

## 3.1 SHFLETUESI

Shfletuesi është pjesa kryesore e ndërfaqes së përdoruesit të programit COBISS3. Mundëson qasjen në modulet e programit COBISS3, në klasat brenda modulit dhe objektet e veçanta. Tek klasat dhe objektet ndodhen metodat e përgjithshme dhe metodat që mundësojnë procesin e punës.

Elementet e shfletuesit janë:

- shiriti i titullit
- shiriti i menusë
- shiriti i mjeteve
- pjesa qendrore e dritares së shfletuesit
- shiriti i statusit

Pjesa qendrore e dritares së shfletuesit është e ndarë në gjashtë pjesë:

- modulet dhe klasat
- hapësira e punës
- atributet e klasës së përzgjedhur
- lidhjet
- pyetësorët
- shkurtoret

Kufijt e dritareve dhe pjesëve të tyre i përcaktojnë skajet, me anë të të cilëve mund të ndryshoni madhësinë e tyre (shih shtojcën A.2).

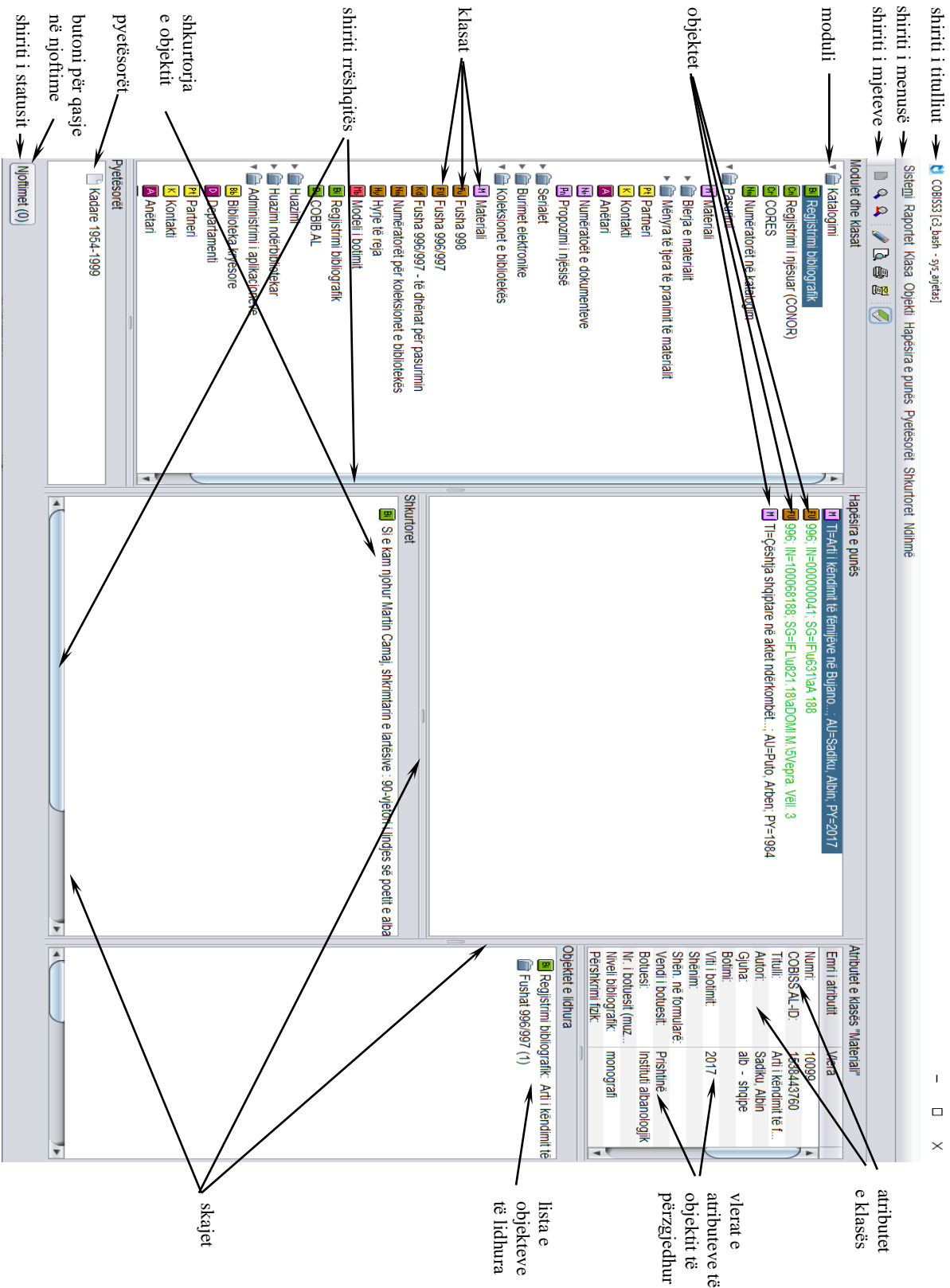


Figura 3.1-1: Shfletuesi

---

### 3.1.1 Shiriti i titullit

Shiriti në skajin e sipërm të dritares. Në të ndodhet ikona e programit COBISS3 dhe emri i tij. Në kllapa është emri i bazës së të dhënave dhe emri i përdoruesit, me të cilin është hapur programi COBISS3.

Te bibliotekat, të cilat huazimin e kanë të organizuar me departamente, pas emrit të bazës shfaqet edhe emri i departamentit, në të cilin ndodhet përdoruesi i sistemit, i cili posedon autorizimet për modulën COBISS3/Huazimi. Nëse përdoruesi i sistemit nuk posedon autorizimet për punë në modulën COBISS3/Huazimi, emri i departamentit nuk shfaqet.

---

### 3.1.2 Shiriti i menisë

Shiriti nën shiritin e titullit, në të cilin ndodhen shtatë menu. Secila nga menutë ka disa metoda, përmes të të cilave zhvillohen funksionet e caktuara. Grupet e metodave mes vete janë të ndara me vizë.

Përmbajtja e shiritit të menisë nuk ndryshon.

Në pjesën e parë të menisë **Sistemi** janë në dispozicion metodat e përgjithshme (p.sh. redaktimi i listave lokale të kodeve, redaktimi i radhëve të raporteve, redaktimi i detyrave), ndërsa metodat e tjera janë të bashkuara në këto tri blloqe: **Parametrat** (metodat për redaktimin e parametrave), **Njoftimet** (metodat për kontrollimin e njoftimeve) dhe **Serveri** (metodat për punët në server). Në fund është metoda për mbylljen e programit.

Në meninë **Klasa** metodat janë të ndara në dy grupe. Në grupin e parë janë metodat, të cilat mund t'i përzgjidhni për çdo klasë (p.sh. për kërkimin e objektit), ndërsa në grupin e dytë metodat, të cilat mundësojnë zhvillimin e proceseve të punës dhe brenda menisë ndryshojnë varësisht nga klasa e përzgjedhur.

Në meninë **Raportet** ndodhen metodat, të cilat mundësojnë hyrjen në modulën COBISS3/Raportet, përgatitjen e bibliografive dhe listat e emërtimeve lëndore, qasjen në mjetet për eksportin e të dhënave si dhe qasjen në skedarin me të dhënat e eksportuara.

Në meninë **Objekti** ndodhen metodat, të cilat gjithashtu janë të ndara në dy grupe. Edhe në këtë menu, në grupin e parë janë metodat, të cilat mund t'i përzgjidhni për çdo objekt, ndërsa në grupin e dytë ato që mundësojnë zhvillimin e proceseve të punës dhe brenda menisë ndryshojnë varësisht nga klasa e përzgjedhur.

Menuja **Hapësira e punës** përfshin metodat për largimin e objekteve nga hapësira e punës dhe freskimin e listës së objekteve në hapësirën e punës.

Menuja **Pyetësorët** përfshin metodën për kërkimin e objekteve sipas kriterëve për kërkim të përgatitura dhe të ruajtura paraprakisht, të cilat krijojnë pyetësorin, si dhe metodat për riemërimin dhe fshirjen e pyetësorëve.

Menuja **Shkurtoret** përfshin metodën për përdorimin, riemërimin dhe fshirjen e shkurtoreve për tek objektin si dhe kontrollimin e objektit.

Menuja **Ndihmë** mundëson qasjen në përmbajtjen e manualëve, në përmbajtjen e videove dhe në dritaren Për COBISS3, FURS dhe GURS.

### 3.1.2.1 Vetitë e menuve

Emrat e metodave, të cilat nuk janë aktive për momentin kanë ngjyrë hiri.

Shigjeta (▶) në anën e djathtë të emrit të metodës tregon se me këtë metodë hapet nënmenuja. Hapet duke klikuar në emrin e metodës.

Nëse pas emrit të metodës është shënuar edhe tasti apo kombinimi i tasteve, kjo metodë mund të hapet edhe duke klikuar tastet përkatëse në tastaturë. Lista e tasteve dhe kombinimeve të tyre, të cilat ndryshe quhen shkurtore (tastet e nxehta), ndodhet në shtojcën B (shih *Tabelën B-1*).



Shënim:

*Shkurtoret (tastet e nxehta) nuk duhet të ngatërrohen me ikonat e objekteve (shih kap. 3.1.9)!*

### 3.1.2.2 Përzgjedhja e metodave në menu

Në programin COBISS3 metodat hapen duke i përzgjedhur ato nga lista e menuve në shiritin e menuve.

#### Procedura

1. Hapni menunë duke klikuar emrin e saj në shiritin e menisë.

Nëse një nga menutë është e hapur, tjetrën mund ta hapni në dy mënyra:

- duke vendosur kursorin e miut në emrin e saj në shiritin e menisë
- duke përzgjedhur atë përmes tasteve për lëvizje <majtas>, <djathtas>



Këshillë:

Shiriti i menisë mund të aktivizohet edhe duke shtypur tastet <Alt> + <M>. Pas shtypjes në shiritin e menisë hapet menuja e parë. Përmes tasteve për lëvizje <majtas>, <djathtas> hapen menutë e tjera.

2. Përzgjidhni metodën duke përdorur dy mënyra:

- vendosni kursorin e miut në metodë dhe klikoni mbi të
- përzgjidhni metodën përmes tasteve për lëvizje <left>, <poshtë> dhe shtypni tastin <Enter>



Shembull:

Teksti "Përzgjidhet metoda **Klasa / Objekti i ri**" domethënë që:

1. Hapni menunë **Klasa**.
2. Përzgjidhni metodën **Objekti i ri**.

Bazuar në pozitën dhe përzgjedhjet e bëra në shfletues janë aktive vetëm ato metoda, të cilat mund t'i përzgjidhni dhe t'i aplikoni. Të tjerat kanë ngjyrë hiri (nuk janë aktive).

Shumica e metodave mund të aplikohen vetëm në rastet kur është përzgjedhur klasa, objekti, pyetësi ose shkurtorja. **Elementi** i veçantë **përzgjidhet** duke vendosur kursorin e miut në ikonë ose në emrin e elementit dhe duke klikuar atë. Më pas elementi ngjyroset. Mund të përzgjidhni klasën e veçantë, objektin, shkurtoresh, pyetësorin ose disa objekte njëherësh. Gjatë përzgjedhjes së disa objekteve njëherësh janë aktive vetëm metodat që janë të përbashkëta për të gjitha objektet.

#### **Mundësitë...**

Disa nga metodat mund të aplikohen edhe duke klikuar në tastin ose kombinimin e tasteve, pa aktivizuar shëritin e menisë dhe përzgjedhjen e metaodave nga menuja. Tek këto metoda në menu është e shënuar edhe kombinimi i tasteve, që ekzekuton metodën (shih *Tabela B-1*).

### **3.1.2.3 Menuja e kontekstit**

Metodat për klasën, objektin, pyetësin dhe shkurtoresh mund të ekzekutohen edhe përmes menuve të kontekstit. Menuja e kontekstit është e njëjtë me menunë në shiritin e menuve.

Menuja e kontekstit hapet duke përzgjedhur elementin e veçantë (p.sh. objektin, klasën...) dhe duke shtypur butonin e djathtë të miut. Metoda nga menuja mund të përzgjidhet në dy mënyra:

- kursorin e miut vendosni në metodë dhe klikoni atë
- përmes tasteve për lëvizje <left>, <right> dhe shtypni tastin <Enter>

### **3.1.2.4 Ndhmë gjatë punës**

Përshkrimin e procedurave mund ta gjeni në versionet elektronike të manualëve, të cilët ndodhen në portalin **Kualifikimi**. Manualët mund t'i hapni përmes menisë **Ndhmë**, pastaj **Manualët elektronikë COBISS**, më pas në dritaren e veçantë hapet faqja e portalit, ku mund të përzgjidhni manualin dhe të shikoni përmbajtjen e tij.

Në portalin **Kualifikimi** ndodhen edhe përmbajtjet video, që plotësojnë manualët dhe lehtësojnë procedurat e caktuara. Për qasje në përmbajtjet e menisë **Ndhmë** përzgjidhni **Video COBISS**. Në fushën e veçantë hapet faqja e portalit, ku mund të përzgjidhni dhe shikoni përmbajtjen që dëshironi.

Nga menuja **Ndhmë** mund të shikoni edhe të dhënat për programin COBISS3 si dhe të dhënat për FURS (të dhënat për rregullimin e arkës) dhe GURS (informacionet për burimin e të dhënave për shënimin uniform të vendbanimit).

Gjatë punës ju ndihmojnë edhe **këshillat informuese**. Këto këshilla janë të dhënat (emri i metodës, atributi ose shpjegimi) për elementet e veçanta. Ato shfaqen nëse kursorin e miut e vendosni në:

- metodën në menunë nga shiriti i menisë së shfletuesit

- ikonën në shiritin e mjeteve në shfletues, ikonën në redaktues ose ikonën në paraqitës
- emrin e atributit, objektet e lidhura ose objektet e përfshira në redaktues
- butonin në redaktues, dritaren e kërkuesit ose paraqitësin

---

### 3.1.3 Shiriti i mjeteve








Ikonat në shiritin e mjeteve mundësojnë qasje të shpejtë në metodat që përdoren më së shpeshti. Ikonat janë të ndara në dz grupe. Në grupin e parë janë ikonat për qasje të shpejtë në metodat e përgjithshme, të cilat mund t'i përzgjidhni për çdo klasë ose objekt. Në grupin e dytë janë ikonat për qasje të shpejtë në metodat e përzgjedhura të klasave.

#### 3.1.3.1 Ikonat për qasje në metodat e përgjithshme

Ikonat në këtë grup janë të përcaktuara në mënyrë automatike. Përmbajtja e tyre zakonisht nuk ndryshon.

Varësisht nga pozita e shfletuesit janë aktive vetëm ikonat e përcaktuara në mënyrë automatike, të cilat mund t'i përzgjidhni dhe ekzekutoni. Ikonat e tjera kanë ngjyrë hiri.

Në shiritin e mjeteve janë të përcaktuara këto ikona:

-  ikona për krijimin e objektit, e cila është e barasvlershme me metodën **Klasa / Objekti i ri**
-  ikona për kërkimin e objektit të klasës së përzgjedhur, e cila është e barasvlershme me metodën **Klasa / Kërko**
-  ikona për kërkimin e objektit të klasës së përzgjedhur sipas me çelës, e cila është e barasvlershme me metodën **Klasa / Kërkimi përmes çelësit**
-  ikona për hapjen e redaktuesit të objektit të përzgjedhur për vendosjen ose ndryshimin e vetive të objektit, e cila është e barasvlershme me metodën **Objekti / Redakto**
-  ikona për hapjen e redaktuesit të objektit të përzgjedhur, e cila është e barasvlershme me metodën **Objekti / Shfaq**
-  ikona për printimin e objekteve të përzgjedhura, e cila është e barasvlershme me metodën **Objekti / Printo**
-  ikona për dërgimin e objekteve të përzgjedhura, e cila është e barasvlershme me metodën **Objekti / Dërgo**

Tri ikonat aktivizohen, kur përzgjidhet një nga klasat në pjesën e dritares me modulet dhe klasat, ndërsa ikonat e tjera aktivizohen vetëm atëherë kur përzgjidhet objekti në hapësirën e punës.



Shënim:

*Nëse është i instaluar moduli COBISS3/Katalogimi, në shiritin e mjeteve ndodhet edhe ikona për hapjen e ndërfaqes së përdoruesit për katalogim. Ikona shfaqet nëse në pjesën e dritares me modulet dhe klasat përzgjidhet klasa **Regjistrimi bibliografik, Regjistrimi i njësuar (CONOR) ose CORES.***

### 3.1.3.2 Ikonat për qasje në metodat e përzgjedhura të klasave

Butonat për ikonat nga ky grup mund t'i shtoni vet dhe janë të lidhura me emrin e përdoruesit. Këto ikona mundësojnë qasje të shpejtë në metodat e përzgjedhura të klasave.

Ato mund të shtohen duke përzgjedhur metodën **Parametrat e shiritit të mjeteve**, që hapet duke shtypur tastin e djathtë të miut në shiritin e mjeteve të shfletuesit. Në dritaren **Parametrat e shiritit të mjeteve** përzgjidhni metodën për të cilën në shiritin e mjeteve dëshironi të keni butonin për qasje të shpejtë dhe përcaktoni emrin e shkurtër të butonit.



Shënim:

*Për riemërimin e ikonës mund të përdoren më së shumti 4 karaktere.*

Pasi të klikoni në butonin **Ruaj** ikona do të shtohet në shiritin e mjeteve pas ikonave të përcaktuara në mënyrë automatike. Në butonin që shtohet në shiritin e mjeteve, shfaqet simboli grafik i klasës së metodës dhe emri i shkurtër i butonit.

### 3.1.4 Modulet dhe klasat

Pjesa e dritares së shfletuesit, në të cilën shfaqet në tërësi struktura e programit COBISS3. Janë të përfshira këto modeule:

- Katalogimi
- Pasurimi
- Serialet
- Burimet elektronike
- Koleksionet e bibliotekës
- Huazimi
- Huazimi ndërbibliotekar
- Administrimi i aplikacioneve

Çdo modul përmban klasa, për këtë arsye para emrit të modulit është simboli për dosjen (📁), ndërsa para saj ndodhet edhe simboli grafik, i cili tregon nëse dosja është e hapur ose e mbyllur (shih kap. 3.1.4.2). Në dosjen e hapur shfaqet struktura e modulit, i cili përfshin të gjitha klasat, tek të cilat mund të ekzekutohen metodat.

Çdo klasë para emrit ka ikonën me simbolin e saj. Ngjyra e ikonës tregon modulën, të cilit i takon klasa, ndërsa simboli në formë shkronje tregon emrin e klasës.

### 3.1.4.1 Përzgjedhja e klasës

Në dritaren me modulet dhe klasat, klasa përzgjidhet duke klikuar ikonën ose klasën. Klasa ngjyroset (përzgjidhet), ndërsa në pjesën e dritares me pyetësorët shfaqen pyetësorët e klasës.



Shembull:

Teksti "Përzgjidhet klasa **Partneri**" domethënë, që në pjesën e dritares me modulet dhe klasa klikoni emrin ose ikonën para emrit **Partneri**.



Këshillë:

Pjesën e dritares me modulet dhe klasat mund ta aktivizoni edhe duke shtypur tastet <Alt> + <C>. Klasa përzgjidhet përmes tasteve për lëvizje <left>, <right>. Gjatë përzgjedhjes së klasës në pjesën e dritares me pyetësorët shfaqen pyetësorët e përgatitur dhe të ruajtur më parë për klasën e përzgjedhur.

Pas përzgjedhjes së klasës mund të:

- krijoni objektin e ri
- gjeni objektet e kësaj klase
- dërgoni në destinacion objektet nga radhët e raportit
- shtoni objektet e gjetura dhe të përzgjedhur në radhën e raportit
- dërgoni në destinacion objektet e gjetura dhe të përzgjedhura
- përcaktoni rezultatet e paraqitura të kërkimit
- aplikoni metodën e përzgjedhur të klasës, e cila mundëson procesin e punës

### 3.1.4.2 Hapja dhe mbyllja e dosjeve

Para dosjes ndodhet shenja grafike, që tregon nëse dosja është e hapur (☞) apo e mbyllur (☞). Nëse dëshironi të hapni dosjen dhe të shfaqni strukturën e saj, klikoni shenjën grafike ☞. Nëse dëshironi që dosjen ta mbyllni dhe të fshihni strukturën e saj, klikoni shenjën grafike ☞.



Shembull:

Teksti "Hapet moduli COBISS3/Huazimi ndërbibliotekar" do të thotë, se po klikoni në shenjën grafike ☞ te moduli për huazimin ndërbibliotekar. Shenja grafike ndryshon dhe shfaqet përmbajtja e dosjes, domethënë klasat e modulit.

**Mundësitë...**

Dosjen mund ta hapni ose mbyllni edhe duke klikuar shenjën (☞) ose emrin e dosjes .



### 3.1.5 Hapësira e punës

Hapësira e punës është ajo pjesë e dritares së shfletuesit ku ndodhen objektet, të cilat krijohen ose përzgjidhen për përpunim të mëtejshëm. Te çdo objekt në hapësirën e punës shfaqen:

- ikona e objektit, e cila është e njëjtë me ikonën e klasës
- të dhënat që përcaktojnë objektin

Gjendja e objektit në hapësirën e punës mund të jetë vizualisht e paraqitur me pesë ngjyra:

- ngjyra e zezë është ngjyra e paracaktuar
- ngjyra e kuqe do të thotë paralajmërim, p.sh. reklamim i materialit të pranuar, kërkesa e sapoarritur për HN ose njoftimi
- ngjyra hirido të thotë anulim, p.sh. i porosisë
- ngjyra e gjelbërt do të thotë se objekti është në gjendjen përfundimtare
- ngjyra e kaltërt ka kuptim kuptim të ndryshëm në modulet e veçanta

#### 3.1.5.1 Ngarkimi i objekteve

Pas hapjes së programit COBISS3 hapësira e punës është e zbrazët. Gjatë punës në hapësirën e punës ngarkohen objektet, të cilat:

- i krijoni
- i përzgjidhni nga lista e objekteve të gjetura pas ekzekutimit të kërkimit
- i përzgjidhni midis objekteve të lidhura
- i përzgjidhni midis shkurtove të objekteve

Çdo objekt i ri ose i përzgjedhur në hapësirën e punës shtohet në fund të listës së objekteve të ngarkuara dhe ngjyroset. Nëse objekti tashmë ndodhet në hapësirën e punës, ai nuk ngarkohet prap por vetëm ngjyroset.

Objektete e përfshira, që përzgjidhen midis objekteve të lidhura, në hapësirën e punës shtohen tek objekti kryesor. Nëse objekti mund të përmbaj disa objekte të klasës tjetër, nën objektin kryesor gjithmonë shfaqet dosja (📁) me emrin e objektit të përfshirë, edhe kur përzgjidhni vetëm një objekt i përfshirë. Para dosjes ndodhet shenja grafike, përmes të cilës mund të shfaqni (🔍) ose të fshihni (🗑️) përmbajtjen e dosjes (shih kap. 3.1.4.2).

#### 3.1.5.2 Përzgjedhja e objekteve

Në hapësirën e punës përzgjidhen objektet për përpunim të mëtejshëm. Objektet e veçanta përzgjidhen duke klikuar ikonën ose të dhënat që përcaktojnë objektin. Objekti i përzgjedhur ngjyroset. Në pjesën e dritares me atributet e klasës paraqiten atributet dhe vlerat e objektit të përzgjedhur, ndërsa në pjesën e dritares me objektete e lidhura paraqiten objektet që janë të lidhura me objektin e përzgjedhur.

**Shembull:**

Teksti "Gjen dhe kërkon objektin " do të thotë se objekti ngarkohet në hapësirën e punës (duke e përzgjedhur nga lista e objekteve të gjetura, midis objekteve të lidhura ose shkurtoreve, nga kërkimi përmes çelësit) dhe ngjyroset.

**Këshillë:**

Hapësirën e punës mund ta aktivizoni edhe duke klikuar në tastet <Alt> + <W>. Objekti përzgjidhet përmes tasteve për lëvizje <left>, <right>. Pas përzgjedhjes së objektit në pjesën e dritares me atributet e klasës shfaqen vlerat e attributeve të objektit të përzgjedhur, ndërsa në pjesën e dritares së shfletuesit të objektet e lidhura shfaqen objektet, të cilat janë të lidhura me objektin e përzgjedhur ose janë të përfshira në të.

Për objektin e përzgjedhur mund të:

- hapni redaktuesin dhe të vendosni ose ndryshoni vetitë e tij
- kontrolloni vetitë e tij dhe vetitë e objekteve, që janë të lidhura me të ose janë pjesë e tij
- printoni raportin në destinacionin e paracaktuar (printer)
- dërgoni raportin në destinacionin e paracaktuar (printer ose e-mail)
- ekzekutoni metodën, e cila mundëson zhvillimin e procesit të punës
- përzgjidhni objektet, që janë të lidhura me të ose janë të përfshira në të

Objektin e përzgjedhur gjithashtu mund ta:

- shtoni midis shkurtoreve
- largoni nga hapësira e punës
- shtoni në radhën e raportit

### 3.1.5.3 Largimi i të gjitha objekteve

Nga hapësira e punës mund të largoni të gjitha objektet njëherësh.

#### Procedura

1. Përzgjidhni metodën **Hapësira e punës / Largo të gjitha objektet**.

**Këshillë:**

Të gjitha objektet mund t'i largoni nga hapësira e punës edhe duke klikuar në tastin <F7>.

### 3.1.5.4 Largimi i objekteve të përzgjedhura

Nga hapësira e punës mund të largoni një ose disa objekte njëherësh (shih shtojcën A.4).

**Parakusht**

Objekti, të cilin dëshironi ta largoni, duhet të përzgjidhet.

**Procedura**

1. Përzgjidhni metodën **Hapësira e punës / Largo objektin e përzgjedhur**.

### 3.1.5.5 Freskimi i listës së objekteve

Freskohen vetëm të dhënat e objekteve, në të cilët zhvillohen procedurat Të dhënat që përcaktojnë objektet e tjera në hapësirën e punës, gjatë zhvillimit të procedurave nuk freskohen vet. Gjithashtu të dhënat nuk mund të freskohen në mënyrë automatike, kur me objektet punojnë disa përdorues njëherësh. Për këtë arsye lista e objekteve në hapësirën e punës kohë pas kohe duhet të bashkërendohet me gjendjen aktuale të këtyre objekteve në bazën e të dhënave.

**Procedura**

1. Përzgjidhni metodën **Hapësira e punës / Fresko**.



Këshillë:

Lista e objekteve në hapësirën e punës freskohet edhe duke shtypur tastin <F5>.

### 3.1.6 Atributet e klasës

Pjesa e dritares së shfletuesit, në të cilën pas përzgjedhjes së objektit në hapësirën e punës shfaqen shumica e attributeve të objektit të përzgjedhur dhe vlerat e tij.

Në këtë pjesë të dritares nuk mund të ndryshohen vlerat e attributeve.

Nga kjo pjesë e dritares, përmes kombinimit të tasteve <Ctrl> + <C> në kujtesën e fragmenteve mund të kopjoni vetëm tekstin e përzgjedhur.

### 3.1.7 Objektet e lidhura

Objektet e lidhura është ajo pjesë e shfletuesit ku shfaqen objektet, të cilat janë lidhura me objektin e përzgjedhur ose janë të përfshira në të.

Te çdo objekt i lidhur paraqiten:

- ikona e objektit, që është e njëjtë me ikonën e klasës
- të dhënat, që përcaktojnë objektin

Kur me objektin e përzgjedhur janë të lidhur disa objekte të klasës së njëjtë ose janë të përfshira në të, paraqiten:

- shenja grafike e dosjes (📁)
- emri i marrëdhënies dhe numri objekteve të përfshira

### 3.1.7.1 Përzgjedhja e objekteve

Nga dritarja me objektet e lidhura, objektet të cilët dëshironi t'i përzgjidhni për pëpunim të mëtejshëm mund t'i transferoni në hapësirën e punës. Këtë e bëni duke klikuar dy herë ikonën ose emrin e objektit të lidhur ose atë e kapni duke përdorur tastin e majtë të miut dhe e transferoni në hapësirën e punës.

Nëse para emrit të objektit të lidhur është shenja grafike e dosjes (□), pasi të klikoni dy herë mbi të hapet dritarja me listën e objekteve. Në listë përzgjidhni objektin ose disa objekte njëherësh dhe transferoni në hapësirën e punës duke klikuar butonin **Përzgjidh**.



Këshillë:

Mënyra më e shpejt e përzgjedhjes së objektit të veçantë nga lista e objekteve dhe e transferimit të tij në hapësirën e punës është duke klikuar dy herë mbi të.

Objektet e përfshira që përzgjidhni tek objektet e lidhura, në hapësirën e punës shtohen tek objekti kryesor. Nëse objekti mund të përmbaj disa objekte të klasës tjetër, nën objektin kryesor gjithmonë shfaqet dosja (□) me emrin e objekteve të përfshira, edhe nëse përzgjidhni vetëm një objekt i përfshirë. Para dosjes ndodhet shenja grafike përmes të cilës mund të shfaqni (□) ose fshihni (ⓧ) përmbajtjen e dosjes (shih kap. 3.1.4.2).



Këshillë:

Pjesa e dritares me objektet e lidhura mund të aktivizohet edhe duke shtypur tastet <Alt> + <R>. Objekti përzgjidhet përmes tasteve për lëvizje <left>, <right>.

## 3.1.8 Pyetësorët

Pyetësorët janë ajo pjesë e dritares së shfletuesit, ku shfaqen ndodhen kriteret për kërkim të përgatitura dhe të ruajtura paraprakisht – *pyetësorët*. Pas përzgjedhjes së klasës në këtë pjesë shfaqen të gjithë pyetësorët e ruajtur gjatë kërkimit (shih edhe kap. 4.3.1.3 dhe kap. 4.3.3).

Tek çdo pyetësor paraqitet:

- shenja grafike e pyetësorit (□)
- emri i pyetësorit



Shënim:

*Pyetësorët janë të lidhur me emrin e përdoruesit.*

### 3.1.8.1 Përdorimi i pyetësorit

Procedura është përshkruar në kap. 4.3.3.

### 3.1.8.2 Riemërimi i pyetësorit

#### *Procedura*

1. Përzgjidh pyetësorin duke klikuar mbi ikonën apo emrin e tij.
2. Përzgjidhni metodën **Pyetësorët / Riemëro**.  
Hapet dritarja **Pyetësorët**.
3. Fshini emrin ekzistues dhe shënoni të riun.
4. Klikoni butonin **V redu**.

### 3.1.8.3 Fshirja e pyetësorit

#### *Procedura*

1. Përzgjidh pyetësorin duke klikuar mbi ikonën apo emrin e tij.
2. Përzgjidhni metodën **Pyetësorët / Fshi**.  
Hapet dritarja **Konfirmo** me pyetjen "Dëshironi vërtetë ta fshini?".
3. Klikoni butonin **Po**.

---

## 3.1.9 Shkurtoret

Shkurtoret janë ajo pjesë e shfletuesit, ku shfaqet lista e shkurtoreve të objekteve, që në shfletues mund të përzgjidhen pa pasur nevojë për kërkim paraprak. Çdo shkurtore ka:

- ikonën e objektit
- emrin



Shënim:

*Shkurtoret janë të lidhura me emrin e përdoruesit.*

### 3.1.9.1 Shtimi i objektit midis shkurtoreve

#### *Procedura*

1. Në hapësirën e punës përzgjidhni objektin.
2. Përzgjidhni metodën **Objekti / Shto midis shkurtoreve**.  
Hapet dritarja **Shkurtorja**.
3. Përcaktoni emrin e shkurtores.
4. Klikoni butonin **Në rregull**.

Shkurtorja e re shtohet në fund të listës së shkurtoreve.

#### *Mundësitë...*

Objekti shtohet midis shkurtoreve edhe duke e tërhequr atë përmes miut nga hapësira e punës deri tek hapësira e shkurtoreve.

Nëse në hapësirën e punës përzgjidhni disa objekte, midis shkurtoresve mund të shtoni disa objekte njëherësh.



**Këshillë:**

Nëse dëshironi që midis shkurtoresve të shtoni disa objekte njëherësh, përzgjidhni objektet dhe përmes kombinimit të tasteve <Ctrl> dhe butonit të djathtë të miut kapni dhe tërhiqni në pjesën e shfletuesit me shkurtores.

### 3.1.9.2 Përdorimi i shkurtoresve

Objektin mund ta transferoni nga pjesa e dritares me shkurtores në hapësirën e punës.

#### *Procedura*

1. Në pjesën e dritares me shkurtores klikoni në njërën nga ato.
2. Përzgjidhni metodën **Shkurtores** / **Shto objektin në hapësirën e punës**.

#### *Mundësitë...*

Objektin mund ta transferoni në hapësirën e punës edhe duke e klikuar dy herë ose duke e tërhequr përmes miut.

Nëse në pjesën e shfletuesit me shkurtores përzgjidhni disa objekte, në hapësirën e punës mund të shtoni disa objekte njëherësh.



**Këshillë:**

Nëse dëshironi që në hapësirën e punës të shtoni disa objekte njëherësh, përzgjidhni shkurtores që dëshironi t'i shtoni dhe përmes kombinimit të tasteve <Ctrl> dhe butonit të djathtë të miut tërhiqni në hapësirën e punës.

### 3.1.9.3 Riemërimi i shkurtoresve

#### *Procedura*

1. Në pjesën e dritares me shkurtores klikoni në njërën nga ato.
2. Përzgjidhni metodën **Shkurtores** / **Riemëro**.  
Hapet dritarja **Shkurtoresja**.
3. Fshini emrin ekrzistues dhe shënoni emrin e ri.
4. Klikoni butonin **Në rregull**.

### 3.1.9.4 Fshirja e shkurtoresve


#### *Procedura*

1. Në pjesën e dritares me shkurtores klikoni në njërën nga ato. Mund të përzgjidhni (klikoni) disa shkurtores njëherësh (shih shtojcën A.4).
2. Përzgjidhni metodën **Shkurtores** / **Fshi**.  
Hapet dritarja **Konfirmo** me pyetjen "Dëshironi vërtetë ta fshini?".
3. Klikoni butonin **Po**.

### 3.1.9.5 Kontrollimi i vetive të objektit midis shkurtoreve

#### *Procedura*

1. Në pjesën e dritares me shkurtove klikoni në njërin nga ato. Mund të përzgjidhni (klikoni) disa shkurtove njëherësh (shih shtojcën A.4).
2. Përzgjidhni metodën **Shkurtoret / Shfaq**.

Hapet paraqitësi për objektin në shkurtoren e përzgjedhur. Nëse keni përzgjedhur disa shkurtove, pas përzgjedhjes së metodës hapet paraqitësi për objektin të cilit i takon shkurtoja e parë e përzgjedhur. Në objektin tjetër në paraqitës kaloni përmes ikonës .

---

### 3.1.10 Shiriti i statusit

Shiriti nën pjesën qendrore të dritares së shfletuesit, në të cilin ndodhet butoni **Njoftimet**, për hapjen e dritares me njoftimet nga programi COBISS3.