

# 1. Multimedia

## Pyetja 1

Cila nga alternativat më poshtë tregon përparësinë e ruajtjes së informacionit në formatin dixhital kundrejt formatit analog?

- A) Mund të gjenden dhe korrigjohen gabimet
- B) Nuk ka asnjë përparësi
- C) Informacioni dixhital kërkon më pak hapësirë për tu ruajtur
- D) Informationi dixhital ka shpejtësi më të lartë transmetimi

## Pyetja 2

Në cilën nga mënyrat e mëposhtme të komunikimit infomacioni rrjedh në të dy drejtimet njëkohësisht:

- A) Simplekse (simplex)
- B) Gjysëm Duplekse (half-duplex)
- C) Duplekse e plotë (full-duplex)
- D) Multicast

## Pyetja 3

Një pajisje STB (Set Top Box) e lidhur me një televizor mundëson komunikimin midis:

- A) një përdoruesi dhe një televizori
- B) një televizori dhe një serveri
- C) një përdoruesi dhe një serveri
- D) dy përdoruesve të lidhur në internet

## Pyetja 4

Në lidhje me informacionin dixhital cili nga pohimet më poshtë është i vërtetë:

- A) Eficenca e algoritmeve të kompresimit varët nga natyra e të dhënave
- B) Mbi tekstet nuk mund të aplikohet kompresim
- C) Mbi imazhet nuk mund të aplikohet kompresim
- D) Mbi videot nuk mund të aplikohet kompresim

## Pyetja 5

Njësia matëse bazë e shpejtësisë së transmetimit të të dhënave dixhitale është:

- A) dps
- B) bps
- C) dpm
- D) dpi

## Pyetja 6

Funksioni i një modemi është :

- A) Të konvertojë sinjalin analog në dixhital dhe anasjelltas
- B) Të konvertojë vetëm sinjalin analog në dixhital
- C) Të konvertojë vetëm sinjalin dixhital në analog
- D) Të rrugëzojë paketat me protokollin IP

Pyetja 7

Funksioni i një protokollit komunikimi është :

- A) Të përcaktojë formatin e mesazheve që do të shkëmbehen, rradhën e tyre dhe veprimet që duhen ndërmarrë kur merret një mesazh
- B) Të përcaktojë formatin e mesazheve që do të shkëmbehen
- C) Të përcaktojë mënyrën e kompresimit të paketave që do të shkëmbehen
- D) Të filtrojë paketat e dëmshme në rrjetin e komunikimit

Pyetja 8

Akronim i POTS është:

- A) Post Office and Telephone System
- B) Public Old Telephone Station
- C) Private Office Telephone Service
- D) Plain Old Telephone Service

Pyetja 9

Akronimi i ISDN është:

- A) International Service Data Network
- B) Integrated Service Digital Network
- C) International System for Data Networks
- D) International Service Digital Network

Pyetja 10

Në një linjë ISDN cirkuiti i aksesit quhet:

- A) Fiber Optic Line (FOL)
- B) Digital Subscriber Line (DSL)
- C) Ethernet Based Network Line (EBNL)
- D) Basic Rate Access (BRA)

Pyetja 11

Një aplikacion që i mundëson disa personave që të flasin njëkohësisht me njëri-tjetrin nëpërmjet aparateve telefonike dhe kompjuterave quhet:

- A) CTI- Computer Telephony Integration
- B) Postë Zanore
- C) Telekonferencë
- D) Videokonferencë

Pyetja 12

Një URL - Uniform Resource Locator, përfaqëson:

- A) Një tag html për përfshirjen e imazheve
- B) Adresën e një faqeje web
- C) Një tag html për përfshirjen e një klipi audio në faqe
- D) Adresën e një kompjuteri në rrjetin lokal

Pyetja 13

Nëse një kompjuter po shpërndan paketa në rrjet me destinacion të gjithë kompjuterat e rrjetit kjo mënyre transmetimi quhet:

- A) Multicast
- B) Multicast Group
- C) Broadcast
- D) Limited Multicast

Pyetja 14

Karta e zërit në një kompjuter përpara se ta dërgojë sinjalin e tingullit në bokse e konverton atë në:

- A) sinjal audio analog
- B) sinjal audio dixhital të pakompresuar
- C) sinjal audio dixhital të kompresuar
- D) karta audio nuk bën konvertim të sinjalit audio që del nga kompjuteri

Pyetja 15

Protokolli i transportit më i përshtatshëm për transmetimin nëpërmjet internetit e të dhënave multimediale në kohë reale (live) është:

- A) TCP
- B) UDP
- C) RTP
- D) HTTP

Pyetja 16

Në rastin e transmetimit multimedial në web nëpërmjet nje streaming serveri të dedikuar serveri i web i dërgon browserit një skedar përshkrues duke përdorur protokollin:

- A) HTTP
- B) UDP
- C) RTP
- D) RTSP

Pyetja 17

Në lidhje me imazhet dixhitale cili nga pohimet e mëposhtme është i vërtetë:

- A) Imazhet matricore ruhen si një matricë pikash llogjike.
- B) Imazhet matricore ruhen si një përshkrim gjeometrik i imazhit
- C) Imazhet matricore zënë më shumë memorie se sa imazhet vektoriale.
- D) Imazhet matricore e ruajnë cilësinë edhe kur afishohen në dimensione të ndryshme nga dimensionimi origjinal

Pyetja 18

Veprimet që kryen një program për afishimin e një imazhi në ekranin e kompjuterit janë:

- 1- Programi bën render imazhin
- 2- Programi lexon skedarin ku është ruajtur imazhi
- 3- Programi ndërton modelin e brendshëm të imazhit

Zgjidhni rradhën e saktë të këtyre veprimeve.

- A) 1-2-3
- B) 3-2-1
- C) 2-1-3
- D) 2-3-1

Pyetja 19

Cili nga proceset e mëposhtme njihet me emrin RENDER:

- A) Ndërtimi i modelit të brendshëm të imazhit
- B) Gjenerimi i matricës së pikave duke u nisur nga modeli i brendshëm i imazhit
- C) Kompresimi i një imazhi me shumë ngjyra
- D) Montimi i disa klipëve video në një klip të vetëm

Pyetja 20

Cila është njësia bazë e matjes së rezolucionit të imazheve?

- A) dpi- dots per inch
- B) dpp- dots per pixel
- C) ppp - pixel per dot
- D) bps - bits per second

Pyetja 21

Në lidhje me skedarët e imazheve cili nga pohimet mëposhtë nuk është i vërtetë:

- A) Formatimi GIF përdor kompresimin me humbje
- B) Formatimi JPEG përdor kompresimin me humbje
- C) Imazhet në formatin TIFF janë më të përshtatshme për t'u përdorur në web
- D) Teknikat e kompresimit të skedarëve grafikë ndahen në teknika kompresimi me humbje dhe në teknika kompresimi pa humbje

## 2. Hardware dhe Rrjeta Kompjuterike

### Pyetja 1

Cila nga pajisjet e mëposhtme nuk është pajisje hyrëse

- A) Mousi
- B) Tastiera
- C) Printeri
- D) Ekрани me prekje

### Pyetja 2

Çfarë është RAM në një kompjuter?

- A) Random Access Memory
- B) Right Administration Module
- C) Regulatory for Automatic Motherboards
- D) Right Access Module

### Pyetja 3

Cila nga pajisjet e mëposhtme nuk është pajisje dalëse

- A) Scanner
- B) Printer
- C) Ekran i thjeshte
- D) Bokset e muzikës

### Pyetja 4

Cila nga memorjet e mëposhtme nuk është memorje e qëndrueshme

- A) Memorja e jashtme me USB
- B) Harddisqet IDE
- C) RAM
- D) Hardisqet SCSI

### Pyetja 5

Termi RAID përdoret në kompjutera për

- A) Një lloj pastruesi për ekranin
- B) Redundant Array of Interconnected Disks
- C) Remote Administration Internet Device
- D) Right Administration for Inter site Distribution

### Pyetja 6

Serveri ka dy disqe të instaluar për t'u mbrojtur nga humbja e të dhënave në rast se dëmtohet një disk. Nga një luhatje e tensionit njëri nga disqet është djegur megjithatë serveri nuk e ka ndërprerë punën dhe nuk kanë humbur të dhëna. Çfarë konfigurimi mund të ketë serveri?

- A) RAID 0
- B) RAID 1

- C) RAID 5
- D) RAID 10

Pyetja 7

Konfigurimi RAID 1 ka nevojë për të paktën:

- A) 2 disqe
- B) 3 disqe
- C) 4 disqe
- D) 10 disqe

Pyetja 8

Konfigurimi RAID 5 ka nevojë për të paktën:

- A) 2 disqe
- B) 3 disqe
- C) 4 disqe
- D) 10 disqe

Pyetja 9

Një server në të cilin janë instaluar 4 disqe me nga 72GB të lidhur me një RAID controller i cili është konfiguruar me skemën RAID 1, sa është hapësira disponibël në këtë server?

- A) 288 GB
- B) 216 GB
- C) 144 GB
- D) 72 GB

Pyetja 10

Një server në të cilin janë instaluar 4 disqe me nga 72GB të lidhur me një RAID controller i cili është konfiguruar me skemën RAID 5, sa është hapësira disponibël në këtë server?

- A) 288 GB
- B) 216 GB
- C) 144 GB
- D) 72 GB

Pyetja 11

Çfarë është VPN në rrjetat kompjuterikë:

- A) Voltage Ports Networks
- B) Virtual Private Network
- C) Virtual Port Naming
- D) Voltage Ports Name

Pyetja 12

Cili nga pohimet e mëposhtme përshkruan VPN

- A) Lidhjet VPN mund të krijohen vetëm midis kompjuterave me sistem operimi Linux ose Unix
- B) Lidhjet VPN janë mënyra më e mirë e enkriptimit sepse ato përdorin certifikatat që njihen vetëm nga institucioni që përdor këtë lidhje VPN.
- C) VPN shërben për autentikimin e nyjeve fundore të rrjetit dhe enkripton paketat e të dhënave
- D) VPN nuk përdoren më në ditët e sotme pasi korporatat kanë ndërtuar rrjetat e tyre private

Pyetja 13

Cila është arsyeja që protokollu TCP është më i ngadaltë se protokollu UDP?

- A) TCP ka mbingarkesë sepse dërgon paketa që shërbejnë për ruajtjen e sekuencës dhe korigjimit të gabimeve
- B) TCP është një protokoll më i vjetër se UDP
- C) UDP mund të përdoret për të transmetuar të dhëna në fibrat optike ndërsa TCP jo.
- D) UDP nuk pret për konfirmimin e mbërritjes së paketës në destinacion, ndërsa TCP ridërgon të njëjtën paketë derisa të marrë konfirmimin që ajo mbërriti në destinacion

Pyetja 14

Çfarë është një zonë e demilitarizuar, DMZ, në LAN?

- A) Një segment i rrjetit ku duhen vendosur të gjithë serverat të cilët mund të aksesohen pa u autentikuar
- B) Një segment i rrjetit ku vendoset serveri i postës elektronike
- C) Një segment i rrjetit ku duhen vendosur serverat që duhet të kapen nga jashtë rrjetit të cilët nuk kanë nevojë për një nivel shumë të lartë sigurie
- D) Segmenti i rrjetit me nivelin më të lartë të sigurisë

Pyetja 15

Cili është funksioni i një firewall-i?

- A) Mban një tabelë që lidh adresat e dy rrjeteve në mënyrë që paketat të kalohen nga njëri rrjet në tjetrin
- B) Ekzaminon paketat dhe vendos cila prej tyre mund të kalojë në rrjetin tjetër.
- C) Kontrollon paketat e të dhënave për viruse për të ndaluar paketat e infektuara
- D) Nuk lejon kalimin e viruseve nga njëri rrjet në tjetrin

Pyetja 16

Çfarë është NIC në terminologjinë e rrjetave?

- A) Network Interface Card
- B) Network Interface Container
- C) Network Interpreter Card
- D) Network Interpolation Chiller

Pyetja 17

Çfarë janë "paketat", "segmentet" dhe "frame" në terminologjinë e rrjetave?

- A) Pjesët e ruterave Cisco
- B) Komponentë thelbësore to faqeve web
- C) Terma të përdorur për të përshkruar blloqet e informacionit ndërsa ato kalojnë nëpër stivën e protokolleve të modelit OSI.
- D) Protokolle të përdorura në shtresa të veçanta të modelit OSI.

Pyetja 18

Çfarë është Gigabit Ethernet?

- A) Rrjeta që janë konform standartit IEEE 802.3u
- B) Rrjeta të ndërtuara me fibër optike ose me kablo që kanë një shpejtësi maksimale transmetimi 1Gbps.
- C) Rrjeta të ndërtuara me valë radio që kanë një shpejtësi maksimale transmetimi 1Gbps.
- D) Rrjeta të ndërtuara me pajisje të aprovuara nga WIFI Alliance

Pyetja 19

Çfarë është e vërtetë për VoIP?

- A) VoIP mund të tolerojë humbje të mëdha të paketave pa e reflektuar këtë në cilësinë e bisedës
- B) Nëse ka një humbje të vogël paketash biseda telefonike mund të vazhdojë pa u ndërprerë, ndonse do të ketë shprehje të fjalëve.
- C) Nëse gjatë një telefonate VoIP një paketë humbet, telefonata ndërpritet në çast
- D) Nëse gjatë një telefonate VoIP humbet një paketë, telefonata ndërpritet dhe aparati i marrësit bën automatikisht një thirrje të re telefonike.

Pyetja 20

Çfarë është një socket?

- A) Kombinimi i një adrese IP dhe një numri porte
- B) Kështu quhet ndryshe një numër porte
- C) Kombinimi i një adrese fizike (MAC address) dhe një numri porte
- D) Një protokoll transporti

Pyetja 21

Në cilin nivel të modelit OSI funksionojnë HUB-et?

- A) Niveli i transportit
- B) Niveli Fizik
- C) Niveli i rrjetit
- D) Niveli i prezantimit

Pyetja 22

Cili është numri i portës që përdoret zakonisht për serverat HTTP?

- A) 160



- B) 80
- C) 8
- D) 25

Pyetja 23

Cili është numri i portës që përdoret zakonisht për serverat FTP?

- A) 24
- B) 21
- C) 81
- D) 25

### 3. Microsoft, Access, Powerpoint dhe Sistem Shfrytëzimi

Pyetja 1

PowerPoint përshkruhet më mirë si:

- A) Softueri për prezantim
- B) Softuer baze të dhënash
- C) Softuer për editim teksti
- D) Softuer për vizatim

Pyetja 2

Tregoni cilat nga deklarat nuk është e vërtetë:

Microsoft Powerpoint është një koleksion:

- A) Skicash
- B) Shënimesh
- C) Paraqitje(slides)
- D) Formulash matematike

Pyetja 3

Nëse do të shtonit disa faqe nga prezantime të tjera në prezantimin korrent çfarë komande do të zgjidhnit:

- A) Nga Menuja Insert zgjidhni New Slide
- B) Nga Menuja Insert zgjidhni Slide Number
- C) Nga Menuja Insert zgjidhni Slides From File
- D) Nga Menuja Insert zgjidhni Slides From OutLine

Pyetja 4

Në një prezantim PowerPoint :

- A) Të dyja llojet e mediave (zëri dhe filmi) nuk mund të përfshihen.
- B) Të dyja llojet e mediave (zëri dhe filmi) mund të përfshihen.
- C) Mund të përfshihet zëri por jo filmi.
- D) Mund të përfshihet filmi por jo zëri.

Pyetja 5

Kur fshini një objekt të tipit fushë teksti nga një faqe paraqitjeje në PowerPoint :

- A) Fshihen si fusha e tekstit ashtu edhe teksti.
- B) Fusha e tekstit dhe teksti brenda mbetet.
- C) Fusha e tekstit fshihet, por teksti mbetet.
- D) Mbetet fusha e tekstit bosh.

Pyetja 6

Një grafik mund të futet si pjesë e prezantimit duke zgjedhur:

- A) Nga menuja Insert>Pictures
- B) Nga menuja Insert> Chart
- C) Nga menuja Insert>Diagrame
- D) Nga menuja Insert>Table

Pyetja 7

Cili tipar i PowerPointit shton efekte speciale për modifikimin e paraqitjes si dhe kohën për çdo faqe?

- A) Skemat e ngjyrave
- B) Animacioni
- C) Konfigurimi i kalimeve
- D) Dizajnimi i faqeve

Pyetja 8

Tregoni se cilat nga deklaratat e mëposhtme rreth sistemit të shfrytëzimit nuk është e vërtetë:

Një sistem shfrytëzimi:

- A) është një ndërfaqje ndërmjet përdoruesit dhe kompjuterit.
- B) është programi i parë që ngarkohet kur hapet kompjuteri.
- C) alokon burimet e sistemit në mënyrë eficiente.
- D) menaxhon vetëm pjesët softuerike të sistemit.

Pyetja 9

Sistemet \_\_\_\_\_ përdoren në ambiente ku besueshmëria dhe koha janë faktorë kritikë dhe të dhënat duhen procesuar brenda një limiti të ngushtë kohe.

- A) me kohë reale
- B) batch
- C) hibridë
- D) interaktiv

Pyetja 10

Sistemi i operimit MS-DOS është shkurtimi i:

- A) Microsoft Digital Operating System
- B) Microsoft Desktop Operating System
- C) Microsoft Disk Operating System
- D) Microsoft Devices Operating System

Pyetja 11

Cila nga të mëposhtmet nuk është një sistem shfrytëzimi?

- A) Microsoft Windows
- B) MAC OS
- C) Solaris
- D) Microsoft Access

Pyetja 12

Cila nga të mëposhtmet nuk është një funksion i sistemi të shfrytëzimit?

- A) Menaxhimi i Proçeseve
- B) Menaxhimi i memorjes
- C) Menaxhimi i Pajisjeve
- D) Menaxhimi i orës së sistemit

Pyetja 13

Një proçes është :

- A) Sistemi i operimit
- B) Trajtues gabimesh
- C) Një program në ekzekutim
- D) Aplikacion që menaxhon skedarët

Pyetja 14

Sistemet batch lehtësojnë performacën e sistemit pasi:

- A) programi ekzekutohet në mënyrë të padukshme për përdoruesin
- B) reduktojnë kohën njerëzore të përgatitjes së të dhënave për ekzekutim.
- C) shfrytëzohet proçesimi paralel.
- D) shfrytëzohet më mirë koha e CPU-së

Pyetja 15

Në problemin e lexim-shkrimit, proçeset a dhe b lejohen të aksesojnë njëkohësisht të njëjtin burim vetëm nëse :

- A) a dhe b janë duke lexuar
- B) a dhe b janë duke shkruar
- C) Ose a ose b është duke lexuar
- D) Ose a ose b është duke shkruar

Pyetja 16

Një pajisje driveri është:

- A) Thirrje sistemi
- B) Një rutinë softuerike që shërben për të ndërfaqësuar një pajisje harduerike
- C) Një komponente periferike harduerike
- D) Tipar i pajisjes që lejon lidhjen me sistemin e operimit.

Pyetja 17

Cila nga të mëposhtmet nuk është funksion i sistemeve të operimit?

- A) Menaxhimi i memorjes
- B) Menaxhimi i aplikacioneve
- C) Mbrojtja ndaj viruseve
- D) Menaxhimi i diskut

## 4. Gjuha C/C++

Pyetja 1

Tregoni se cila nga alternativat e mëposhtme mund të shërbejë si emër variabli:

- A) kend\_gjerë
- B) float
- C) #shuma
- D) 10shuma

Pyetja 2

Tregoni sa do të jetë vlera e variablit shuma pas ekzekutimit të segment kodit:

```
int a=3; int b=4;  
int shuma;  
a=a+b;  
shuma=a+b;
```

- A) 8
- B) 9
- C) 10
- D) 11

Pyetja 3

Jepet ekuacioni algebrik:  $y = a * x^2 + 5$ . Cili nga instruksionet e mëposhtëm është paraqitja e saktë në C?

- A)  $y = a * x + 2 * 5$
- B)  $y = a * x * x + x$
- C)  $y = a * x * x + 5$
- D)  $y = a + x * (x + 5)$

Pyetja 4

Të tregohet se çfarë do të afishojë në ekran segment kodi i mëposhtëm:

```
int a,b;
a=5; b=10;
if(a==b)
    a=b;
else if(a>b)
    a=a+a;
else
    b=25;
printf("%d %d", a,b);
```

- A) 5 25
- B) 5 10
- C) 10 25
- D) 10 10

Pyetja 5

Tregoni se çfarë afishon segment kodi i mëposhtëm:

```
int i=1;
while(i<=10)
{printf("%d ",i);
  i++;}
printf("%d %d", a,b);
```

- A) 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- B) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- C) 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
- D) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Pyetja 6

Tregoni se çfarë afishon segment kodi i mëposhtëm:

```
int i=0;
while(++i<=10)
{ if (i%2==0) continue;
  printf("%d ", i);

}
```

- A) 1 2 3 4 5
- B) 1 3 5 7 9
- C) 0 1 2 3 4
- D) 2 4 5 6 8

Pyetja 7

Tregoni se cili segment program gjen më të voglin x që plotëson kushtin  $3^x < 1500$ .

A) `int produkt=1; int x=0;`  
`while(produkt<=1500)`  
`{ x++;`  
`produkt=produkt*3; }`

B) `int produkt=1; int x=1;`  
`while(produkt<=1500)`  
`{ x++;`  
`produkt=produkt*3; }`

C) `int produkt=3; int x=0;`  
`while(produkt<=1500)`  
`{ x++;`  
`produkt=produkt*3; }`

D) `int produkt=1; int x=3;`  
`while(produkt<=1500)`  
`{ x++;`  
`produkt=produkt*3; }`

Pyetja 8

Cila nga të mëposhtmet nuk është një tip të dhënash në C?

- A) short
- B) int
- C) long
- D) boolean

Pyetja 9

Cili tip të dhënash kërkon më shume byte?

- A) short
- B) int
- C) long
- D) unsigned int

Pyetja 10

Në mënyrë që të paraqitet një kostante numerike heksadecimale në një program C, përdorni

- \_\_\_\_\_.
- A) 16#
  - B) x0
  - C) 0
  - D) 0x

Pyetja 11

Shprehja:  $3 - 2/5$  do të kishtë si vlerë \_\_\_\_\_.

- A) 0.2
- B) 2.6

- C) 1
- D) 3

Pyetja 12

Cili nga operatorët e mëposhtëm është operator binar?

- A) ~
- B) !
- C) /
- D) &

Pyetja 13

Cili nga deklaratimet e mëposhtëm nuk është valid?

- A) x int;
- B) char c;
- C) float f, y=-1.0;
- D) long int AjA;

Pyetja 14

Gjeni sa do të ishte vlera e variablit a pas ekzekutimit të instruksioneve të mëposhtme.

```
int a = 2;  
int x = 11;  
int y = -1;  
a*=y;
```

- A) -1
- B) -2
- C) 2
- D) 0

Pyetja 15

Çfarë do të afishohet nëse kompilohet dhe ekzekutohet kodi C i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>  
int main()  
{int array[3]={10};  
int i;  
for(i=0;i<=2;i++)  
printf("%d ",array[i]);  
return 0; }
```

- A) 10 garbage garbage
- B) 10 10 10
- C) 10 null null
- D) 10 0 0

Pyetja 16

Çfarë do të afishohet nëse kompilohet dhe ekzekutohet kodi C i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
int main()
{ int a=5;
  int b=10;
  { int a=2;
    a++;
    b++;  }
  printf("%d %d ", a,b);
  return 0; }
```

A) 5 10

B) 6 11

C) 5 11

D) 6 10

Pyetja 17

Çfarë do të afishohet nëse kompilohet dhe ekzekutohet kodi C i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
int main()
{ int array[2][2][3]={{0,1,2},{3,4,5}},{6,7,8},{9,10,11}};
  printf("%d", array[1][0][2]);
  return 0; }
```

A) 5

B) 6

C) 7

D) 8

Pyetja 18

Çfarë do të afishohet nëse kompilohet dhe ekzekutohet kodi C i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
void call(int,int,int);
int main()
{int a=10;
  call(a,a+1,++a);
  return 0; }
void call(int x, int y, int z)
{ printf("%d %d %d", x,y,z);}
```

A) 11 12 11

B) 10 11 11

C) 10 11 10

D) 10 11 12



Pyetja 19

Nëse harrohet instruksioni `#include <stdio.h>` në programin C:

- A) përcaktimet standarte për rutinat e hyrje daljeve nuk do të përfshihen.
- B) nuk shkakton problem pasi kompilatori di se ku të shikojë.
- C) do të ngarkohet automatikisht nëse nevojiten rutinat e hyrje daljeve.
- D) nuk shkakton problem pasi lidhësi di se ku të shikojë.

Pyetja 20

Cili nga të mëposhtmit nuk është një emër variabli i vlefshëm në C:

- A) alpha
- B) float
- C) shuma
- D) \$shuma

Pyetja 21

Sa byte rezervohen për një variabël të tipit `unsigned char`?

- A) 4
- B) 2
- C) 1
- D) 8

Pyetja 22

Për të përdorur funksionet matematikore në program duhet përfshirë:

- A) `<stdio.h>`
- B) `<math.lib>`
- C) `<math.h>`
- D) `<stdio.lib>`

Pyetja 23

Shprehja e kontrollit që përdoret në instruksionin `switch` për të testuar raset nuk mund të jetë i tipit :

- A) `int`
- B) `long`
- C) `char`
- D) `float`

Pyetja 24

Në instruksionin `printf("%d", &x)`:

- A) printohet vlera e numrit të plotë në adresën `x`
- B) printohet vlera e shënjesit të quajtur `x`
- C) printohet vlera e adresës të `x`-it
- D) printohet vlera e numrit `double` në adresën `x`

Pyetja 25

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet programi i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
int main()
{ float a=0.5,b=0.9;
  if(a && b>0.9)
    printf("Java");
  else
    printf("C++");
  return 0; }
```

A) Java

B) C++

C) Null

D) Java C++

Pyetja 26

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet programi i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
int main()
{ int x=5,y=10;
  if(!(!x) && x)
    printf("%d",x);
  else
    printf("%d",y);
  return 0; }
```

A) 1

B) 0

C) 5

D) 10

Pyetja 27

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet programi i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
int main(){ int a = 320;
char *ptr;
ptr =( char *)&a;
printf("%d ", *ptr);
return 0; }
```

A) 44

B) 66

C) 32

D) 64

Pyetja 28

Çfarë do të afishohet nëse kompilohet dhe ekzekutohet programi i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
int main(){
char arr[10]="Gjuha e programimit C";
printf("%s",arr);
return 0; }
```

- A) Gjuha e pro
- B) Gjuha e programimit C
- C) Gjuha C
- D) Gabim kompilimi

Pyetja 29

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet programi i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
int main(){
int a=5,b=6,c=8;
c=a==b;
printf("%d",c); }
```

- A) 0
- B) 1
- C) 5
- D) 8

Pyetja 30

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet segmenti i kodit të mëposhtëm:

```
int x = 5;
int y = x++;
printf("%d %d", x, y);
```

- A) 5 6
- B) 6 5
- C) 5 5
- D) 6 6

Pyetja 31

C quhet shpesh:

- A) Gjuhë e orientuar nga objektet
- B) Gjuhë assembluese
- C) Gjuhë e nivelit të lartë
- D) Gjuhë makine

Pyetja 32

Cikli në të cilin instruksionet ekzekutohen të paktën një herë quhet:

- A) do while
- B) while
- C) for
- D) goto

Pyetja 33

Çdo direktivë preproçesuese në C fillon me :

- A) #
- B) include
- C) main()
- D) {

Pyetja 34

Një tabelë me pointera është e njëjtë me:

- A) një pointer tek tabela
- B) pointer tek pointerat
- C) pointer në struktura
- D) pointer në funksione

Pyetja 35

Një variabël që është i aksesueshëm vetëm në funksionin në të cilin përcaktohet quhet:

- A) variabël statik
- B) variabël global
- C) variabël i jashtëm
- D) variabël lokal

Pyetja 36

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet segment kodi i mëposhtëm:

```
char *p = "abcd";  
printf ("%c", *(p++));
```

- A) a
- B) b
- C) c
- D) d

Pyetja 37

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet segment kodi i mëposhtëm:

```
int x=15;  
printf("%d %d %d", x>20, x=20, x<30);
```

- A) 15 1
- B) 0 20 1

- C) 15 20 30
- D) 0 0 0

Pyetja 38

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet segment kodi i mëposhtëm:

```
int a = 5;  
a << 1;  
printf("%d", a);
```

- A) 2
- B) 3
- C) 4
- D) 5

Pyetja 39

Operatorët << dhe >> janë:

- A) operatorë vlerëdhënieje
- B) operatorë relacionale
- C) operatorë zhvendosjeje
- D) operatorë logjik

Pyetja 40

Çfarë do të afishohet nëse ekzekutohet segment kodi i mëposhtëm:

```
int k, num=30;  
k=(num>5 ? (num<= 10 ? 100:200):500);  
printf("\n%d", k);
```

- A) 100
- B) 500
- C) 30
- D) 200

Pyetja 41

int \*\*ptr; është:

- A) Deklarim i pasaktë
- B) Pointer tek pointeri
- C) Pointer tek numri i plotë
- D) Adresa e numrit të plotë

Pyetja 42

Në C, kur kalohet një tabelë si argument i një funksioni, ajo çfarë kalohet është :

- A) Vlera e një elementi në tabelë
- B) Elementi i parë i tabelës
- C) Adresa e tabelës

D) Adresa e elementit të fundit të tabelës

Pyetja 43

Në cilën fazë kodi i mëposhtëm `#include<stdio.h>` do të zëvendësohet nga përmbajtja e skedarit `stdio.h`.

- A) Gjatë editimit
- B) Gjatë lidhjes
- C) Gjatë ekzekutimit
- D) Gjatë preproçesimit

Pyetja 44

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm `#include<stdio.h>`

```
#define CUBE(x) (x*x*x)
int main()
{ int a, b=2;
  a = CUBE(b++);
  printf("%d, %d\n", a, b);
  return 0; }
```

- A) 27, 5
- B) 9, 4
- C) 27, 3
- D) 8, 3

Pyetja 45

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm.

```
#include<stdio.h>
#define MAX(a, b) (a > b ? a : b)
int main() {
  int x;
  x = MAX(5*2, 3+5*2);
  printf("%d\n", x);
  return 0; }
```

- A) 10
- B) 11
- C) 12
- D) 13

Pyetja 46

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm.

```
#include<stdio.h>
#define PRINT(i) printf("%d ",i)
int main()
```

```
{ int x=0, y=2, z=4;
  PRINT(x++);
  PRINT(++y);
  PRINT(z);
  return 0; }
```

- A) 0 2 4
- B) 0 3 4
- C) 1 2 4
- D) 1 3 4

Pyetja 47

Numrat oktalë paraprihen nga:

- A) 0
- B) 0x
- C) #
- D) \_

Pyetja 48

Cili është rendi i duhur për vlerësimin e shprehjes së mëposhtme?

$z = x + y * z / 10 \% 3 - 12$

- A) = \* / % + -
- B) \*/ % + - =
- C) %\* / - + =
- D) / \* % - + =

Pyetja 49

Cila nga versionet e mëposhtme paraqet përdorimin korrekt të operatorit të përzgjedhjes?

- A)  $a > b ? c = 10 : c = 20;$
- B)  $a > b ? c = 24;$
- C)  $\max = a > b ? a > c ? a : c : b > c ? b : c$
- D)  $\text{return } (a > b) ? (a : b)$

Pyetja 50

Cili nga operatorët e mëposhtëm është operator relacional në C?

- A) &&
- B) !
- C) |
- D) ==

Pyetja 51

Si do të rrumbullakosni vlerën nga 2.76 në 3.0?

- A)  $\text{ceil}(2.76)$

- B) floor(2.76)
- C) roundup(2.76)
- D) roundto(2.76)

Pyetja 52

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm.

```
#include<stdio.h>
int X=10;
int main()
{ int X=15;
  printf("%d\n", X);
  return 0; }
```

- A) 10
- B) 15
- C) 0
- D) 20

Pyetja 53

Cili nga operatorët e mëposhtëm nuk është operator logjik?

- A) %
- B) &&
- C) ||
- D) !

Pyetja 54

Cili nga tipet e mëposhtme nuk mund të përdoret në instruksionin switch case?

- A) char
- B) int
- C) double
- D) enum

Pyetja 55

Tregoni se cili instruksion duhet shtuar pas #include<stdio.h> në mënyrë që programi i mëposhtëm të punojë në mënyrë korrekte.

```
#include<stdio.h>
int main()
{ printf("%f\n", sqrt(36.0));
  return 0; }
```

- A) #include<conio.h>
- B) #include<math.h>
- C) #include<stdlib.h>
- D) #include<dos.h>



Pyetja 56

Supozoni se  $x$  është i tipit float dhe duam ta rrumbullakosim në një numër të plotë. Mënyra më e mirë për ta realizuar këtë është:

- A)  $y = \text{int}(x + 0.5)$
- B)  $y = (\text{int})x + 0.5$
- C)  $y = (\text{int})((\text{int})x + 0.5)$
- D)  $y = (\text{int})(x + 0.5)$

Pyetja 57

Cili nga funksionet e mëposhtme është më i përshtatshëm për të lexuar një string të përbërë nga disa fjalë?

- A) `printf();`
- B) `scanf();`
- C) `gets();`
- D) `getc();`

Pyetja 58

Cila nga funksionet e mëposhtme gjen gjatësinë e një stringu?

A) `int xstrlen(char s)`

```
{ int length=0;
  while(*s!='\0')
    length++; s++;
  return (length); }
```

B) `int xstrlen(char *s)`

```
{ int length=0;
  while(*s!='\0')
    length++;
  return (length); }
```

C) `int xstrlen(char *s)`

```
{ int length=0;
  while(*s!='\0')
    s++;
  return (length); }
```

D) `int xstrlen(char *s)`

```
{ int length=0;
  while(*s!='\0')
    { length++; s++; }
  return (length); }
```

Pyetja 59

Nëse dy stringje janë identike, atëherë funksioni `strcmp()` kthen:

- A) 0
- B) 1

- C) 2
- D) -1

Pyetja 60

Një tregues (pointer) është:

- A) Fjalë kyçe që përdoret për të krijuar variabla.
- B) Një variabël që përdoret për të ruajtur adresën e një instruksioni.
- C) Një variabël që përdoret për të ruajtur adresën e një variabli tjetër.
- D) Fjalë kyçe që përdoret për të huazuar memorje.

Pyetja 61

Cili skedar duhet të përfshihet në mënyrë që të përdoren funksionet si malloc() dhe calloc()?

- A) memory.h
- B) string.h
- C) dos.h
- D) stdlib.h

Pyetja 62

Supozoni se kemi huazuar memorje me anë të instruksioneve.

```
int **p;
```

```
p=(int **) malloc(2*sizeof(int *));
```

Cili është instruksioni që çliron memorjen e huazuar?

- A) memfree(int p);
- B) dealloc(p);
- C) malloc(p, 0);
- D) free(p);

Pyetja 63

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm.

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{   const char *s = "";
```

```
    char str[] = "C++";
```

```
    s = str;
```

```
    while(*s)
```

```
        printf("%c", *s++);
```

```
    return 0; }
```

- A) ""
- B) C
- C) C+
- D) C++

Pyetja 64

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm.

```
#include<stdio.h>
int get();
int main()
{ const int x = get();
  printf("%d", x);
  return 0; }
int get()
{ return 25%3 + 3; }
```

- A) 3
- B) 4
- C) 5
- D) 25

Pyetja 65

Tregoni se çfarë do të afishohet pas kompilimit dhe ekzekutimit të programit të mëposhtëm.

```
#include<stdio.h>
int main() {
  const int i=0;
  printf("%d\n", i++);
  return 0; }
```

- A) 0
- B) 1
- C) Gabim kompilimi
- D) Gabim ekzekutimi

Pyetja 66

Variablat a dhe b janë deklaruar dhe inicializuar si më poshtë:

```
float a=3.00;
double b=5.25;
```

Tregoni se cili nga funksionet e mëposhtme printf duhet të përdoret për të afishuar a dhe b sipas tipeve të tyre.

- A) printf("%Lf %f", a, b);
- B) printf("%Lf %Lf", a, b);
- C) printf("%f %Lf", a, b);
- D) printf("%f %lf", a, b);

Pyetja 67

Për të ruajtur sipas tipeve të variablave a dhe b të deklaruara si më poshtë, tregoni cili nga funksionet scanf() duhet të përdoret.

```
float a; double b;
```

- A) scanf("%f %f", &a, &b);
- B) scanf("%f %lf", &a, &b);

- C) scanf("%Lf %Lf", &a, &b);
- D) scanf("%lf%lf", &&a, &&b);

Pyetja 68

Operatori që është më i përshtatshëm për të përcaktuar nëse një bit i caktuar është 0 apo 1 është:

- A) &
- B) &&
- C) ||
- D) !

Pyetja 69

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm.

```
#include<stdio.h>
```

```
int main() {  
    int s=0;  
    while(s++<10) {  
        if(s<4 )  
            continue;  
        printf("%d ", s); } }
```

- A) 4 5 6 7 8 9
- B) 1 2 3 4 10
- C) 4 5 6 7 8 9 10
- D) 3 4 5 6 7 8 9

*Pyetja 70 te hiqet*

Është dhënë funksioni dhe programi i mëposhtëm.

```
int f(char &c, int *i)
```

```
{c=c + (char)*i;
```

```
*i++; }
```

```
int main() {
```

```
char ch='x';
```

```
int i=10; }
```

Si mund të thërrisni funksionin f me parametrat ch dhe i?

- A) f(&c,\*i);
- B) f(c,i);
- C) f(&ch, &i);
- D) f(ch,&i);

Pyetja 71

Cili operator përdoret për të aksesuar anëtarin e klasës nëpërmjet një objekti (ose instance)?

- A) .
- B) <<

- C) ::
- D) >>

#### Pyetja 72

Teknologjia e orientuar nga objektet përdor \_\_\_\_\_ për të ndihmuar ripërdorimin e kodit dhe arkitekturës, ndërsa tipari i \_\_\_\_\_ i siguron sistemit stabilitet, pasi një ndryshim i vogël në kërkesa nuk kërkon ndryshime të mëdha në sistem.

- A) Enkapsulimi, trashëgimia
- B) Trashegimia, polimorfizmi
- C) Trashegimia, enkapsulimi
- D) Polimorfizmi, abstraksion

#### Pyetja 73

Çfarë atributesh kanë të gjitha objektet softuerike?

- A) Objektet softuerike përbëhen nga komponente kompjuterike.
- B) Objektet softuerike kanë identitet, gjendje dhe sjellje.
- C) Objektet softuerike kanë RAM, ROM dhe procesorë.
- D) Objektet softuerike kanë variabla.

#### Pyetja 74

Është dhënë deklarimi i klasës:

```
class Shembull
{ private: int i;
  public: Shembull (int n)
    { i = n; } };
```

Si do të deklaroni një objekt Shembull që inicializon variablin i me vlerën 10. Supozoni se x është emri i objektit.

- A) Shembull s ; s. Shembull (10 )
- B) Shembull s(10 ) ;
- C) Shembulls(i=10);
- D) Shembull s; s.i=10;

#### Pyetja 75

Cila nga deklaratat e mëposhtme është e gabuar në C++?

- A) Emri i destruktoret duhet të fillojë me ~.
- B) Destruktori thërritet automatikisht kur objekti shkatërrohet
- C) Konstruktori inicializon objektin kur krijohet
- D) Njësoj si funksionet e tjerë konstruktori ka një listë me parametra dhe një tip kthimi.

#### Pyetja 76

Një konstruktor thërritet sa herë që :

- A) Një objekt krijohet

- B) Një objekt përdoret
- C) Një klasë deklarohet
- D) Një klasë përdoret

Pyetja 77

Një destruktore merr:

- A) Zero argument
- B) Një argument
- C) Dy argumente
- D) Shumë argumente

Pyetja 78

Sa objekte të një klase të caktuar mund të ndërtohen në një program?

- A) Një objekt për një variabël të deklaruar.
- B) Aq objekte sa kërkohen nga programi.
- C) Vetëm një objekt ndërtohet për çdo ekzekutim të programit
- D) Vetëm një objekt për një klasë.

Pyetja 79

Konsideroni funksionin e mëposhtëm:

```
void test(int &x, int y)
{ x++;
  y++;
  y = y/x; }
```

Duke supozuar se variablat a dhe b kanë vlera:

int a=3,b=4;

cilat janë vlerat e a dhe b pasi thërritet funksioni test(a,b)?

- A) a=3 b=4
- B) a=4 b=4
- C) a=3 b=1
- D) a=4 b=1

Pyetja 80

Shumica e anëtarëve variabël në C++ klasifikohen si:

- A) Të mbrojtur
- B) Të fshehur
- C) Privatë
- D) Publikë

Pyetja 81

Çfarë bën kodi strcpy(a\_array, "mesazhi")?

- A) Kopjon "mesazhi" në a\_array.

- B) Shton "mesazhi" në fund të a\_array.
- C) Shton "mesazhi" në fillim të a\_array.
- D) Krahason a\_array me "mesazhi"

Pyetja 82

Cili nga të mëposhtmet akseson një variabël info në strukturën \*s?

- A) s.info;
- B) s-info;
- C) s>info;
- D) s->info

Pyetja 83

Cili është indeksi i elementit të fundit të një tabele me 20 elementë?

- A) 0
- B) 19
- C) 20
- D) 21

Pyetja 84

Me çfarë karakteresh përfundon një string i përbërë nga një tabelë karakteresh?

- A) \b
- B) \e
- C) \s
- D) \0

Pyetja 85

Cili nga instruksionet e mëposhtme ngarkon në mënyrë korrekte memorjen?

- A) char a=new char[20];
- B) char \*a=new char[20];
- C) char a=new char(20.0);
- D) char \*a=new char[20.0];

Pyetja 86

Çfarë vlerë kthen funksioni strcmp("Java","C++")?

- A) 1
- B) -1
- C) 0
- D) 7

Pyetja 87

Tregoni se çfarë afishon segment kodi i mëposhtëm:

```
int x=3, y=1;
int *p=&x;
(*p)--;
p=&y;
y++;
printf("%d", *p);
```

- A) 0
- B) 1
- C) 2
- D) 3

#### Pyetja 88

Supozoni se kemi ndërtuar një klasë Shembull. Klasa ka një konstruktor "default". Për klasën e përshkruar më sipër, tregoni se cilat nga instruksionet e mëposhtme deklaron një shënjes(pointer) në një objekt të tipit Shembull, të quajtur s.

- A) Shembull \*s;
- B) Shembull &s= new Shembull;
- C) Shembull s\*;
- D) Shembull \*s = new Shembull;

#### Pyetja 89

Cili nga instruksionet e mëposhtme gjen pozicionin e parë të 'a' në një string të quajtur mesazh. Mund të supozoni se stringu ka të paktën një a.

- A) mesazh.indexOf('a');
- B) mesazh.index('a');
- C) mesazh.find('a');
- D) mesazh.charAt('a');

#### Pyetja 90

Çfarë vlere kthen funksioni test kur thërritet me vlerën 5?

```
int test ( int numer )
{   if ( numer <= 1 )
    return 1;
    else
    return numer * test( numer - 1 ); }
```

- A) 0
- B) 5
- C) 25
- D) 120

#### Pyetja 91

Cili nga instruksionet e mëposhtme është një përdorim ilegal i funksionit put?

- A) cout.put( 'C' );



- B) `cout.put( "C" );`
- C) `cout.put( 'C' ).put( '\n' );`
- D) `cout.put( 67 );`

Pyetja 92

Vlerësoni shprehjen  $(00001000) \&\& (11000101) \wedge (11110000)$

- A) 00001101
- B) 11000000
- C) 00111101
- D) 11110000

Pyetja 93

Në mënyrë që të bëhen veprimet me skedarët në C++, cilët nga header files duhet të përfshihen?

- A) `<iostream>` dhe `<fstream>`
- B) `<cstdio>` dhe `<fstream>`
- C) `<cstdio>` dhe `<iostream>`
- D) `<cstdio>` dhe `<fstream>`

Pyetja 94

Një konstruktor mund të specifikojë tipin e kthimit:

- A) Numër i plotë i tipit `int`.
- B) Një string.
- C) Nuk kthen asgjë ose `void`
- D) Nuk mund të specifikojë tip kthimi.

Pyetja 95

Tregoni sa elemente ka një tabelë e deklaruar si `int a[ 3 ][ 5 ]`?

- A) 3
- B) 5
- C) 15
- D) 8

Pyetja 96

Tabela kalohet \_\_\_\_\_, ndërsa elementët individual kalohen \_\_\_\_\_.

- A) si vlerë, si referencë.
- B) si referencë, si vlerë.
- C) si vlerë, si vlerë.
- D) si referencë, si referencë.

Pyetja 97

Kur një argument kalohet si vlerë, ndryshimet në funksionin e thirrur \_\_\_\_\_ në vlerën origjinale të variablit; kur një argument kalohet si referencë ndryshimet në funksionin e thirrur \_\_\_\_\_ në vlerën origjinale të vlerës së variablit.

- A) ndikojnë, ndikojnë
- B) nuk ndikojnë, ndikojnë
- C) ndikojnë, nuk ndikojnë
- D) nuk ndikojnë, nuk ndikojnë

Pyetja 98

Konsideroni instruksionet e mëposhtme:

```
char *ptr;  
ptr = "hello";  
cout << *ptr;  
Çfarë do të printohet?
```

- A) Shkronja e parë
- B) Gjithë stringu
- C) Shkronja e fundit
- D) Gabim sintakse

Pyetja 99

Funksioni i operatorit new është :

- A) të kthejë një shënjesë(pointer) në një variabël.
- B) të krijojë një variabël të quajtur new.
- C) të marrë memorje për një variabël të ri.
- D) të tregojë sa memorje është e gatshme.

Pyetja 100

Proçesi i ndërtimit të klasave të reja nga klasat ekzistuese quhet \_\_\_\_\_.

- A) Polimorfizëm
- B) Strukturë
- C) Trashëgimi
- D) Mbishkrim

Pyetja 101

Anëtarët e klasave që janë statike:

- A) Nuk mund tu caktohet një vlerë.
- B) Mund të përdoren vetëm në funksione statike.
- C) Nuk mund të përdoren me Union.
- D) Nuk mund të aksesohen brenda klasës.

Pyetja 102

Supozoni se funksioni increment implementohet si më poshtë:

```
void increment(int x)
```

```
{x++;}
```

Tregoni se sa është vlera e variabli a pas veprimeve të mëposhtme:

```
int a= 10;
```

```
increment(a+1);
```

A) 9

B) 10

C) 11

D) 12

Pyetja 103

Tregoni se çfarë afishohet pas ekzekutimit të segment kodit të mëposhtëm:

```
int stats[2][3]={2,3,4,5,6,7};
```

```
int totalHits=0;
```

```
for(int row=0; row<2; row++)
```

```
    totalHits+=stats[row][0];
```

```
    printf("%d", totalHits);
```

A) 5

B) 6

C) 7

D) 11

Pyetja 104

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{ int a=3;
```

```
  int b=4;
```

```
  { int a=0;
```

```
    a++;
```

```
    b++; }
```

```
  printf("%d %d",a,b);
```

```
  return 0; }
```

A) 3 4

B) 3 5

C) 4 4

D) 4 5

Pyetja 105

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{ int x=8,y=4,z=6;
```

```
  if((x>y)<z )
```

```
    printf("True");  
else  
    printf("False");  
return 0; }
```

- A) True
- B) False
- C) Gabim kompilimi
- D) Gabim ekzekutimi

#### Pyetja 106

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të segment kodit të mëposhtëm:

```
struct Node {  
string name;  
Node *next;  
};  
Node *P1, *P2, *P3, *P4;  
P1 = new Node;  
P2 = new Node;  
P3 = new Node;  
P1->name = "A";  
P2->name = "B";  
P3->name = "C";  
P1->next = P2;  
P2->next = P3;  
P3->next = NULL;  
P1 = P2->next;  
cout << P1->name;
```

- A) A
- B) B
- C) C
- D) NULL

#### Pyetja 107

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të segment kodit të mëposhtëm:

```
struct Node {  
string name;  
Node *next;  
};  
Node *P1, *P2, *P3, *P4;  
P1 = new Node;  
P2 = new Node;  
P3 = new Node;  
P1->name = "A";  
P2->name = "B";  
P3->name = "C";  
P1->next = P2;  
P2->next = P3;
```

```
P3->next = NULL;
P3 = P1;
cout << P3->name;
A) A
B) B
C) C
D) NULL
```

#### Pyetja 108

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të segment kodit të mëposhtëm:

```
struct Node {
string name;
Node *next;
};
Node *P1, *P2, *P3, *P4;
P1 = new Node;
P2 = new Node;
P3 = new Node;
P1->name = "A";
P2->name = "B";
P3->name = "C";
P1->next = P2;
P2->next = P3;
P3->next = NULL;
P1->name = P2->next->name;
cout << P1->name << P1->next->name;
A) AB
B) CB
C) AC
D) AA
```

#### Pyetja 109

Tregoni se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të segment kodit të mëposhtëm:

```
struct Node {
string name;
Node *next;
};
Node *P1, *P2, *P3, *P4;
P1 = new Node;
P2 = new Node;
P3 = new Node;
P1->name = "A";
P2->name = "B";
P3->name = "C";
P1->next = P2;
P2->next = P3;
P3->next = NULL;
```

```
P3->next = P1->next->next;
P2 = P1->next;
P2->next = P1->next;
cout << P1->name << P2->name << P3->name ;
A) ABB
B) BCA
C) ABC
D) ACB
```

Pyetja 110

Tregoni sa do të jetë vlera e `**pty2` pas ekzekutimit të segment kodit të mëposhtëm:

```
int a = 100;
int * pty = &a;
int ** pty2 = & pty;
A) 100
B) 0
C) 101
D) -1
```

Pyetja 111

- A) 49
- B) 50
- C) 19
- D) 9

Pyetja 112

Në C++, aftësia e një entiteti për të marrë tipe të ndryshme quhet:

- A) Polimorfizëm
- B) Lidhje statike
- C) Trashëgimi
- D) Lidhje dinamike

Pyetja 113

A mund të jetë një objekt subklasë e një objekti tjetër?

- A) Po, për sa kohë që është bërë procesi i trashëgimisë.
- B) Ndodh atëherë kur një nga objektet përdoret në përcaktimin e objektit tjetër.
- C) Po, kur një objekt përdoret në konstruktorin e tjetrit.
- D) Jo, trashëgimia është vetëm për klasat.

Pyetja 114

Në C++, rryma standarte për futjen e të dhënave aksesohet duke përdorur objektin \_\_\_\_\_, ndërsa rryma standarte për afishim aksesohet duke përdorur objektin \_\_\_\_\_.

- A) input,output
- B) cin,cout
- C) tastjera, ekrani
- D) scanf, printf

Pyetja 115

Në C++, operatori \_\_\_\_\_ lexon nga një rrymë dhe operatori \_\_\_\_\_ shkruan në një rrymë.

- A) >><<
- B) ><
- C) <<>>
- D) <>

Pyetja 116

\*ptr++ është ekuivalente me:

- A) \*ptr
- B) ptr++
- C) ++\*ptr
- D) \*(ptr++)

Pyetja 117

Çfarë është shënjesi Null?

- A) Një shënjes i cili nuk shënon asgjëkundi
- B) Një shënjes që ka emrin Null
- C) Një shënjes që ka vlerën 0
- D) Një shënjes që ka vlerën -1

Pyetja 118

eof() është funksioni që përdoret për :

- A) Vlerësimin e gabimeve në skedar
- B) Shtimin e të dhënave në skedar
- C) Kontrollimin e fundit të skedarit
- D) Vlerësimin e sasive të të dhënave

Pyetja 119

Është dhënë struktura e mëposhtme

```
struct kafshe  
{ bool gjitar;  
  string banesa;
```

```
int jetegjatesia;    };
```

```
kafshe macja;
```

Tregoni cila nga instruksionet e mëposhtme inicializon në mënyrë korrekte variablin macja?

A) gjitar=true;

```
banesa="shtepi";
```

```
jetegjatesia=12;
```

B) macja.gjitar=true;

```
macja.banesa="shtepi";
```

```
macja.jetegjatesia=12;
```

C) kafshe. macja.gjitar=true;

```
kafshe.macja.banesa="shtepi";
```

```
kafshe.macja.jetegjatesia=12;
```

D) kafshe. gjitar=true;

```
kafshe. banesa="shtepi";
```

```
kafshe. jetegjatesia=12;
```

Pyetja 120

Është dhënë segment kodi i mëposhtëm. Tregoni për çfarë funksioni mund të shërbejë:

```
int x=10;
```

```
int y=2;
```

```
int mbetja=0;
```

```
while(y!=0)
```

```
{ mbetja=x%y;
```

```
x=y;
```

```
y=mbetja; }
```

A) për të llogaritur maksimumin ndërmjet dy numrave x dhe y

B) për të gjetur mbetjen pasi pjestohet x me y

C) për të gjetur pjestuesin më të madh të përbashkët

D) për të gjetur shumëfishin më të vogël të përbashkët

Pyetja 121

Është dhënë funksioni :

```
void changeX()
```

```
{ static int x=3;
```

```
  x=x*2;
```

```
  cout << x << endl; }
```

Në qoftë se ky funksion thërretet 3 herë nga funksioni main, tregoni se çfarë do të shfaqet:

A) 6

12

24

B) 6

6

6

C) 24

24



24

D) 3

3

3

Pyetja 122

Në instruksionet e mëposhtme tregoni çfarë është a1:

```
typedef int *ptr;
```

```
ptr a1;
```

A) Numër i plotë

B) Gabim në deklarim

C) Gabim në ekzekutim

D) Shenjues në numër të plotë

Pyetja 123

Tregoni se çfarë do të afishohet pas kompilimit dhe ekzekutimit të programit të mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
```

```
int main(){
```

```
    int x=2,y=4;
```

```
    if(x=y )
```

```
        printf("True");
```

```
    else
```

```
        printf("False");
```

```
    return 0; }
```

A) True

B) False

C) Gabim kompilimi

D) Gabim ekzekutimi

Pyetja 124

Tregoni se çfarë do të afishohet pas kompilimit dhe ekzekutimit të programit të mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
```

```
int main(){ int x=2,y=4;
```

```
    if(x==2 || y==x )
```

```
        printf("True");
```

```
    else
```

```
        printf("False");
```

```
    return 0; }
```

A) True

B) False

C) Gabim kompilimi

D) Gabim ekzekutimi

Pyetja 125

Tabelat dydimensionale quhen ndryshe dhe:

- A) Tabela
- B) Matrica
- C) Vektorë
- D) Struktura

Pyetja 126

Tregoni se çfarë afishon programi i mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
#include<math.h>
int main()
{ int x=2,y;
  y=pow(++x,2)+pow(x++,2)+pow(x++,2);
  printf("%d",y);
  return 0; }
```

- A) 16
- B) 27
- C) 34
- D) 42

Pyetja 127

Është dhënë instruksioni:

```
a=getchar();
```

Cili është deklarimi i duhur për variablin c?

- A) char \* a;
- B) int a;
- C) char a;
- D) unsigned int a;

Pyetja 128

Është dhënë deklarimi dhe inicializimi char txt[25]="Programming C\0". Sa është gjatësia e këtij stringu?

- A) 13
- B) 15
- C) 20
- D) 25

Pyetja 129

Tregoni se çfarë afishohet pas ekzekutimit të kodit të mëposhtëm:

```
char *p;
p="Gjuha C";
printf("%s",*&p);
```

- A) G
- B) C
- C) Gjuha
- D) Gjuha C

Pyetja 130

Tregoni se çfarë afishohet pas ekzekutimit të kodit të mëposhtëm:

```
int x,y=5;  
x=y++,2,++y;  
printf("%d %d",x,y);
```

- A) 2 2
- B) 5 5
- C) 5 7
- D) 5 9

Pyetja 131

Tregoni cili nga funksionet e mëposhtme përdoret për të gjetur vendndodhjen e parë të një stringu në një string tjetër.

- A) strchr()
- B) strchr()
- C) strstr()
- D) strspn()

Pyetja 132

Tregoni se cili nga aksesuesit specifikë të mëposhtëm nuk përdoret në C++:

- A) public
- B) external
- C) private
- D) protected

Pyetja 133

Cila nga relacionet e mëposhtme njihet si relacioni i trashëgimisë?

- A) ka një
- B) pjesë e
- C) ka lidhje me
- D) është një

Pyetja 134

Cili nga operatorët logjik është operatori logjik "Dhe" (AND):

- A) &&
- B) &
- C) |

D) ||

Pyetja 135

Cili nga operatorët logjik është operatori logjik "Ose" (OR):

A) &&

B) &

C) |

D) ||

Pyetja 136

Tregoni se çfarë afishohet pas ekzekutimit të kodit të mëposhtëm:

```
char str[20]="muri";
```

```
char *const s=str;
```

```
*s='g';
```

```
printf("%s",str);
```

A) m

B) g

C) muri

D) guri

Pyetja 137

Është dhënë përcaktimi i funksionit:

```
void swap(int x,int y)
```

```
{ int temp=y;
```

```
  y=x;
```

```
  x=temp; }
```

dhe segmenti i mëposhtëm në funksionin main:

```
int x=3;
```

```
int y=5;
```

```
swap(x,y);
```

```
cout << x << ' ' << y << endl;
```

Tregoni se çfarë do të afishohet.

A) 3 5

B) 5 3

C) 0 0

D) 3 0

Pyetja 138

Janë dhënë instruksionet e mëposhtme:

```
int x=5;
```

```
if(x==5)
```

```
  cout <<"True";
```

```
else
```

```
cout <<"False";
```

Tregoni çfarë afishohet:

- A) True
- B) False
- C) TrueFalse
- D) Null

Pyetja 139

Tregoni çfarë afishohet pas ekzekutimit të instruksioneve të mëposhtme:

```
int x=0;  
for(x=0; x<10; x++) {}  
cout << x;
```

- A) 10
- B) 9
- C) 0
- D) 1

Pyetja 140

Nëse variabli nota ka vlerë 65 çfarë do të afishojë segment kodi i mëposhtëm:

```
if (nota>=45)  
    cout << "Kalon";  
else  
    cout << "Nuk kalon";
```

- A) Kalon
- B) Nuk Kalon
- C) Kalon Nuk kalon
- D) Gabim kompilimi

Pyetja 141

Një variabël i painicializuar përmban:

- A) Nuk përmban asnjë vlerë.
- B) Vlerën e fundit të ruajtur në atë memorje që i rezervohet variablit
- C) Përmban vlerën 0.
- D) Përmban një vlerë random të gjeneruar nëpërmjet një funksioni.

Pyetja 142

Prototipi i funksionit:

```
double ngrëNëKub(double x);
```

- A) Deklaron një funksion të quajtur double që llogarit një numër në fuqi të tretë.
- B) Deklaron një funksion të quajtur ngrëNëKub që merr si argument një double
- C) Deklaron një funksion të quajtur double që merr si argument një double dhe kthen një double.

D) Deklaron një funksion të quajtur ngreNëKub që merr si argument një double dhe kthen një double

Pyetja 143

Cila nga deklaratat e mëposhtme rreth tabelave nuk është e vërtetë:

- A) Një grup i njëpasnjëshëm vendodhje memorjesh.
- B) Elementet e saj mund të jenë të tipeve të ndryshme.
- C) E indeksuar nëpërmjet numrave të plotë.
- D) Deklarohet duke përdorur [].

Pyetja 144

Është dhënë përcaktimi i strukturës:

```
struct Nyje {  
int data;  
Nyje *pas;  
};
```

Tregoni se çfarë bën funksioni i mëposhtëm

```
void gjejFunksion ( struct Nyje *q, int n )
```

```
{  
struct Nyje *temp ;  
temp = malloc ( sizeof ( struct Nyje ) ) ;  
temp -> data = num ;  
temp -> pas = *q ;  
*q = temp ;  
}
```

- A) Shton një Nyje në fillim të listës
- B) Shton një Nyje në fund të listës
- C) Shton një Nyje para nyjes me vlerë sa argumenti n
- D) Shton një Nyje pas nyjes me vlerë sa argumenti n

Pyetja 145

Është dhënë përcaktimi i strukturës:

```
struct Nyje  
{ int data;  
Nyje *pas; };
```

Tregoni se çfarë bën funksioni i mëposhtëm

```
void gjejFunksion(struct Nyje *q)
```

```
{ struct Nyje *temp;  
temp=*q;  
*q=temp->pas;  
free(temp); }
```

- A) Fshin nyjen në fillim të listës

- B) Fshin nyjen në fund të listës
- C) Fshin nyjen në mes të listës
- D) Fshin të gjitha nyjet e listës

Pyetja 146

Është dhënë përcaktimi i strukturës:

```
struct Nyje
```

```
{ int data;
```

```
Nyje *pas; };
```

Tregoni se çfarë bën funksioni i mëposhtëm:

```
Nyje* gjejFunksion( Nyje ** List )
```

```
{   Nyje *temp1 = *List;
```

```
    Nyje * temp2 = NULL;
```

```
    Nyje * temp3 = NULL;
```

```
    while ( temp1 )
```

```
    {
```

```
        *List = temp1;
```

```
        temp2= temp1->pas;
```

```
        temp1->pas = temp3;
```

```
        temp3 = temp1;
```

```
        temp1 = temp2;
```

```
    }
```

```
    return *List;
```

```
}
```

- A) Kthen një listë në të cilën ka ndryshuar vendin e nyjes së parë me nyjen e dytë
- B) Kthen një listë në të cilën ka ndryshuar vendin e nyjes së parafundit me nyjen e fundit
- C) Kthen një listë me elementet e listës së parë të kthyer mbrapsht
- D) Kthen një listë në të cilën ka fshirë nga lista në mënyrë të alternuar nyjet

Pyetja 147

Është dhënë përcaktimi i strukturës:

```
struct Nyje
```

```
{ int data;
```

```
Nyje *pas; };
```

Tregoni se çfarë bën funksioni i mëposhtëm

```
int gjejFunksion ( Nyje *fillimi )
```

```
{
```

```
    if (fillimi== NULL)
```

```
        return 0;
```

```
    else
```

```
        return 1+ gjejFunksion (fillimi ->pas);
```

```
}
```

A) Kthen vlerën 0

B) Llogarit numrin e nyjeve

- C) Kthen numrin e nyjeve në pozicione çift
- D) Kthen numrin e nyjeve në pozicione tek

Pyetja 148

Cili funksion print thërritet në kodin e vendosur në funksionin main?

```
class Person
{ public:
  void print(); };
class Student : public Person
{ public:
  void print(); };
int main()
{ Person* x = new Student();
  x->print();
  return 0;
}
```

- A) Student::print()
- B) Person::print()
- C) Void print()
- D) Gabim në ekzekutim

Pyetja 149

Cili funksion print thërritet në kodin e vendosur në funksionin main?

```
class Person
{
  public:
  virtual void print();
};
class Student : public Person
{
  public:
  void print();
};
int main()
{
  Person* x = new Student();
  x->print();
  return 0;
}
```

- A) Student::print()
- B) Person::print()
- C) Void print()
- D) Gabim në ekzekutim



## 5. Struktura të Dhënash

### Pyetja 1

Qëllimi i mënyrës "w+b" në operacionet me skedarë është:

- A) të krijojë një skedar binar për shkrim
- B) të krijojë një skedar binar për lexim ose shkrim
- C) të hapë një skedar binar për shkrim
- D) të hapë një skedar binar për lexim ose shkrim

### Pyetja 2

Cili nga operacionet e mëposhtme mund të ekzekutohen në skedarin "Notes.txt" pasi përdoret kodi i mëposhtëm?

```
FILE *fp;  
fp=fopen("Notes.txt", "r+");
```

- A) Lexim
- B) Shkrim
- C) Shtim në fund
- D) Lexim dhe shkrim

### Pyetja 3

Cili është qëllim i "rb" në funksionin fopen() të përdorur në instruksionet e mëposhtme:

```
FILE *fp;  
Fp=fopen("test.txt", "rb");
```

- A) Të hapë skedarin "test.txt" në mënyrë binare për lexim
- B) Të hapë skedarin "test.txt" në mënyrë binare për lexim dhe shkrim
- C) Të krijojë një skedar të ri "test.txt" për lexim dhe shkrim
- D) Të hapë skedarin "test.txt" për lexim dhe shkrim

### Pyetja 4

Tregoni se ku shënon fp në programin e mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>  
int main()  
{ FILE *fp;  
  fp=fopen("trial", "r");  
  return 0; }
```

- A) Karakterin e parë në skedar
- B) Një strukturë që përmban një shënjes të tipit char i cili shënon në karakterin e parë në skedar
- C) Emrin e skedarit
- D) Karakterin e fundit në skedar

### Pyetja 5

Pesë elemente A, B, C, D,E vendosen në një stivë njëri pas tjetrit duke filluar nga A. Nga stiva hiqet për katër herë rresht elementët të cilët vendosen në një rradhë. Më pas dy elementë hiqen nga rradha dhe shtyhen në stivë. Më pas një element hiqet nga stiva. Ky element është:

- A) C
- B) B
- C) E
- D) D

Pyetja 6

Si dallohet që një listë e lidhur është bosh?

- A) Shënjeshti i kokës është i barabartë me 0.
- B) Shënjeshti korrent është i barabartë me null.
- C) Shënjeshti i kokës është i barabartë me null.
- D) Nyja që ndodhet pas shënjeshtit të kokës është e barabartë me null.

Pyetja 7

Tregoni sa është vlera e shprehjes ptr1-ptr2 pas ekzekutimit të instruksioneve të mëposhtme:

```
int tab[]={1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
```

```
int *ptr1=tab+3;
```

```
int *ptr2=tab;
```

- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4

Pyetja 8

Termi shtyj("push") dhe nxjerr("pop") kanë lidhje:

- A) Tabelat
- B) Listat
- C) Stivat
- D) Strukturat

Pyetja 9

Një strukturë të dhënash elementet e të cilës hiqen nga kreu dhe shtohet nga bishti, por jo në mes është:

- A) Listë e lidhur
- B) Stivë
- C) Rradhë
- D) Pemë

Pyetja 10

Një strukturë të dhënash elementet e të cilës mund të shtohen dhe hiqen nga kreu por jo në mes është:

- A) Listë e lidhur
- B) Stivë
- C) Rradhë
- D) Pemë

Pyetja 11

Tregoni se çfarë afishon programi i mëposhtëm:

```
#include<iostream>
#include<conio.h>
using namespace std;
int sasia=0,N=11;
int main()
{ while(N!=0)
  {sasia++;
   N=N&&(N-1); }
  cout << sasia;
  getch();
  return 0; }
```

- A) 2
- B) 3
- C) 4
- D) 5

Pyetja 12

Cili nga instruksionet e mëposhtme deklaron në mënyrë korrekte një tabelë?

- A) int tabela;
- B) tabela{5};
- C) array tabela[5];
- D) int tabela[5];

Pyetja 13

Cili është indeksi i elementit të fundit të një tabelle me 20 elementë?

- A) 18
- B) 19
- C) 20
- D) 0

Pyetja 14

Cili nga instruksionet e mëposhtme akseson elementin e pestë të ruajtur në tabelën me 20 elementë të quatur tabela:

- A) tabela[4];

- B) tabela[5];
- C) tabela(5);
- D) tabela(4);

Pyetja 15

Cila nga instruksionet e mëposhtme jep adresën e memorjes të elementit të parë në tabelën t me 10 elementë?

- A) t[0]
- B) t
- C) &&t
- D) t[-1]

Pyetja 16

Cila nga të mëposhtmet nuk është një strukturë të dhënash dinamike?

- A) Listë e lidhur
- B) Stivë
- C) Rradhë
- D) Tabelë

Pyetja 17

Në ndryshim nga stivat dhe rradhët listat e lidhura lejojnë:

- A) Futjen dhe heqjen e elementeve kudo.
- B) Futjen dhe heqjen e elementeve nga kreu.
- C) Futjen e elementeve nga bishti dhe heqjen nga kreu.
- D) Futjen dhe heqjen e elementeve vetëm nga njëra anë.

Pyetja 18

Cila nga deklaratat e mëposhtme nuk është e vërtetë rreth stivave?

- A) Stivat mund të implementohen me lista të lidhura.
- B) Stivat mund të implementohen me tabela.
- C) Stivat janë struktura të dhënash të tipit FIFO(e para që futet e para del).
- D) Nyjet e reja mund të shtohen vetëm në majë të stivës.

Pyetja 19

Nëse bajti i parë i një tabele ruhet në qelizën me adresë x, bajti i k-të ruhet në adresën:

- A) k
- B) x+k
- C) x+k-1
- D) x\*k

Pyetja 20

Cila nga të mëposhtmet përcakton në mënyrë të saktë një rregjistrim(strukturë)?

- A) struct{int a;}
- B) struct s {int a;}
- C) struct {int a;}s;
- D) struct s int a;

Pyetja 21

Kur krijohet një strukturë përdoret fjala kyçe:

- A) structure
- B) struct
- C) record
- D) vector

Pyetja 22

Është dhënë struktura:

```
struct tnode { char *word;
              struct tnode *left, *right; };
typedef struct tnode TREENODE, *TREEPTR;
TREEPTR tree;
TREENODE node;
```

Tregoni se cila nga shprehjet e mëposhtme është legale.

- A) node->word[2]
- B) node.word[2]
- C) tree->left->word
- D) \*(tree->left)

Pyetja 23

Cili princip është më i përshtashm për futjen dhe nxjerrjen e elementeve në një radhë?

- A) I pari futet i fundit shërbehet(FILO)
- B) I pari futet i pari shërbehet(FIFO)
- C) I fundit futet i fundit shërbehet(LILO)
- D) I fundit futet i pari shërbehet (LIFO)

Pyetja 24

Cila nga strukturat e të dhënave përdoret për të realizuar rekursivitetin?

- A) Stiva
- B) Rradha
- C) Tabela
- D) Struktura

Pyetja 25

Supozoni se është dhënë int mat[][3]= {{1, 2}, {3, 4}, {5, 6}}, sa është vlera e mat[2][1] ;?

- A) 3
- B) 4
- C) 5
- D) 6

Pyetja 26

Cila është vlera e indeksit për elementin e parë të një tabele njëdimensionale?

- A) -1
- B) 0
- C) 1
- D) 2

Pyetja 27

Cila nga deklarimet e mëposhtme është deklaratë valide për një shënjuar(pointer)?

- A) int \* ptr;
- B) int ptr;
- C) int &ptr;
- D) pointer ptr;

Pyetja 28

Cili nga operacionet e mëposhtme nuk është operacion bazik që kryhet mbi një rradhë?

- A) Futja e një elementi në fund të rradhës
- B) Futja e një elementi në një pozicion çfarëdo
- C) Aksesimi i një elementi nga kreu i rradhës
- D) Heqja e një elementi nga kreu i rradhës

Pyetja 29

Gjeni funksionin anëtar që nuk gjendet në një klasë Stivë.

- A) push()
- B) pop()
- C) back()
- D) top()

Pyetja 30

Gjeni çfarë afishohet pas ekzekutimit të programit të mëposhtëm:

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{   fprintf(stdout,"Pershendetje");
```

```
    return 0; }
```

- A) Pershendetje
- B) Gabim kompilimi
- C) NULL

## D) Stdout

### Pyetja 31

Është dhënë struktura e mëposhtme:

```
typedef struct nyje
{
    int data;
    struct nyje *pas;
}liste;
```

Tregoni se çfarë bën funksioni i mëposhtëm:

```
void test(liste *kru)
{
    if(kru == NULL)
        return;
    test (kru ->pas);
    printf("%d ", kru->data);
}
```

- A) Printon nyje të alternuara
- B) Printon listën mbrapsht
- C) Shkakton gabim kompilimi
- D) Afishon listën e lidhur

### Pyetja 32

Është dhënë struktura e mëposhtme:

```
typedef struct nyje
{
    int data;
    struct nyje *pas;
}liste;
```

Tregoni se çfarë bën funksioni i mëposhtëm:

```
void test(liste *kru)
{
    if(kru == NULL)
        return;
    printf("%d", kru->data);
    if(kru ->pas!=NULL)
        test (kru ->pas->pas);
    printf("%d ", kru->data);
}
```

- A) Printon nyje të alternuara
- B) Printon listën mbrapsht
- C) Shkakton gabim kompilimi
- D) Afishon listën e lidhur

Pyetja 33

Është dhënë funksioni i mëposhtëm:

```
void gjej()  
{  
    char c;  
    if ((c = getchar()) != '\n') {  
        gjej();  
        putchar(c);  
    }  
    return;  
}
```

Tregoni çfarë do të afishojë pasi përdoruesi të fusë nga tastjera stringun rekursiv.

- A) rekursiv
- B) visruker
- C) rvrsikue
- D) kursivre

Pyetja 34

Cila nga strukturat e të dhënave të mëposhtme nuk mund të ruajë të dhëna jo homogjene.

- A) Skedarë
- B) Tabela
- C) Lista të lidhura
- D) Stiva

Pyetja 35

Është dhënë tabela `int tab[]={1,2,3,4}`. Gjeni sa është vlera e elementit të ndodhur në `tab[3]`.

- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4

Pyetja 36

Një numër i plotë zë 4 byte memorije, ndërsa një karakter 1 byte. Gjeni sa byte do të okupojë struktura e mëposhtme:

```
struct studenti  
{int mosha;  
    char emri[20]; };
```

- A) 20
- B) 24
- C) 28
- D) 32



Pyetja 37

Variabli i një shënjesi në një listë të lidhur mban adresën e :

- A) Nyjes korrente
- B) Nyjes së parë të listës
- C) Nyjes pasardhëse në listë
- D) Nyjes së fundit në listë

Pyetja 38

Cila nga strukturat e të dhënave të paraqitura më poshtë nuk është lineare?

- A) Stiva
- B) Pema
- C) Lista
- D) Rradha

Pyetja 39

Është dhënë struktura e mëposhtme:

```
struct nyje {
    char emri[20];
    int id;
    struct nyje *pas;
};
struct nyje *kreu = (struct nyje *) NULL;
Tregoni se çfarë bën funksioni i mëposhtëm.
void gjej() {
    if(kreu == NULL || kreu->pas == NULL) return;
    node *prind = kreu;
    node *me = kreu->pas;
    node *femije = me->pas;
    prind->pas = NULL;
    while(femije != NULL){
        me->pas = parent;
        parent = me;
        me = femije;
        femije = femije->pas;
    }
    kreu = me;
    kreu->pas = prind;
}
```

- A) Kthimin mëprabsh të listës
- B) Fshirjen e elementit të parë të listës
- C) Futjen e në elementi të quajtur me në listë
- D) Bredhjen e listës

Pyetja 40

Tregoni se për cilin nga problemet e mëposhtme është e justifikueshme përdorimi i listave të lidhura:

- A) Shtimi i dy karaktereve
- B) Bashkimi i dy stringjeve
- C) Paraqitja një polinomi
- D) Shtimi i dy numrave të vegjël

Pyetja 41

Tregoni se cili është avantazhi i listave të lidhura ndaj tabelave:

- A) Listat e lidhura okupojnë më pak memorje
- B) Listat e lidhura mund të ruhen në disk
- C) Listat e lidhura mirëmbahen më lehtë
- D) Fshirja e nyjeve është më e lehtë se në tabela

Pyetja 42

Tregoni se çfarë afishon kodi i mëposhtëm:

```
int a[10]={1,2,3};  
printf("%d",a[3]+a[4]);
```

- A) 0
- B) 3
- C) 5
- D) 6

Pyetja 43

Janë dhënë instruksionet e mëposhtme. Tregoni sa do të jetë vlera e a, b dhe \*ptr pas ekzekutimit të këtyre instruksioneve:

```
int a, b,*ptr;  
ptr=&a;  
a=5;  
b=*ptr;  
a++;
```

- A) 5 5 5
- B) 6 5 6
- C) 5 6 5
- D) 6 6 6

Pyetja 44

Një tabelë është:

- A) Një grup qelizash memorjeje të vazhdueshme që mbajnë të njëjtin tip të dhëne
- B) Një grup qelizash memorjeje jo të vazhdueshme që mbajnë të njëjtin tip të dhëne
- C) Një grup qelizash memorjeje të vazhdueshme që mbajnë tipe të ndryshme të dhënash
- D) Një grup qelizash memorjeje jo të vazhdueshme që mbajnë tipe të ndryshme të dhënash

Pyetja 45

Është dhënë instruksioni: `f = fopen( filename, "r" );`

Duke iu referuar këtij instruksioni tregoni se cili është deklarimi i saktë për variablin `f`?

- A) `FILE f;`
- B) `float f;`
- C) `struct FILE f;`
- D) `FILE *f;`

## 6. Algoritmikë

Pyetja 1

Kompleksiteti i algoritmit të kërkimit linear është:

- A)  $O(n)$
- B)  $O(n^2)$
- C)  $O(\log n)$
- D)  $O(n \log n)$

Pyetja 2

Me renditje kuptohet procesi i \_\_\_\_\_ të elementeve të një bashkësie të dhënë sipas një \_\_\_\_\_ të dhënë.

- A) krahasimit algoritmi
- B) përkëmbimit kriteri
- C) krahasimit kriteri
- D) kërkimit algoritmi

Pyetja 3

Kompleksiteti i algoritmit mergesort është:

- A)  $O(n)$
- B)  $O(n^2)$
- C)  $O(\log n)$
- D)  $O(n \log n)$

Pyetja 4

Është dhënë një tabelë me 10 numra të plotë si më poshtë:

5 3 8 9 1 7 0 2 6 4

Tabela pas iteracionit të parë të lupës së madhe të algoritmit me zgjedhje(selection sort) do të duket:

- A) 2 6 4 0 3 8 9 1 7 5
- B) 2 6 4 9 1 7 0 3 8 5
- C) 0 3 8 9 1 7 5 2 6 4
- D) 0 3 8 2 6 4 9 1 7 5

Pyetja 5

Tregoni se si është renditja e kompleksiteteve të mëposhtme në rendin rritës:

- A)  $O(\log n)$ ,  $O(n \log n)$ ,  $O(n)$ ,  $O(n^3)$
- B)  $O(n^3)$ ,  $O(n)$ ,  $O(n \log n)$ ,  $O(\log n)$
- C)  $O(\log n)$ ,  $O(n)$ ,  $O(n \log n)$ ,  $O(n^3)$
- D)  $O(\log n)$ ,  $O(n^3)$ ,  $O(n)$ ,  $O(n \log n)$

Pyetja 6

Tregoni deklaratën false rreth pemëve binare.

- A) Çdo pemë binare ka të paktën një nyje.
- B) Çdo nyje ka të shumtën dy fëmijë.
- C) Çdo nyje jo rrënjë ka të paktën një prind.
- D) Çdo pemë jo bosh ka të paktën një rrënjë.

Pyetja 7

Algoritmi i kërkimit binar nuk është i përshtatshëm të aplikohet në:

- A) Pemët binare të renditura
- B) Listat e lidhura
- C) Tabelat lineare të renditura
- D) Tabelat me shënuesat (pointerat)

Pyetja 8

Efiçenca e algoritmit matet në terma të:

- A) Kohës së ekzekutimit
- B) Të kohës së kompilimit të programit
- C) Te objekteve që përdoren në program
- D) Të sasisë së variablave të përdour

Pyetja 9

Faktori kohë kur përcaktohet efiçenca e algoritmit matet nga

- A) Numërimi i mikrosekondave
- B) Numërimi i operacioneve kryesore
- C) Numërimi i instruksioneve
- D) Numërimi në kilobait i algoritmit

Pyetja 10

Kompleksiteti i kohës kostante shprehet me simbolin:

- A)  $O(n)$
- B)  $O(\text{cost})$
- C)  $O(1)$

D)  $O(a)$

Pyetja 11

Aksesimi i një elementi të një tabelë është me kompleksitet të kohës:

- A)  $O(n)$
- B)  $O(1)$
- C)  $O(n \log n)$
- D)  $O(n^2)$

Pyetja 12

Futja e një elementi të ri në një tabelë të renditur është me kompleksitet të kohës:

- A)  $O(n)$
- B)  $O(1)$
- C)  $O(n \log n)$
- D)  $O(n^2)$

Pyetja 13

Fshirja e një elementi në një tabelë të parenditur është me kompleksitet të kohës:

- A)  $O(n)$
- B)  $O(1)$
- C)  $O(n \log n)$
- D)  $O(n^2)$

Pyetja 14

Shtimi i numrave nga 1 deri tek një numër i plotë  $n$  është me kompleksitet të kohës:

- A)  $O(1)$
- B)  $O(n \log n)$
- C)  $O(n)$
- D)  $O(n^2)$

Pyetja 15

Tregoni sa është kompleksiteti i kohës për  $2n^3 - 10n^2 - n + 6$

- A)  $O(1)$
- B)  $O(n)$
- C)  $O(n^2)$
- D)  $O(n^3)$

Pyetja 16

Tregoni sa është kompleksiteti i kohës për  $n^3 - 234n^{200} - 2^{n+2}$

- A)  $O(1)$
- B)  $O(n)$

- C)  $O(2^n)$
- D)  $O(n^{200})$

Pyetja 17

Tregoni sa është kompleksiteti i kohës për  $2n^2 \log n + 150n - (n + 100)^2$

- A)  $O(1)$
- B)  $O(n)$
- C)  $O(n^2)$
- D)  $O(n^2 \log n)$

Pyetja 18

Për instruksionet e mëposhtme llogarisni kufirin më të lartë:

```
for ( int i = 0; i < n; i++)  
{ counter++;  
  for ( int j = 0; j < n; j++)  
    counter ++; }
```

- A)  $O(1)$
- B)  $O(n)$
- C)  $O(n^2)$
- D)  $O(n^3)$

Pyetja 19

Për instruksionet e mëposhtme llogarisni kufirin më të lartë:

```
for ( int i = 0; i < n; i ++)  
  for ( int j = 1; j < n*n; 2*j)  
    shuma++;
```

- A)  $O(1)$
- B)  $O(n \log n)$
- C)  $O(n)$
- D)  $O(n^2)$

Pyetja 20

Një algoritëm merr 1ms për madhësi të të dhënave hyrëse  $N=100$ . Sa kohë do të duhej për  $N=1000$  kur koha e ekzekutimit është lineare.

- A) 1ms
- B) 5ms
- C) 10ms
- D) 100ms

Pyetja 21

Për instruksionet e mëposhtme llogarisni kompleksitetin e kohës:

```
i=1;
```

```
while(i<n)
{
    i=i*2;}

```

- A)  $O(\log n)$
- B)  $O(n \log n)$
- C)  $O(n)$
- D)  $O(n^3)$

#### Pyetja 22

Për instruksionet e mëposhtme llogarisni kompleksitetin e kohës:

```
Int g = 2n;
```

```
Int s=1;
```

```
while (g>1)
```

```
{ h=1;
```

```
  while (h<g)
```

```
    {h++;}
```

```
  s++;
```

```
  g=g/2; }
```

- A)  $O(1)$
- B)  $O(n \log n)$
- C)  $O(n)$
- D)  $O(2^n)$

#### Pyetja 23

Cila nga të mëposhtmet përfaqëson kompleksitetin e kohës për algoritmin "merge sort"?

- A)  $O(1)$
- B)  $O(n \log n)$
- C)  $O(n)$
- D)  $O(2^n)$

#### Pyetja 24

Çfarë është një algoritëm?

- A) Një diagramë fluksi(flowchart) që përdoret për të zgjidhur problemin.
- B) Një vendimarrje që merret në zgjidhjen e një problemi
- C) Instruksione të përcaktuara hap pas hapi për të zgjidhur një problem
- D) Pseudokodi i programit për zgjidhjen e problemit

#### Pyetja 25

Cila është diferenca ndërmjet një diagramë fluksi(flowchart) dhe pseudokodit?

- A) Flowcharti është skematik, ndërsa pseudokodi shkruhet në një gjuhë specifike programimi.
- B) Flowcharti është tekstual, ndërsa pseudokodi ndërtohet në mënyrë skematike.
- C) Asnjë ndryshim mes tyre, pasi flowcharti dhe pseudokodi janë e njëjta gjë.
- D) Flowcharti është përshkrim skematik i algoritmit, ndërsa pseudokodi është përshkrim tekstual i algoritmit.

Pyetja 26

Në një flowchart instruksionet për hyrje dalje paraqiten nëpërmjet:

- A) Një dretkëndëshi
- B) Një rombi
- C) Një paralelogrami
- D) Një elipsi

Pyetja 27

Në një flowchart një llogaritje paraqitet nëpërmjet:

- A) Një dretkëndëshi
- B) Një paralelogrami
- C) Një elipsi
- D) Një rombi

Pyetja 28

Në një flowchart është e nevojshme që të paraqitet një situatë në të cilën të rregjistrohen nga tastjera dhe të vendosen në një tabelë 100 numra të plotë. Tregoni çfarë konstrukti do të përdoret?

- A) Vendimarrje
- B) Sekuencë
- C) Iteracione
- D) Proçes

Pyetja 29

Në një flowchart është e nevojshme që të paraqitet një situatë në të cilën të pasi merret mosha nga përdoruesi afishohet një mesazh i caktuar nëse mosha është nën 18 vjeç dhe një mesazh tjetër nëse mosha është më e madhe se 18 vjeç. Tregoni çfarë konstrukti do të përdoret?

- A) Vendimarrje
- B) Sekuencë
- C) Iteracione
- D) Proçes

Pyetja 30

Në një flowchart është e nevojshme që të paraqitet një situatë në të cilën të pasi merret emri i përdoruesit i afishohet mesazhi "Përshëndetje " + emrin e lexuar. Tregoni çfarë konstrukti do të përdoret?

- A) Vendimarrje
- B) Sekuencë
- C) Iteracione
- D) Proçes



Pyetja 31

Cila nga deklaratat e mëposhtme rreth tabelave dhe listave të lidhura është e vërtetë?

- A) Aksesimi direkt i elementeve duke përdorur indeksat suportohet në të dyja llojet.
- B) Të dyja mund të kërkohen duke përdorur kërkimin binar.
- C) Elementet e të dyja strukturave mund të renditen.
- D) Algoritmi i renditjes është më i shpejtë në lista të lidhura se në tabela të renditura.

Pyetja 32

Konsideroni segment kodin e mëposhtëm:

```
for( int i = 1; i < n; i *= 2 ) counter++; }
```

Kompleksiteti i kohës së ekzekutimit është i rendit:

- A)  $O(n)$
- B)  $O(n^2)$
- C)  $O(n \log n)$
- D)  $O(\log n)$

Pyetja 33

Në një kërkim të 1000 elementeve, numri maksimal i elementëve të ekzaminuara nga kërkimi linear është\_\_\_\_, ndërsa numri maksimal i ekzaminuar nga kërkimi binar është\_\_\_\_\_.

- A) 1000 1000
- B) 1000 10
- C) 10 1000
- D) 100 100

Pyetja 34

Është dhënë pseudokodi i mëposhtëm:

```
IF x = y
SHKRUAJ x
ELSE
    IF y < z
        SHKRUAJ y
    ELSE
        SHKRUAJ z
ENDIF
ENDIF
```

Nëse vlerat e x,y dhe z janë përkatësisht 2,4,6 çfarë do të afishohej?

- A) 0
- B) 2
- C) 4
- D) 6

Pyetja 35

Është dhënë pseudokodi i mëposhtëm:

```
count = 1
```

```
WHILE count < 5
```

```
    ADD 1 to count
```

```
ENDWHILE
```

```
PRINT count
```

Çfarë do të afishohet?

A) 5

B) 4

C) 6

D) 1

Pyetja 36

Çfarë është sekuenca e instruksioneve për zgjidhjen e një problemi që kompjuteri mund ti ekzekutojë.

A) Flowchart

B) Pseudokodi

C) Programi

D) Algoritmi

Pyetja 37

Cila është renditja e pjesëve përbërëse të një algoritmi?

A) Fillimi, Trupi, Deklarimi, Mbarimi

B) Fillimi, Deklarimi, Trupi, Mbarimi

C) Trupi, Fillimi, Deklarimi, Mbarimi

D) Deklarimi, Trupi, Fillimi, Mbarimi

Pyetja 38

Printimi i totalit dhe i mesatares janë shembuj të:

A) Vlerëdhënies

B) Operacione aritmetike

C) Operacione të hyrjes

D) Operacione të daljes

Pyetja 39

Në flowcharte shenja e diamandit përdoret për të treguar:

A) Fillimin dhe mbarimit

B) Hyrjen dhe daljen

C) Vendimarrjen

D) Proçesimin

Pyetja 40

Në flowcharte shenja ovale përdoret për të treguar:

- A) Fillimin dhe mbarimit
- B) Hyrjen dhe daljen
- C) Vendimarrjen
- D) Proçesimin

Pyetja 41

Mesatarisht, kërkimi linear do të ekzekutojë \_\_\_\_ krahasime në një tabelë me N elemente.

- A) N
- B)  $N/2$
- C)  $N/4$
- D)  $2*N$

Pyetja 42

Kur një programues forcohet të zgjedhë kërkimin linear ndaj kërkimit binar?

- A) Kur elementet e tabelës janë në rend rritës
- B) Kur elementet e tabelës janë në rend zbritës
- C) Kur elementet në tabelë janë të parenditur
- D) Kërkimi linear nuk është më i mirë se kërkimi binar

Pyetja 43

Sa është numri mesatar i llogaritjeve që kërkohen në një kërkim binar mbi një tabelë me madhësi 64?

- A) 4
- B) 5
- C) 6
- D) 7

Pyetja 44

Grada maksimale e çdo kulmi në një graf me n kulme është:

- A)  $n-1$
- B) n
- C)  $n+1$
- D)  $2*n$

Pyetja 45

Algoritmi Quick Sort përdor teknikën \_\_\_\_\_.

- A) Programim dinamik
- B) Përça e sundo
- C) Lakmitare
- D) Prapandjekje

Pyetja 46

Supozoni se një algoritëm përbëhet nga dy kompleksitete të kohës të pavarura nga njëra-tjetra  $f(n)$  dhe  $g(n)$ . Kompleksiteti i algoritmit është i rendit të:

- A)  $f(n) \times g(n)$
- B)  $f(n) + g(n)$
- C)  $\text{Min}(f(n), g(n))$
- D)  $\text{Max}(f(n), g(n))$

Pyetja 47

Kompleksiteti i shumëzimit të dy matricave të rendit  $m \times n$  dhe  $n \times p$  është rendit:

- A)  $mnp$
- B)  $mp$
- C)  $mn$
- D)  $np$

Pyetja 48

Në rastin më të keq Quick Sort ka rend:

- A)  $O(n \log n)$
- B)  $O(\log n)$
- C)  $O(n^2)$
- D)  $O(n^3)$