



PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (SI4PIA) Drugi kolokvijum 2023/2024.

*Kolokvijum traje 2 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.*

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 „proslave2024“.
Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.*

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju preko koje korisnici mogu da organizuju proslave.

Na početnoj strani aplikacije, napraviti HTML formu, preko koje mogu da se prijavljuju korisnici sistema. Korisnici treba da imaju mogućnost unošenja korisničkog imena i lozinke. U slučaju ispravno unetih podataka, korisniku treba omogućiti rad sa ostatkom sistema. Ukoliko korisnik ne unese neki od podataka ili unese pogrešne podatke, potrebno je ispisati poruku greške crvenom bojom slova, sa mogućnošću ispravljanja pogrešnih podataka u formi. Po uspešnoj prijavi u sistem, korisniku dati i opciju da se odjavi. **[5 poena]**

Korisnik nakon prijave u sistem vidi informacije o sebi (ime, prezime i i-mejl adresu). Korisnik može da promeni sve svoje informacije, osim korisničkog imena i lozinke. **[3 poena]** Ispod svojih ličnih informacija, korisnik vidi izlistane proslave koje su u budućnosti (uračunati i proslave od današnjeg dana). Za svaku proslavu navesti sledeće podatke: naziv, mesto, organizatora (njegovo korisničko ime) i datum. Sve proslave koje su organizovali prijatelji korisnika, treba da budu obojene zelenom bojom. **[5 poena]** Pored svake proslave, koju će organizovati neko od prijatelja prijavljenog korisnika, postoji dugme „Pregled“. Pritiskom na to dugme, korisnik se prebacuje na novu stranicu, na kojoj su izlistane sve osnovne informacije o izabranoj proslavi, kao i ko od ostalih korisnika iz sistema ide i koje posluženje donosi. **[5 poena]** Korisnik se na istoj veb strani može prijaviti za proslavu, pritiskom na dugme „Dolazim“, uz opciono unošenje posluženja koje donosi. Prilikom prijave proveriti da korisnik nije već prijavljen za tu ili za neku drugu proslavu istog dana. Korisniku ispisati prigodne poruke i u slučaju uspešne i neuspešne prijave. **[5 poena]**

Ispod izlistanih proslava, korisnik vidi u zasebnoj tabeli sve proslave čiji je on organizator. Za svaku proslavu prikazati naziv, datum i broj osoba koje su potvrdile dolazak. **[3 poena]** Proslave sortirati po datumu rastuće. **[2 poena]** Pored svake proslave, koja nije prošla (proslave u budućnosti), postoji dugme „Otkazi“ koje omogućava brisanje proslave iz baze. Brisanjem proslave, brišu se i svi potvrđeni dolasci gostiju. **[2 poena]**

Korisnik ima mogućnost i da organizuje novu proslavu, unošenjem naziva, mesta i datuma proslave (njegovo korisničko ime se pamti kao organizator događaja). Pritiskom na dugme „Kreiraj“, nova proslava se unosi u bazu, uz prethodne provere da su sva polja uneta. Korisnik može u jednom danu kreirati samo jednu proslavu. Takođe, istog datuma i na istom mestu, ne mogu postojati dva događaja. Naziv proslave je jedinstven. Korisniku ispisati prigodne poruke i u slučaju uspešnog i svih neuspešnih scenarija kreiranja proslave. **[5 poena]**