =5 pikë |

**1. E vërtetë apo e gabuar: 4 pikë**

1. Monitori është një pajisje magazinimi informacioni.
2. Memoria e kompjuterit është komponent software.
3. Backup është një proces i ruajtjes së informacioneve elektronike.
4. Topologjia e rrjetit ka të bëjë me shpërndarjen gjeografike.

**2. Cilat janë pajisjet input/output dhe funksionet e tyre të përbashkëta? 3 pikë**

**3. Çfarë është Ergonomia? 2 pikë**

**4. Plotëso: 3 pikë**

- Mindomo online \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

- Mindview online \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

- MindMeister \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**5. Përse shërben Adobe Flash Professional? 2 pikë**

**6. Për të krijuar një animacion të thjeshtë veprojmë: 2 pikë**

* File/ New document- General Action Script 3.0- height &width, color- File/Save (Flash CS6 .fla)
* File / New document/ Save- General Action Script 3.0
* Window- Workspace- New Workspace-Animator.

**7. Cilat janë mënyrat e vizatimit në Flash? 4 pikë**

**8. Si mund të konvertojmë një Vector Art në Bitmap Art? 5 pikë**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pikët | 0-6 | 7-9 | 10-12 | 13-16 | 17-20 | 21-23 | 24-25 |
| Nota | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

**TEST  
 PERIUDHA II/JANAR-MARS**

**Klasa X**

**Lënda: TIK**

**Emër Mbiemër:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Konceptet | Përqindja=Pikët | Rezultatet e të nxënit. Nxënësi/ja: | Niveli II i arritjes së kompetencave | Niveli III i arritjes së kompetencave | Niveli IV i arritjes së kompetencave |
| Përpunimi i të dhënave digjitale | 12 % = 3 pikë | - përdor Adobe Flash profesional; | U 1 |  |  |
| Programimi në web | 52 % =13 pikë | - përshkruan mënyrën e funksionimit të web;  - dallon gjuhët e programimit etj. | U 2 | U3,U5 |  |
| Programimi dhe algoritmika | 36 % =9 pikë | - shpjegon çfarë është një algoritëm dhe si mund të shkruajmë një algoritëm etj. | U4 | U6,U7 | U8 |
| Total | 100 %= 25 pikë |  | 40 %= 10pikë | 40 % =10 pikë | 20 % =5 pikë |

**1. Plotëso vendet bosh: jpeg, swf, keyframe. 3 pikë**

1. Një file i ruajtur në Flash Player ka prapashtesën \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. Cilësia \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ cakton kompresimin ndaj cilësisisë së bitmap.
3. Një \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ tregon një ndryshim në përmbajtjen e stage.

**2. E vërtetë apo gabuar. 3 pikë**

* Protokolli FTP transferon skedarët në server përmes rrjetit. V G
* Serverat janë kompjutera apo çdo lloj pajisje që kërkojnë të marrin shërbim. V G
* Ruajtja e një website në web server njihet si web hosting. V G

**3. Ku ndryshon HTML nga DreamWeaver dhe CSS ? 3 pikë**

**4. Çfarë afishon kodi i mëposhtëm? 4 pikë**

*<form action="/action\_page.php">*

*<label for="fname">First name:</label><br>*

*<input type="text" id="fname" name="fname"><br>*

*<label for="lname">Last name:</label><br>*

*<input type="text" id="lname" name="lname"><br><br>*

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

*</form>*

**5. Cilat janë disa nga karakteristikat e Javascript? 3 pikë**

**6. Një algoritëm është: 2 pikë**

* Një gjuhë programimi.
* Një tërësi udhëzimesh për zgjidhjen e një problemi.
* Mënyra sesi shkruajmë një faqe webi.

**7. Çfarë përfaqësojnë ndryshoret në një algoritëm? 2 pikë**

* Vendimet që duhen marrë për zgjidhjen e një problemi
* Një pseudo-kod në një algoritëm.
* Ruajtjen e të dhënave në memorie.

**8. Jepni zgjidhjen algoritmike me bllok skeme dhe pseudokod për perimetrin dhe sipërfaqen e drejtkëndëshit . 5 pikë**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pikët | 0-6 | 7-9 | 10-12 | 13-16 | 17-20 | 21-23 | 24-25 |
| Nota | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

**TEST  
 PERIUDHA III/PRILL-QERSHOR**

**Klasa X**

**Lënda: TIK**

**Emër Mbiemër:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Konceptet | Përqindja=Pikët | Rezultatet e të nxënit. Nxënësi/ja: | Niveli II i arritjes së kompetencave | Niveli III i arritjes së kompetencave | Niveli IV i arritjes së kompetencave |
| Programimi në web | 60 % =15pikë | - dallon gjuhët e programimit C,Scratch | U 1,U2 | U4,U5 |  |
| Java | 40 % =10 pikë | - përkufizon termat: Java,  OOP; - tregon si mund të shkruajmë një kod në Java etj. | U6 | U3,U7 | U8 |
| Total | 100 %= 25 pikë |  | 40 %= 10pikë | 40 % =10 pikë | 20 % =5 pikë |

**1. Lidh përkufizimin me fjalën e duhur: 4 pikë**

a) Procesi i shkrimit të një programi quhet \_\_\_\_\_\_\_ IDE

b) Faza e \_\_\_ transferon programin e ekzekutueshëm në memorie. kodim

c) Njihen ndryshe dhe si mjedise të integruara. Niveli i lartë

d) Gjuha C është gjuhë \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Ngarkim

**2. E vërtetë apo gabuar? 4 pikë**

* Variablat dhe ndryshoret janë vlera të ndryshueshme. V G
* Char përfaqëson tipin e të dhënave me vlerë numerike. V G
* Scratch është një gjuhë programimi që merret me faqet web. V G
* Java është një gjuhë programimi OOP.VG

**3. Cilat janë karakteristikat e një gjuhe OOP ? 2 pikë**

**4. Çfarë afishon kodi i mëposhtëm? 4 pikë**

#**include**<stdio.h>

**int** main()

{

**float** celsius, fahrenheit;

printf("Jep temp ne Fahrenheit: ");

scanf("%f", &fahrenheit);

celsius = (fahrenheit - 32) \* 5 / 9;

printf("%.2f Fahrenheit = %.2f Celsius", fahrenheit, celsius);

**return** 0;

}

**5. Listo disa nga elementët kryesorë të ndërfaqjes së Scratch. 2 pikë**

**6. Aplikacionet Java janë: 2 pikë**

* Një gjuhë programimi.
* Sotware të ekzekutueshëm që instalohen në kompjuterin e përdoruesit.
* Një aplikacion që përdoret në internet.

**7. Trashëgimia është procesi në të cilin një klasë fëmijë: 2 pikë**

* Një pseudokod në një algoritëm.
* Mund të përftohet nga një klasë prind.
* Mund të tjetërsohet në forma të ndryshme  
  .

**8. Shkruani elementet kryesore të një kodi në Java. 5 pikë**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pikët | 0-6 | 7-9 | 10-12 | 13-16 | 17-20 | 21-23 | 24-25 |
| Nota | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |