

PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (SI4PIA) Drugi kolokvijum

Kolokvijum traje 2 sata. Elektronska literatura na disku Materijali je dozvoljena.

Korišćenje druge literature ili komunikacionih uređaja je zabranjeno i kažnjivo.

Na L: disku treba sačuvati dva foldera – backend i frontend, i u svakom treba da se nađe samo odgovarajući src folder.

Na kolokvijumu se može ostvariti najviše 35 poena.

Zadatak 1 (Angular+Express+Node)

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju za prodavnicu zdrave hrane "Kruškica". Veb aplikaciju realizovati koristeći tehnologije **Angular+Express+Node**.

Na početnoj strani aplikacije, napraviti HTML formu, preko koje mogu da se prijave korisnici sistema, a to su kupci i radnici. Kupac ili radnik treba da ima mogućnost unošenja korisničkog imena i lozinke i da pomoću dugmadi za odabir (*radio-button*) odaberu da li se prijavljuju na sistem kao jedan ili drugi tip. U slučaju ispravno unetih podataka, korisniku treba omogućiti rad sa ostatkom sistema (za svaki tip treba prikazati posebnu početnu stranicu). Ukoliko korisnik ne unese neki od podataka ili unese pogrešne podatke, potrebno je ispisati odgovarajuće poruke crvenim slovima sa mogućnošću ispravljanja greške. Na svakoj strani nakon uspešne prijave treba prikazati korisniku dugme za odjavu iz sistema. [8 poena]

Kupac nakon svake uspešne prijave na sistem vidi personalizovanu poruku dobrodošlice i tabelarni prikaz svih proizvoda koji se nalaze u prodavnici. Treba prikazati ime proizvoda i njegovu cenu za kilogram, i u svakom redu za proizvod koga ima na stanju prikazati dugme za naručivanje. Proizvodi kojih nema na stanju takođe treba da budu obojeni #5C0C7C (tamno ljubičastom) bojom. [4 poena] Klikom na dugme za naručivanje otvara se nova stranica na kojoj se prikazuju informacije o odabranom proizvodu i polje za unos željene gramaže. Izvršiti sve potrebne provere. Ukoliko na stanju nema onoliko proizvoda koliko korisnik želi, korisnika treba obavestiti o preostaloj količini (prikazati prigodnu poruku) i automatski popuniti polje za količinu tom vrednošću. Klikom na dugme „Dodaj“, ukoliko je sve u redu, proizvod se dodaje u potrošačku korpu i vraća se na svoju početnu stranu, a klikom na dugme „Nazad“, kupac se vraća na svoju početnu stranu bez dodavanja proizvoda u korpu. [8 poena]

Na svakoj stranici na kojoj je kupac ulogovan, prikazati i link „Korpa“, kojim se korisnik vodi na stranicu na kojoj se tabelarno prikazuju podaci u korpi. Ukoliko nema proizvoda u korpi, prikazati prigodnu poruku. Ispod tabele treba prikazati iznos koji korisnik treba da plati za sve odabrane artikule. Postoji link za povratak na početnu stranu kupca i dugme za kupovinu. Uspešnom kupovinom korisniku se na istoj strani ispisuje poruka „Hvala na poverenju!“, sa ispražnjenom korpom. Samu narudžbinu ne treba čuvati u bazi, ali baza mora da bude u ažurnom stanju. [8 poena]

Radnik nakon uspešne prijave na sistem ima prikazanu formu za unos novog proizvoda, gde treba uneti ime, cenu za kilogram i inicijalnu količinu. Prilikom dodavanja, inicijalna količina proizvoda se bira iz padajuće liste – 1 kg, 2 kg ili 5 kg. Izvršiti osnovne provere. Nakon uspešnog dodavanja, resetovati formu i prikazati prigodnu poruku. [7 poena]

Prilikom izrade student može da koristi relacionu *MySQL* bazu podataka ili nerelacionu *Mongo* bazu podataka, koje su date uz tekst zadatka.

Hints

Mongo Update

- `ime_modela.collection.update({kriterijumi za selektovanje}, {polja za update}, callback)`
- Setovanje određenog polja – `{set: {"ime_polja":<vrednost>}}`
- Ubacivanje objekta u niz – `{push: {"ime_niza":<objekat>}}`

LocalStorage

- `localStorage.setItem("naziv", <vrednost>)`
- `localStorage.getItem("naziv")`