



PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (SI4PIA) Ispitni rok JUL1 2024/2025.

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

Angular+SpringBoot: Na L: disku treba sačuvati dva foldera – backend i frontend; u frontend folderu treba da se nađe samo src folder i ništa više, u backend folderu treba da se nađe ceo projekat. Mora se koristiti relaciona MySQL baza podataka, koja je data uz tekst (oprema2025.sql)

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 „oprema2025“.

Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju preko koje korisnici mogu da kupuju i komentarišu proizvode sportske opreme.

Na početnoj strani aplikacije, napraviti HTML formu, preko koje mogu da se prijavljuju korisnici sistema, a to su kupci i radnici. Korisnici treba da imaju mogućnost unošenja korisničkog imena i lozinke, a pomoću padajuće liste označavaju da li se prijavljuju kao kupac ili kao radnik. U slučaju ispravno unetih podataka, korisniku treba omogućiti rad sa ostatom 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]**

Kupac nakon prijave na sistem vidi informacije o sebi (ime, prezime i i-mejl adresu). **[1 poen]** Ispod svojih informacija, kupac vidi prikaz svih proizvoda u prodavnici. Za svaki proizvod prikazati sliku i naziv. **[3 poena]** Pored svakog proizvoda kupac vidi dugme *Detalji*, pomoću kog se otvara nova komponenta na kojoj se ispisuju naziv proizvoda, opis, cena, i tabelarni prikaz svih odobrenih komentara gde se za svaki komentar, vidi pored teksta komentara i korisničko ime komentatora. Ukoliko nema komentara za proizvod, prikazati prigodnu poruku. **[4 poena]** Ukoliko je korisnik već jednom kupovao taj proizvod vidi formu u kojoj može da unese komentar, i dugme za potvrdu komentara. Tekst komentara ne može biti prazan. Nov komentar ima status „neodobren“. **[5 poena]** Dodatno na komponenti sa detaljima kupac vidi i dugme *Kupi*, čime se proizvod odmah kupuje u količini 1. **[3 poena]**

Radnik na početnoj strani vidi tabelarni prikaz svih neodobrenih komentara za proizvode. Za svaki proizvod prikazati ime i prezime kupca koji je ostavio komentar i tekst komentara. **[3 poena]** Pored svakog komentara postoji dugme *Prihvati* i *Obriši*. Klikom na dugme *Prihvati*, komentar dobija status „odobren“, a klikom na dugme *Obriši*, komentar se briše iz baze. Osvežiti stranicu nakon prihvatanja ili brisanja komentara. **[6 poena]**

Radnik na svojoj početnoj strani vidi i spisak svih proizvoda, a zelenom bojom su označeni proizvodi koji su naručivani minimum 2 puta. **[3 poena]**