



PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (SI4PIA) Prvi kolokvijum 2024/2025.

Kolokvijum traje 2 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 (grad2024.sql).

Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju preko koje korisnici mogu da se prijave da volontiraju u gradskim aktivnostima.

Na početnoj strani aplikacije, napraviti HTML formu, preko koje mogu da se prijavljuju korisnici sistema, a to su volonteri i organizatori. Korisnici treba da imaju mogućnost unošenja korisničkog imena i lozinke, a pomoću padajuće liste označavaju da li se prijavljuju kao volonter ili organizator. 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]

Volonter nakon prijave na sistem vidi informacije o sebi (ime, prezime i i-mejl adresu). **[1 poen]** Ispod svojih informacija, vidi izlistane aktivnosti koje je održavaju u budućnosti, računajući i današnji dan (za svaku aktivnost prikazati naziv, broj potrebnih volontera i broj trenutno prijavljenih volontera). **[3 poena]** Pored svake aktivnosti, na kojoj ima jos nepopunjenih mesta, volonter vidi dugme za prijavu. Klikom na dugme za prijavu volonter se dodaje kao volonter za tu aktivnost sa statusom *neodobren*, a ukoliko se već prijavio prikazati mu prigodnu poruku. Takođe, volonter vidi i pregled svojih aktivnosti za današnji dan. Zelenom bojom su obojene aktivnosti za koje je prihvaćen, a naradžastom bojom aktivnosti za koje još uvek čeka odobrenje.

[9 poena]

Organizator na početnoj strani vidi tabelarni prikaz svih aktivnosti (prikazati samo nazive aktivnosti). **[2 poena]** Klikom na naziv aktivnosti, organizator se vodi na novu komponentu na kojoj može da vidi i ostale detalje izabrane aktivnosti, datum održavanja, broj potrebnih volontera, broj trenutnih volontera, i spisak svih prijavljenih volontera. Za svakog volontera ispisati ime i prezime, i ukoliko je status volontera za taj događaj *neodobren*, organizator vidi dugme *Odobri*, koje uvećeva trenutni broj prijavljenih volontera za tu aktivnosti i vrši promenu statusa volontera u *odobren*. **[7 poena]** Na komponenti sa detaljima o aktivnosti, organizator vidi i dugme *Otvori nova mesta*. Klikom na ovo dugme organizator može da poveća broj potrebnih volontera za 5. Organizator može da dodaje i nove aktivnosti, prilikom čega unosi naziv, datum održavanja aktivnosti i broj potrebnih volontera. Prilikom unosa proveriti da su sva polja uneta, i ukoliko jesu dodati novu aktivnost u bazu podataka, a ukoliko nisu korisnika obevestiti prigodnom porukom.

[6 poena]