

# BAZAT E PROGRAMIMIT

## PJESA 4

PROF.DR. ERMIR ROGOVA

# LEXIMI DHE SHTYPJA

- TË DHËNAT TË CILAT SHFRYTËZOHEN GJATË LLOGARITJEVE NË PROGRAME TË NDRYSHËM KOMPJUTERIT I JEPEN DUKE I DEKLARUAR ATO SI KONSTANTE, OSE DUKE UA NDARË VARIABLAVE PÛRKATËSE PÛRMES OPERATORIT TË SHOQËRIMIT.
- POR, VENDOSJA E TILLË E TË DHËNAVE NË MEMORIEN E KOMPJUTERIT ËSHTË JOPRAKTIKE, SEPSE SHFRYTËZUESI I PROGRAMIT, PÛR T'I NDRYSHUAR TË DHËNAT QË PÛRPUNOHEN, DUHET TË KETË QASJE NË VERZIONIN BURIMOR TË PROGRAMIT.
- PÛR KËTË QËLLIM, NË RAST TË PÛRGJITHSHËM, KOMPJUTERIT TË DHËNAT I JEPEN PÛRMES TASTIERËS, E CILA LLOGARITET SI NJËSI HYRËSE STANDARDE.
- GJATË KËSAJ, NË PROGRAM DUHET TË SHKRUHEN KOMANDAT PÛRKATËSE PÛR LEXIMIN E TË DHËNAVE.
- NË FILLIM TË ÇDO PROGRAMI TË SHKRUAR NË C++, NË TË CILIN SHFRYTËZOHEN KOMANDAT PÛR LEXIM DHE SHTYPJE, PATJETËR DUHET TË VENDOSJET KOMANDA PARAPROCESORIKE:

```
#INCLUDE <Iostream>
```

# LEXIMI DHE SHYTPJA E ZAKONSHME

- FORMA MË E THJESHTË E KOMANDËS PËR LEXIMIN E VLERËS SË VARIABLËS V DUKET KËSHTU:  
**CIN >> V;**
- PAS EKZEKUTIMIT TË KËSAJ KOMANDE, KOMPJUTERI NDALET DHE PRET QË PËRMES TASTIERËS T'I JEPET VLERA E VARIABLËS V.
- QË KOMPJUTERI TA MARRË VLERËN, PASI AJO TË JETË SHYTPUR NË TASTIERË, DUHET TË SHYTPET EDHE TASTI ENTER.
- KOMANDA PËR SHYTPJE TË VLERËS SË VARIABLËS V, NË FORMËN E SAJ MË TË THJESHTË, SHKRUHET KËSHTU:

**COUT << V;**

# LEXIMI DHE SHTYPJA E ZAKONSHME – SHEMBULL

```
// PROGRAMI LEXO1
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int x;
    cin >> x;
    cout << x;
    return 0;
}
```

# LEXIMI DHE SHYTPJA E ZAKONSHME – SHEMBULL

- KUR EKZEKUTOHET PROGRAMI I DHËNË, FILLIMISHT NË EKTRAN DO TË PARAQITET KURSORI NË FORMË TË NJË VIZE PËR NËNVIZIM, ME ÇKA KOMPJUTERI NA NJOFTON SE ËSHTË DUKE E PRITUR VLERËN E VARIABLËS X QË T'IA SHKRUAJMË PËRMES TASTIERËS.
- PASTAJ, P.SH.,NËSE PËRMES TASTIERËS E SHKRUAJMË NUMRIN 15 DHE E SHYTPIM TASTIN ENTER, NË EKTRAN DO TË SHYTPET NUMRI 15. POR, NË VAZHDIM TË NUMRIT TË SHYTPUR DO TË SHKRUHET EDHE MESAZHI TË CILIN KOMPJUTERI E GJENERON AUTOMATIKISHT, KËSHTU:

*15PRESS ANY KEY TO CONTINUE*

- ME QËLLIM TË ELIMINIMIT TË KËSAJ PAMJE, KOMPJUTERIT DUHET T'I URDHËROJMË QË PAS SHYTPJES SË VLERËS SË VARIABLËS X TË KALOJË NË RRESHT TË RI. PËR KËTË QËLLIM, NË PROGRAM DUHET TË SHTOHET EDHE NJË KOMANDË PËR SHYTPJE, NË KËTË MËNYRË:

*COUT << X;*

*COUT << ENDL;*

# PËRFSHIRJA E TEKSTEVE NË REZULTATE

- REZULTATET QË SHTYPEN RREGULLISHT SHOQËROHEN EDHE ME TEKSTE TË NDRYSHME. TEKSTET QË DUHET TË SHTYPEN NË EKSPAN SHKRUHEN NË KUADËR TË KOMANDËS PËR SHTYPJE COUT, DUKE I VENDOSUR ATO BRENDË THONJËZAVE (" ).
- KËSHTU, P.SH., NË PROGRAMIN TË DHËNË MË SIPËR, SHKRUHEN DY KOMANDA PËR SHTYPJE:  

```
COUT << "VLERA E LEXUAR X=";  
COUT << X;
```
- URDHRI PËR KALIM NË RRESHT TË RI, ME EFEKT TË NJËJTË, MUND TË JEPET PËRMES SHTYPJES SË KARAKTERIT PËR RRESHT TË RI (ANG. NEWLINE CHARACTER) \N, I CILI SHËNOHET NËN THONJËZA:  

```
"\N" APO '\N'
```

# PËRFSHIRJA E TEKSTEVE NË REZULTATE - SHEMBULL

- ```
// PROGRAMI LEXO4
#include <Iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int x;
    cin >> x;
    cout << "Vlera e lexuar x="
        << x
        << endl;

    return 0;
}
```

# PËRFSHIRJA E TEKSTEVE NË REZULTATE - SHEMBULL

- NË RASTIN E MËSIPËRM, KOMPJUTERI SË PARI E EKZEKUTON KOMANDËN E PARË PËR SHTYPJE, PËRMES SË CILËS TEKSTI I SHKRUAR NËN THONJËZA PËRSHKRUHET NË EKTRAN:

*VLERA E LEXUAR X=*

- PASTAJ, ME KOMANDËN E DYTË, NË VAZHDIM TË TEKSTIT SHTYPET VLERA E LEXUAR E VARIABLËS X.
- DY KOMANDAT PËR SHTYPJE QË U DHANË MË SIPËR MUND TË SHKRUHEN SI NJË KOMANDË, KËSHTU:

```
COUT << "VLERA E LEXUAR X=" << X <<ENDL;
```

- OSE, ME QËLLIM TË PAMJES MË TË MIRË EDHE NË KËTË MËNYRË:

```
COUT << "VLERA E LEXUAR X="  
<< X  
<< ENDL;
```

GJË QË DO TË PRAKTIKOHET NË VIJIM.



# SHTYPJA E TEKSTEVE GJATË LEXIMIT

- ME QËLLIM QË SHFRYTËZUESI I PROGRAMIT TË INFORMOHET PËR VLERËN QË KOMPJUTERIT DUHET T'I JEPET PËRMES TASTIERËS, PARA KOMANDËS PËR LEXIM CIN, PËRMES KOMANDËS COUT MUND TË SHTYPET NJË TEKST PËRCJELLËS.
- KËSHTU, P.SH., TE PROGRAMI I MËSIPËRM, PARA KOMANDËS PËR LEXIM, SHTOHET KOMANDA:  
`COUT << "VLERA HYRËSE X: ";`
- PAS EKZEKUTIMIT PROGRAMI DO TE DUKET KËSHTU:

```
Vlera hyrëse x: 9  
Vlera e lexuar x=9  
Press any key to continue
```

# LEXIMI DHE SHYTPJA E DISA VLERAVE - SHEMBULL

```
// PROGRAMI LEXO7
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int A,B;
    cout << "SHYTPJE NË TASTIERË NUMRIN A: ";
    cin >> A;
    cout << "VLERA E LEXUAR A="
        << A
        << "\n";
    cout << "SHYTPJE NË TASTIERË NUMRIN B: ";
    cin >> B;
    cout << "VLERA E LEXUAR B="
        << B
        << "\n";

    return 0;
}
```

```
Shtype në tastierë numrin a: 5
Ulera e lexuar a=5
Shtype në tastierë numrin b: -3
Ulera e lexuar b=-3
Press any key to continue
```

# LEXIMI ME VETËM NJË KOMANDË

- KOMPJUTERI MUND TË URDHËROHET QË ME NJË KOMANDË CIN T'I LEXOJË VLERAT E MË SHUMË VARIABLAVE.
- KËSHTU, PËR LEXIMIN E VLERAVE TË VARIABLAVE V1, V2, ..., VN, KOMANDA PËRKATËSE CIN DO TA KETË PAMJEN:

```
CIN >> V1  
>> V2  
.....  
>> VN;
```

- GJATË EKZEKUTIMIT TË PROGRAMIT, NË TË CILIN PARAQITET NJË KOMANDË E TILLË, KOMPJUTERIT DUHET T'I JEPEN PËRMES TASTIERËS NJËKOHËSISHT VLERAT E TË GJITHA VARIABLAVE, DUKE LËNË MES ÇDO VLERE SË PAKU NJË ZBRAZËSIRË.

# LEXIMI ME VETËM NJË KOMANDË - SHEMBULL

```
// PROGRAMI LEXO8
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int a,b,c;
    cin >> a
        >> b
        >> c;
    cout << "Vlera e lexuar a="
        << a
        << "\n";
    cout << "Vlera e lexuar b="
        << b
        << "\n";
    cout << "Vlera e lexuar c="
        << c
        << "\n";

    return 0;
}
```

```
5 -3 9
Vlera e lexuar a=5
Vlera e lexuar b=-3
Vlera e lexuar c=9
Press any key to continue
```

**PYETJE ???**