



PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (IR3PIA)

Ispit – junski ispitni rok 2021/2022

Kolokvijum traje 2 sata. Ispit traje 3 sata. Elektronska literatura na disku Materijali je dozvoljena. Korišćenje druge literature ili komunikacionih uređaja je zabranjeno i kažnjivo. Na svakom kolokvijumu se može ostvariti najviše 35 poena.

JSF: *Na L: disku treba sačuvati ceo (NetBeans) projekat. Nije dozvoljeno koristiti druge tehnologije ili radne okvire, već isključivo Java Server Faces. Mora se koristiti relacionala MySQL baza podataka, koja je data uz tekst (azil2022.sql). Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.*

Angular+Node: *Na L: disku treba sačuvati dva foldera – backend i frontend, i u svakom treba da se nađe samo odgovarajući src folder i ništa više. Mora se koristiti nerelaciona Mongo baza podataka, koja je data uz tekst. Prilikom rada sa Mongo bazom ne smeju se menjati nazivi kolekcija, i ime baze mora biti „azil2022“. Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.*

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju za azil za životinje.

Na početnoj strani aplikacije, svi korisnici vide pet životinja koje su poslednje pristigle u azil, a još uvek nisu udomljene. Za svaku životinju prikazati naziv životinje, opis životinje i godine starosti. Životinje mlađe od godinu dana obojiti zelenom bojom. **[6 poena]**

Takođe, na početnoj strani aplikacije, napraviti HTML formu, preko koje mogu da se prijavljuju korisnici sistema, a to su članovi i radnici. Korisnici treba da imaju mogućnost unošenja korisničkog imena i lozinke i da pomoću padajuće liste odaberu: da li se prijavljuju u sistem kao članovi ili radnici. U slučaju ispravno unetih podataka, korisniku treba omogućiti rad sa ostatkom sistema (za svaki tip treba prikazati posebnu početnu stranicu nakon prijavljivanja). Ukoliko korisnik ne unese neki od podataka ili unese pogrešne podatke, potrebno je ispisati poruku greške crvenim slovima sa mogućnošću ispravljanja greške. Po uspešnoj prijavi u sistem, korisniku dati i opciju da se odjavi. **[7 poena]**

Član nakon prijave na sistem vidi svoje informacije (ime i prezime) i tabelarni prikaz svih životinja u azilu koje nisu udomljene (naziv, opis i godine starost). **[3 poena]** Pored svake životinje stoji dugme *Udomi*. Pritiskom na dugme *Udomi*, član prelazi na novu stranicu na kojoj se nalazi forma za udomljavanje. Forma za udomljavanje treba da sadrži već popunjene informacije o izabranoj životinji (naziv, opis, godine), kao i osnovne informacije o članu (ime i prezime). U formi, član preko *radio* dugmadi treba da se izjasni da li živi sam ili sa porodicom, i da li živi u kući ili u stanu. **[6 poena]** Pritiskom na dugme *Potvrdi* zahtev se dodaje u bazu sa statusom „nov“. **[3 poena]**

Radnik nakon prijave na sistem vidi tabelarni prikaz svih zahteva u sistemu. **[2 poena]** Pored novih zahteva u sistemu (status „nov“) treba prikazati dugmad za prihvatanje zahteva (prihvaćeni zahtevi imaju status „*prihvacen*“), čime se menja status zahteva. **[4 poena]** Ostali zahtevi za udomljavanjem te životinje se automatski odbijaju (brišu iz baze). **[1 poen]** Prihvatanje zahteva podrazumeva da je životinja sada udomljena. Nakon promene statusa, osvežiti stranicu. **[3 poena]**