



PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (IR3PIA, SI4PIA) Ispitni rok OKTOBAR 1 2024/2025.

Kolokvijum traje 2 sata. Integralni ispit traje 3 sata. Elektronska literatura na disku Materijali je dozvoljena. Korišćenje i posедovanje 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 relacionala MySQL baza podataka, koja je data uz tekst (foodie2025.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 nerelacionala Mongo baza podataka, koja je data uz tekst. Prilikom rada sa Mongo bazom ne smeju se menjati nazivi kolekcija, i ime baze mora biti „foodie2025“.

Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju jednog restorana brze hrane, preko koje korisnici mogu da naručuju hranu u restoranu.

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 polja za štikliranje (*checkbox*) označavaju da li se prijavljuju kao kupac ili kao radnik (kada je polje štiklirano smatra se da se prijavljuju kao radnik, u suprotnom je kupac). 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]**

Kupac nakon prijave na sistem vidi informacije o sebi (ime, prezime i i-mejl adresu). **[1 poen]** Ispod svojih informacija, kupac vidi sve sendviče koji postoje u restoranu (naziv i cena). Pored svakog sendviča nalaze se dva dugmeta, jedno dugme „Dodaj“ za dodavanje sendviča u korpu i drugo dugme „Obrok“ koje vodi na posebnu komponentu za pravljenje obroka. **[4 poena]** Na komponenti za pravljenje obroka prikazuje se naziv i cena odabranog sendviča i tri radio dugmeta za odabir veličine obroka: mali, srednji, veliki. Za mali obrok dodatno se plaća još 250 dinara, za srednji 300 dinara, a za veliki 400 dinara. Kupac da bi dodao obrok u korpu mora da odabere jedno radio dugme i pritisne dugme „Dodaj obrok“, ili može da pritisne dugme „Nazad“ kojim se vraća na svoju početnu stranu. **[5 poena]** Na početnoj strani kupca, nalazi se i dugme za pregled korpe. Odabirom dugmeta za pregled otvara se nova komponenta na kojoj se prikazuju svi sendviči u korpi (naziv, da li je obrok (i koji ili ne, i ukupna cena te stavke), kao i ukupna cena korpe. Moguće je odustati od kupovine, pri čemu se briše sadržaj korpe, ili kupiti sve što se nalazi u korpi, pri čemu se kreira narudžbina koja se dodaje u bazu sa statusom „u obradi“. **[9 poena]**

Radnik nakon što se uspešno prijavi u sistem, na svojoj početnoj strani vidi tabelarni prikaz svih neobrađenih narudžbina (status „u obradi“). Za svaku narudžbinu treba ispisati kupca i sve stavke, na način opisan u delu za prikaz korpe korisnika. **[6 poena]** Neobrađenu narudžbinu je moguće završiti (menja se status u „gotovo“) ili odbiti (menja se status u „odbijeno“). **[3 poena]**