

MICROSOFT POWERPOINT

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.

Nëse duam që një informacion të shfaqet në të njëjtin pozicion në çdo faqe të prezantimit në mënyrë automatike, duhet ta vendosim në:

- A) Slide master
- B) Notes Master
- C) Handout Master
- D) Title Master

Pyetja 3.

Tregoni cilat nga deklarat nuk është e vërtetë:

Powerpoint është një koleksion:

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

Pyetja 4.

Për të shtuar një faqe të re në prezantim, mund të përdoren çelësat e aksesit:

- A) Ctrl + N
- B) Ctrl + O
- C) Ctrl + M
- D) Ctrl + I

Pyetja 5.

Për të hapur një prezantim ekzistues, mund të përdoren çelësat e aksesit:

- A) Ctrl + N
- B) Ctrl + O
- C) Ctrl + M
- D) Ctrl + I

Pyetja 6.

Cila nga këto seksione nuk ekziston në faqosjen e paraqitjeve (slide layout):

- A) Titulli
- B) Lista
- C) Animacione
- D) Grafikë

Pyetja 7.

Cila nga të mëposhtmet nuk është i disponueshëm në Task Pane?

- A) Dizenjimi i Paraqitjeve
- B) Paraqitja Master
- C) Faqosja e Paraqitjeve
- D) Ndryshimi i faqeve

Pyetja 8.

Cila komandë përdoret kur nevojitet të ndryshohet ngjyra e objekteve të ndryshme pa ndryshuar përmbajtja?

- A) Design Templates
- B) Clip Art
- C) Animation Schemes
- D) Color Schemes

Pyetja 9.

AutoContent Wizard dhe Slide Design ndryshojnë në:

- A) AutoContent në ndryshim nga Slide Design siguron shembull përmbajtjeje.
- B) Nuk kanë ndryshim pasi janë njësoj.
- C) AutoContent është një version i Slide Design.
- D) Nëpërmjet Slide Design ju mund të bëni zgjedhje, ndërsa në AutoContent Wizard nuk keni mundësi të bëni zgjedhje.

Pyetja 10.

Në cilën menu janë vendosur tiparet si Slide Design, Slide Layout, Background etj?

- A) View
- B) Insert
- C) Format
- D) Slide Show

Pyetja 11.

Në cilën menu janë vendosur tiparet si Animation Scheme, Slide Transition etj?

- A) View
- B) Insert
- C) Format
- D) Slide Show

Pyetja 12.

Cila nga të mëposhtmet nuk është pjesë e Dizenjimit të Paraqitjeve(Slide Design)?

- A) Design Template
- B) Color Scheme
- C) Animation Scheme
- D) Slide Layout

Pyetja 13.

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 14.

Për të vendosur numrat e prezantimeve:

- A) Shtoni një fushë teksti dhe zgjidhni menunë Insert> Number
- B) Zgjidhni menunë Insert> Page Number
- C) Zgjidhni menunë Insert> Slide Number
- D) Shtoni një fushë teksti dhe zgjidhni menunë Insert> Slide Number

Pyetja 15.

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 16.

Cila nga efektet e mëposhtme nuk është e disponueshme në dialog box-in Font të PowerPoint-it?

- A) Nënëvizimi(underline)
- B) Hijëzimi(Shadow)
- C) Shkrimi me relief(emboss)
- D) Nënviçizimi mespërmes(Strikethrough)

Pyetja 17.

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 18.

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 19.

Cila pamje në PowerPoint mund të përdoret për të mbajtur shënime komentet e degjuesave?

- A) Pamja Normale (Normal View)
- B) Shfaqja e prezantimit (Slide Show)
- C) Ndarësja e paraqitjeve (Slide Sorter)
- D) Pamja e Faqes së Shënimeve (Note Page View)

Pyetja 20.

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

MICROSOFT ACCESS

Pyetja 1.

_____ është një sistem menaxhimi baze të dhënash relacionale që është zhvilluar nga Microsoft dhe ekzekutohet në sistemin operativ Windows.

- A) Microsoft Access
- B) Microsoft Word
- C) Microsoft Excel
- D) Microsoft PowerPoint

Pyetja 2.

Çfarë lloj pyetësorësh do të përdornit për t'iu përgjigjur pyetjes “Cili punonjës banon në Tiranë?”

- A) Update
- B) Delete
- C) Select
- D) Cross tab

Pyetja 3.

Cili kriter kthen vetëm ato qytete që fillojnë me gërmën “T”?

- A) "T"

- B) "T?"
- C) "T#"
- D) "T*"

Pyetja 4.

Fusha Gjinia është e tipit Byte Number. Si do të bënit që kjo fushë të pranonte vetëm vlerat nga 0 në 1?

- A) Duke vendosur 0,1 tek fusha Format
- B) Duke vendosur Yes tek fusha Required
- C) Duke përdorur Validation Rule
- D) Duke përdorur Input Mask

Pyetja 5.

Si do të bënit që fusha ditëlindja të mbante data si "25/12/2005"?

- A) Duke shtuar një Input Mask
- B) Duke vendosur veçorinë format në "dd/mm/yyyy"
- C) Duke shënuar datat sipas kësaj mënyre
- D) Duke vendosur këtë vlerë në veçorinë Default Value.

Pyetja 6.

Cili është rezultati i pyetësorit "Select * from studentet where nota >5 and nota <9"

- A) Shfaq të gjithë studentët me notë nga 6 deri në 8.
- B) Shfaq të gjithë studentët me notë më të madhe se 5.
- C) Shfaq të gjithë studentët me notë ndërmjet 5 dhe 9
- D) Shfaq të gjithë studentët me notë më të vogël se 9.

Pyetja 7.

Cila është zgjerimi i një skedari të krijuar me Microsoft Access?

- A) ps
- B) mdb
- C) ptp
- D) mas

Pyetja 8.

Cila nga të mëposhtmet nuk është komponente e aplikacionit Microsoft Access.

- A) Tabelat
- B) Pyetësorët
- C) Raportet
- D) Grafikët

Pyetja 9.

Në një faqe të dhënash, çfarë paraqet çdo rresht ?

- A) Bazën e të dhënave
- B) Fusha
- C) Rekorde

D) Tabela

Pyetja 10.

Si duhet të jetë tipi i fushës që të dhënat të rriten automatikisht?

- A) AutoNumber
- B) AutoElevate
- C) AutoIncrement
- D) AutoInteger

Pyetja 11.

Në një faqe të dhënash, çfarë paraqet çdo kollonë?

- A) Bazën e të dhënave
- B) Fusha
- C) Rekorde
- D) Tabela

Pyetja 12.

Tregoni se çfarë do të përdornit për të parë dhe printuar të dhënat :

- A) Tabelat
- B) Raportet
- C) Pyetësorët
- D) Format

Pyetja 13.

Tregoni cilat nga detyrat e mëposhtme nuk është e përshtatshme për tu realizuar me një macro.

- A) Printimi i raporteve mujore.
- B) Hapja dhe mbyllja e formave.
- C) Njoftimi i klientave në mënyrë periodike.
- D) Krijimi dhe manipulimi i objekteve.

Pyetja 14.

Cilat nga të mëposhtmet nuk janë relacione të mundshme ndërmjet tabelave ose entiteteve në Microsoft Access:

- A) Zero me një
- B) Një me një
- C) Një me shumë
- D) Shumë me shumë

Pyetja 15.

Cili tip të dhënash është më e përshtatshme për tu përdorur për të ruajtur numrin e telefonit në formatin e mëposhtëm: "+355-4-2345678"

- A) Numër
- B) Text
- C) Memo
- D) Currency

Pyetja 16.

Si quhet prerja e një rreshti dhe një kollone?

- A) Rekord
- B) Fushë
- C) Qelizë
- D) Index

Pyetja 17.

Cili tip të dhënash nuk është valid në Microsoft Access?

- A) Currency
- B) AutoNumber
- C) Text
- D) Pikturë

Pyetja 18.

Në Microsoft Access tipi Text mund të mbajë deri në:

- A) 255 karaktere
- B) 300 karaktere
- C) 1024 karaktere
- D) Një numër të papërcaktuar karakteresh

Pyetja 19.

Cila nga tipet e mëposhtme përdoret për të ruajtur një vlerë logjike në Microsoft Access?

- A) Boolean
- B) True/False
- C) Yes/No
- D) On/Off

Pyetja 20.

Çfarë bën shprehja [artikull]![cmimi]*1.5?

- A) Shumëzon përmbajtjen e fushës artikull në tabelën cmimi me 1.5.
- B) Shumëzon përmbajtjen e fushës cmimi në tabelën artikull me 1.5.
- C) Shumëzon përmbajtjen e fushave artikull dhe cmimi me 1.5
- D) Raportin e fushës artikull me fushën cmimi e shumëzon me 1.5.

SISTEME SHFRYTËZIMI

Pyetja 1.

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 2.

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 3.

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 4.

Cila nga të mëposhtmet nuk është një sistem shfrytëzimi?

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

Pyetja 5.

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 6.

Një proçes është :

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

Pyetja 7.

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 procesimi paralel.
- D) shfrytëzohet më mirë koha e CPU-së

Pyetja 8.

Në problemin e lexim-shkrimit, proceset 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 9.

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 10.

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

GJUHA C/C++

Pyetja 1.

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

- A) kend_gjere
- 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 algjebrik: $y = a \cdot x^2 + 5$. Cili nga instruksionet e mëposhtëm nëse ka, është paraqitja e saktë në C?

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

Pyetja 4.

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

```
int i=0;
while(++i<=10)
    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 hekzadecimale në një program C, përdorni _____.

- A) 16#
- B) x0
- C) 0
- D) 0x

Pyetja 11.

Shprehja: $3 - \frac{2}{5}$ do të kishtë si vlerë _____.

- A) 0.2
- B) 2.6

- C) 1
- D) 3

Pyetja 12.

Cili nga operatorët e mëposhtëm nuk është një operator binar?

- A) -
- B) sizeof
- 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 valid 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.

Të gjitha tipet e të dhënave mund të përdoren në instruksionin switch.. case përveç:

- 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 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 preprocesuese 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) 8, 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 nuk është operator binar në C?

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

Pyetja 51.

Si do të rumbullakosni vlerën nga 2.76 në 3.0?

- A) $\text{ceil}(2.76)$
- B) $\text{floor}(2.76)$
- C) $\text{roundup}(2.76)$
- D) $\text{roundto}(2.76)$

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 rumbullakosim 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) gets();

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;
```

```
    ehile(*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.

Janë dhënë variablat:

```
float a=3.00;
```

```
double b=5.25;
```

Tregoni se cila nga funksionet e mëposhtme printf duhet të përdoret për të afishuar a dhe b.

- 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 lexuar variablat a dhe b, deklarinimet e të cilave janë dhënë më poshtë, tregoni cila 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("%f %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.

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) Trashëgimia, polimorfizmi
- C) Trashëgimia, 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 deklaronit një objekt Shembull që inicializon variablin i me vlerën 20. 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 destruktorit 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 deklarohet
- 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 memorje?

- 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 vlere 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 shënjeshtër(pointer) në një objekt të tipit Shembull, të quajtur s.

- A) Shembull *s;
- B) Shembull &s;
- C) Shembull s*;
- D) Shembull *s = neë 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 $(00001000) \& (11000101) \wedge (11110000)$
00001101
11000000
00111101
11110000

Pyetja 93.

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

- A) <iostream> dhe <fstream>
- B) <cstdio> , <iostream> 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) BC
    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.

Është dhënë klasa Baze e përcaktuar si më poshtë. Klasa Derivuar trashëgon nga klasa Baze.

Tregoni cila nga instruksionet e funksionit anëtar `testo` të klasës Derivuar.

```

class Baze
{

```

```

public:
    int a;
protected:
    int b;
private:
    int c;
};
class Derivuar:private Baze
{
    void testo()
    {
        a = 1;
        b = 5;
        b=a+b;
        c = 3;
    }
};
A) a = 1;
B) b = 5;
C) b=a+b;
D) c = 3;

```

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) Ndosht 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.
>> <<

> <
<< >>
< >

Pyetja 116.

*ptr++ është ekuivalente me:

*ptr

ptr++

++*ptr

*(ptr++)

Pyetja 117.

Çfarë është shënjesi Null?

- A) Një shënjesi i cili nuk shënon asgjëkundi
- B) Një shënjesi që ka emrin Null
- C) Një shënjesi që ka vlerën 0
- D) Një shënjesi 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 pjesëtesin 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 thërritet 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)V1

Cili nga operatorët logjik është operatori logjik dhe (AND):

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

Pyetja 135)V1

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)
{   return; }
```

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 segmenti 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 painingualizuar 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 ngreNëKub(double x);
```

- A) Deklaron një funksion të quajtur double që llogarit një numër në fuqi të tretë.
- B) Deklaron një funksion të quajtur ngreNëKub 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 fillim 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

Pyetja 150.

Sa është vlera e variablit count pas ekzekutimit të segment kodit të mëposhtëm:

```
char a[] = "Gjuha C eshte gjuhe programimi e nivelit te larte";
```

```
char* p = a;
```

```
int count = 0;
```

```
while (*p != '\0')
```

```
{
```

```
    count++;
```

```
    while(*p != ' ' && *p != '\0') p++;
```

```
    while (*p == ' ') p++;
```

```
}
```

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

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 dhe 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 fshihen nga rradha dhe shtyhen në stivë. Më pas një element hiqet nga rradha. Ky element është:

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

Pyetja 6.

Si dallohet që një listë e lidhur është bosh?

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

Pyetja 7.

Cila nga strukturat e të dhënave ruan elemente homogjene të dhënash?

- A) Tabelat
- B) Shënjesat
- C) Strukturat

D) Unionet

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 mund të 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 tabele 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.

Listat e lidhura lejojnë:

- A) Futjen dhe heqjen e lementeve 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 rrëth stivave?

- A) Stivat mund të implementohen më lista të lidhura.
- B) Stivat mund të implementohen më 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 tablele njëdimensionale?

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

Pyetja 27.

Cila nga deklaratimet e mëposhtme është deklarata valide për një shënjes(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 radhës
- B) Futja e një elementi në një pozicion çfarëdo
- C) Aksesimi i një elementit nga kreu i radhës
- D) Heqja e një elementi nga kreu i radhës

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(kreu ->pas!=NULL)
test (kreu ->pas->pas);
printf("%d ", kreu->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.

_____ është organizim i të dhënave për ruajtjen e tyre.

- A) Skedarë
- B) Tabela
- C) Lista të lidhura
- D) Struktura të dhënash

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 memorjeje, 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.

Një strukturë të dhënash grupon së bashku:

- A) Elemente të të njëjtit tip
- B) Elemente të dhënash që kanë lidhje me njëra tjetrën
- C) Tipe të dhënash të përcaktuara nga përdoruesi
- D) Numra të plotë dhe stringje

Pyetja 39.

Listat e lidhura implementohen nëpërmjet:

- A) Strukturave
- B) Tabelave
- C) Radhëve
- D) Unioneve

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=9;
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) Grup memorjesh të vazhdueshme që mbajtën të njëjtin tip të dhëne
- B) Grup memorjesh jo të vazhdueshme që mbajtën të njëjtin tip të dhëne
- C) Grup memorjesh të vazhdueshme që mbajtën tipe të ndryshme të dhënash
- D) Grup memorjesh jo të vazhdueshme që mbajtën 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;

Pyetja 46.

Funksionet push dhe pop kanë lidhje me:

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

Pyetja 47.

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

```
int a,*b=&a, **c=&b;
a=5;
**c=10;
```

```
*b=**c;  
A) 0 0  
B) 5 10  
C) 10 10  
D) 5 5
```

Pyetja 48.

Nëse `int a[5]` është një tabelë me numra të plotë një dimensionale, tregoni se cili nga instruksionet e mëposhtme i referohet elementit të katërt të tabelës?

- A) `*(a + 3)`
- B) `*(a + 4)`
- C) `a + 3`
- D) `a + 4`

Pyetja 49.

Është dhënë stuktura 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 mprabsht 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 50.

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

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 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 përdorur

Pyetja 9.

Faktori që ndikon në kohën e ekzekutimit

- A) Gjuha e programimit
- B) Kompilatorit të përdorur
- C) Shpejtësia e kompjuterit
- D) Algoritmit të përdorur

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 tabel 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 tabel 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) $O(n^3)$

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 = 2^n;
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 drethkëndëshi
- B) Një rombi
- C) Një paralelogrami
- D) Një elipsi

Pyetja 27.

Në një flowchart një llogaritje paraqitet nëpërmjet:

- A) Një drethkëndëshi
- 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 regjistrohen 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 tabela se në lista të lidhura.

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
 WRITE count
 ADD 1 to count
ENDWHILE
WRITE count
```

Çfarë do të afishohet?

- A) 5
- B) 4
- C) 6
- D) 1

Pyetja 36.

Çfarë është sequenca e instruksioneve të sakta për zgjidhjen e një problemi.

- 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 përnditur
- 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  $m*n$  dhe  $n*p$  është rendit:

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

Pyetja 48.

Në rastin më të keq Quick Sort ka rend:

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

Pyetja 49.

Supozoni se një tabelë me tetë numra të plotë do të renditet duke përdorur një algoritëm renditjeje kuadratik. Pas katër iteracionesh elementet janë të renditura si më poshtë:



2 4 5 7 8 1 3 6

Cila nga deklaratat e mëposhtme është e vërtetë:

- A) Algoritmi mund të jetë me zgjedhje ose me këmbim
- B) Algoritmi mund të jetë me këmbim por jo me zgjedhje
- C) Algoritmi mund të jetë me zgjedhje por jo me këmbim
- D) Algoritmi nuk është as me zgjedhje as me këmbim

Pyetja 50.

Është dhënë tabela me elementët si më poshtë:

23 15 5 12 40 10 7

Pasi aplikohet një herë një algoritëm i caktuar, tabela duket si më poshtë:

15 5 12 23 10 7 40

Gjeni algoritmin që është përdorur.

- A) Quick Sort
- B) Algoritëm me zgjedhje
- C) Merge Sort
- D) Bubble Sort