**TEST  
 PERIUDHA I/SHTATOR-DHETOR**

**Klasa : XI**

**Lënda: TIK me zgjedhje**

**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 |
| Adobe Flash | 37 %= 3 pikë | - tregon si mund të përdorim Adobe Flash në vizatime, ilustrime etj. | U 1, U2, U3 |  |  |
| Programimi | 63 %=5 pikë | - shpjegon konceptet kryesore në programim, si: funksionet, klasat etj. |  | U4, U5, U6 | U7, U8 |
| Total | 100 %=8 pikë |  | 40 %= 3 pikë | 40 % =3 pikë | 20 % =2 pikë |

**1. Cili prej deklarimeve nuk është një nga llojet e simboleve në Flash: 1 pikë**

1. movie clip
2. button
3. grafike
4. instance

**2. Shëmbëlltyra është: 1 pikë**

1. Një kopje e simbolit
2. Një simbol
3. Simbol grafik
4. Një buton

**3. Break apart shërben: 1 pikë**

1. Për të ndryshuar ngjyrën
2. Për të përzgjedhur vizatimin
3. Kthen objektin në një shëmbëlltyrë simbol
4. Pozicionon simbolin në një vend tjetër

**4. Përse i përdorim funksionet: 1 pikë**

1. Gjetja e gabimeve më shpejt
2. Nuk shkruajmë rreshta të gjatë kodesh
3. Përpunohen më shpejt komandat
4. Nuk duhen përdorur, pasi mbingarkojnë kodin

**5. Variablat karakterizohen nga: 1 pikë**a)Vlera   
b) Pozicioni   
c) Përdorimi në kod   
d) Roli i variablës

**6. Komentet fillojnë me: 1 pikë**

a.<> b./\* …..\*/ c. ?......? d.{……….}

**7. Komanda std:cout >> shërben: 1 pikë**

Lexon të dhëna nga tastiera Afishon rezultatin Përdoret për komente

**8. <iostream> shërben: 1 pikë**

a) Hyrjen e të dhënave dhe daljen e rezultatit   
 b) Kthen një vlerë të plotë   
 c) Tregon kompiluesit ku duhet të kërkoj funksionet

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pikët | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Nota | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

**TEST  
 PERIUDHA II/JANAR-MARS**

**Klasa : XI**

**Lënda: TIK me zgjedhje**

**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 |
| Algoritmika |  | - shpjegon konceptet kryesore, si: rekursiviteti, iteracioni,  algoritmet etj. | U1, U2, U3 | U4, U5, U6 | U7, U8 |
| Total | 100 %=8 pikë |  | 40 %= 3 pikë | 40 % =3 pikë | 20 % =2 pikë |

**1. Rekursiviteti: 1 pikë**

a) Ndan problemin në nën problem duke i zgjidhur ato

1. Zgjidh vetëm rastin bazë
2. Zgjidh rastin më të thjeshtë
3. Thërret një funksion tjetër

**2. Iteracioni: 1 pikë**

* Thërret veten e vet
* Përdor një strukturë përsëritjeje, ciklet
* Përzgjedh të dhënat në hyrje
* Është i ngjashëm me rekursivitetin

**3. Gabimet logjike janë: 1 pikë**

1. Gabime të përpilimit
2. Gabime logjike
3. Gabime në shkrimin e komandave
4. Asnjëra më lart

**4. Debug është: 1 pikë**

1. Gjen gabimet logjike
2. Gjen gabimet e sintaksës
3. Breakpoint
4. Të gjitha ato më lart

**5. Kërkimi sekuencial vepron: 1 pikë**

a. Kontrollon vlerat një e nga një c. Duhet që elementet të jenë të renditura

b. Kontrollon gjysmën e elementeve d. Kërkon nga e djathta në të majtë

**6. Selection sort është një: 1 pikë**

a. Algoritëm krahasimi b. Algoritëm renditjeje c. Gjuhë programimi d.IDE

**7. Kërkimi binar vepron: 1 pikë**

1. Krahason vlerën e kërkuar me elementin e mesit të tabelës, pastaj kalon majtas ose djathtas
2. Krahason elementet me radhë nga elementi i parë tek i fundit
3. Krahason vlerën e kërkuar me elementet nga fundi në fillim

**8. Algoritmi “Sita e Eratosthenes” shërben: 1 pikë**

a. Për të gjetur numrat e plotë c. Për të gjetur numrat e thjeshtë

b. Për të renditur elementet d. Për të kërkuar në një listë elementin e dhënë

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pikët | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Nota | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

**TEST  
 PERIUDHA III/PRILL-QERSHOR**

**Klasa : XI**

**Lënda: TIK me zgjedhje**

**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 |
| Java |  | - shpjegon konceptet kryesore, si: objektet, klasat, abstraksioni,  trashëgimia | U1, U2, U3 | U4, U5, U6 | U7, U8 |
| Total | 100 %=8 pikë |  | 40 %= 3 pikë | 40 % =3 pikë | 20 % =2 pikë |

**1. Një variabël i llojit int: 1 pikë**

1. Mban dhe të dhëna karaktere
2. Mban të dhëna numër
3. I mban të dy llojet e të dhënave
4. Asnjëra nga ato më lart

**2. Fjala kyçe *this*: 1 pikë**

1. I referohet një objekti në të cilin ndodhet
2. Tregon një klasë
3. Një variable të klasës private
4. Asnjëra nga ato më lart

**3. Trashëgimia përfshin: 1 pikë**

1. Ripërdorimin e kodit
2. Mospërdorimin e kodit
3. Asnjëra nga të dyja

**4. Cili është rezultati për shprehjen char tablekarakter []={‘i’,’e’,’b’,’m’} 1 pikë**

1. 4
2. i, e, b, m
3. iebm
4. e papërcaktuar

**5. Konstruktori në Java: 1 pikë**

1. Mund të jetë ose jo i përcaktuar nga programuesi
2. Nuk ka të njëjtin emër me klasën
3. Detyrimisht duhet të jetë i përcaktuar nga programuesi
4. Asnjëra nga ato më lart

**6. Mund të përdorim një klasë të prejardhur si bazë për të krijuar një klasë të re 1 pikë**

**V G**

**7. Klasat abstrakte përmbajnë konstruktor. V G 1 pikë**

**8. Klasa abstrakte mund të krijojë objekte.** **V G 1 pikë**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pikët | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Nota | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |