

28. jun 2016.

PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (SI4PIA, IR4PIA, MS1PIA)

Prvi deo

Napraviti sledeću Internet aplikaciju za košarkaške kvalifikacije za Olimpijske igre 2016 koristeći **JSP/Servlet** tehnologiju i MVC arhitekturu aplikacije.

Korisnici sistema su koordinatori takmičenja i skauti. Na početnoj strani aplikacije, treba napraviti tri linka, koji vode ka odgovarajućim veb stanicama, jedna za koordinatora, druga za skauta i treća za prikaz trenutnih tabela grupa.

Na kvalifikacijama učestvuju dve grupe reprezentacija, grupa A i grupa B. Igra se po principu svaki sa svakim, u okviru grupe, po jedna utakmica između dve ekipe, po datom rasporedu. Pretpostaviti da utakmica traje 2 sata. Po završetku utakmice, koordinator unosi konačan rezultat (ne sme biti nerešeno) i najkorisnijeg igrača utakmice - MVP. Prvo treba odabrati iz koje reprezentacije je igrač, zatim samog igrača, a potom treba popuniti formu sa sledećim kategorijama: broj poena, broj asistencija i broj skokova tog igrača na upravo završenoj utakmici. Ukoliko je igrač u sve tri kategorije imao barem dvocifren učinak, onda je on ostvario tripl-dabl, a ukoliko ima dvocifren učinak u bilo koje dve od tri unete kategorije, za njega kažemo da je ostvario dabl-dabl.

Skaut je korisnik koji traži igrače za svoj klub. Može da vrši pretragu po imenu igrača, nakon čega može da odabere jednog i da prikaže prosečan broj poena, asistencija i skokova u utakmicama u kojima je on bio MVP igrač. Pored toga, omogućiti mu prikaz najboljih 5 igrača kvalifikacionog turnira. Najbolji igrači su oni koji su najviše puta bili MVP. Ukoliko neka dva ili više igrača imaju isti broj MVP „titula“, prikazati ih sa istim rednim brojem (jedino u tom slučaju može se prikazati više od 5 najboljih igrača). U tabeli prikazati ukupan broj ostvarenih poena, asistencija, skokova, broj utakmica na kojima je ostvario tripl-dabl i broj utakmica na kojima je ostvario dabl-dabl (ukoliko je igrač ostvario tripl-dabl, ne računa se da je ostvario dabl-dabl).

U tabelama grupa treba prikazati trenutnu poziciju u grupi, zastavu i ime reprezentacije, broj pobeda, broj poraza i broj do sada ostvarenih poena. Za pobjedu se dobija 2 poena, za poraz 1 poen. Viši plasman ima reprezentacija sa većim brojem ostvarenih poena; ukoliko dve reprezentacije imaju isti broj ostvarenih poena, njihov rang se određuje po abecednom poretku.

Prilikom realizacije ovog zadatka neophodno je koristiti relaciju MySQL bazu podataka *kvalifikacijeOI2016.sql* (priložena uz zadatak).

Drugi deo

Realizovati aplikaciju opisanu u prvom delu koristeći **Java Server Faces** tehnologiju.

Dodatno je potrebno napraviti meni umesto tri linka sa početne stranice. Na početku (pri pokretanju aplikacije) treba prikazati stranicu sa tabelama grupa.

Nije dozvoljeno koristiti druge *framework*-e, već isključivo JSF.

Prilikom izrade drugog dela ispitnog zadatka (JSF), student može da koristi relacionu MySQL bazu podataka *kvalifikacijeOI2016.sql* (priloženu uz zadatak), ili može da koristi svoje klase iz *java.util* paketa (pri čemu strukture podataka treba da budu formirane prema svim postojećim tabelama iz baze; ne mogu se uvoditi nove tabele, niti se ukidati postojeće).

Ispit traje 3 sata, prvi deo vredi 40, a drugi 30 poena.

Ukoliko se radi samo jedan deo, ispit traje 2 sata.