



PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (IR3PIA, SI4PIA) Avgustovski ispitni rok 2021/2022

Kolokvijum traje 2 sata. Integralni ispit traje 3 sata. Elektronska literatura na disku Materijali je dozvoljena. Korišćenje druge literature ili komunikacionih uređaja je zabranjeno i kažnjivo. Na 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 relacionalna MySQL baza podataka, koja je data uz tekst (munich2022).

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 „munich2022“.

Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju za praćenje rezultata evropskog atletskog prvenstva u Minhenu 2022. U aplikaciji se prate rezultati za nekoliko disciplina.

Na početnoj strani aplikacije, napraviti HTML formu, preko koje mogu da se prijavljuju korisnici sistema, a to su takmičari i moderatori. Korisnici treba da imaju mogućnost unošenja korisničkog imena ili takmičarskog broja i lozinke, a pomoću padajuće liste treba da odaberu da li se prijavljuju u sistem kao moderatori ili takmičari. Moderatori se prijavljuju pomoću korisničkog imena, a takmičari pomoću broja. 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. **[8 poena]**

Takmičar nakon prijave na sistem vidi svoje informacije (ime i prezime, takmičarski broj i državu za koju nastupa). **[1 poen]** Za svaku od disciplina u kojoj se takmičar takmiči treba prikazati tabelarno rezultate za svaku seriju (smatrati da za svaku disciplinu postoji fiksno tri serije). Zaglavlje tabele treba da sadrži naziv discipline, dok sadržaj tabele treba da budu broj serije i rezultat te serije. Oznaka „X“ u rezultatu znači da je takmičar u toj seriji napravio prestup ili je odlučio da ne učestvuje. **[5 poena]** Ukoliko su za tu disciplinu završene sve serije za sve takmičare koji u njoj učestvuju, takmičaru treba da se prikaže i njegov plasman. Za svakog takmičara se za plasman računa njegov najbolji rezultat. **[4 poena]** Ako je takmičar među prva tri, treba ispisati i odgovarajuću poruku: „Čestitamo! Osvojili ste zlatnu/srebrnu/bronzanu medalju.“ (u zavisnosti od plasmana), i to sledećih boja: #FEE101 za zlatnu, #A7A7AD za srebrnu i #A77044 za bronzanu. **[2 poena]**

Moderatoru se na njegovoj početnoj strani ispisuju njegovo ime i prezime, kao i disciplina za koju je on zadužen. **[1 poen]** Na početnoj strani se nalazi i forma za unos rezultata za disciplinu za koju je on zadužen. On vidi spisak takmičara za tu disciplinu i bira jednog pomoću radio dugmeta pored imena takmičara. Ispod spiska takmičara se nalazi dugme za odabir (*checkbox*) i polje za unos decimalnog rezultata. Ukoliko je dugme za odabir selektovano, to znači da je takmičar napravio prestup ili odustao i tada se umesto unetog rezultata unosi oznaka „X“. **[5 poena]** Pritiskom na dugme „Unesi“, pokušava se unos rezultata u bazu. Ukoliko odabrani takmičar već ima unete tri serije, ispisuje se poruka o grešci. U suprotnom, rezultat se unosi u bazu (smatrati da serije idu redom) i ispisuje se poruka o uspehu. Nakon uspešnog unosa resetovati formu (osvežiti stranicu), kako bi se omogućio unos novog rezultata. **[6 poena]** Ako su već uneti svi rezultati, ne treba prikazati formu za unos, već rangirane takmičare, sa prikazom njihovih najboljih rezultata. **[3 poena]**