



PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (IR3PIA)

Ispitni rok Jun 2025/2026.

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 (restoran2026.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 „restoran2026“.

Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju lanca restorana, preko koje korisnici mogu da prave rezervacije.

Na početnoj strani aplikacije, napraviti HTML formu, preko koje mogu da se prijavljuju korisnici sistema, a to su posetioci i radnici. Korisnici treba da imaju mogućnost unošenja korisničkog imena i lozinke, a pomoću polja za štikliranje (*checkbox*) označavaju da li se prijavljuju kao posetilac ili kao radnik (kada je polje štiklirano smatra se da se prijavljuju kao radnik, u suprotnom je posetilac). 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]

Posetilac nakon prijave na sistem vidi informacije o sebi (ime, prezime i i-mejl adresu). [1 poen] Ispod svojih informacija, posetilac vidi prikaz svih restorana. Za svaki restoran prikazati ime i lokaciju. [3 poena] Pored svakog restorana posetilac vidi dugme *Rezerviši* koje otvara novu komponentu na kojoj se prikazuju detalji restorana, tj. ime, lokacija i broj preostalih mesta koje je moguće rezervisati, numeričko polje za unos broja mesta i dugme *Pošalji zahtev za rezervaciju*. Pritiskom na ovo dugme se pravi zahtev koji će kasnije radnik prihvatiti ili odbiti. Ukoliko nema više mesta u restoranu umesto forme za zahtev potrebno je prikazati poruku da rezervacija nije moguća u tom trenutku. [7 poena] Dodatno posetilac na svojoj početnoj strani vidi prikaz svih svojih prethodnih rezervacija (zahteva koji su prihvaćeni) koji uključuje naziv restorana i broj rezervisanih mesta. [3 poena]

Radnik nakon što se uspešno prijavi u sistem, na svojoj početnoj strani vidi tabelarni prikaz svih zahteva za rezervaciju. Zahtevi za rezervaciju korisnika koji su poslali tri ili više zahteva za rezervaciju bilo kom restoranu treba da budu obojeni crvenom bojom. [3 poena] Pored svakog zahteva postoje dugmad *Prihvati* i *Odbij*. Pritiskom na dugme *Prihvati* broj mesta u restoranu se umanjuje za broj mesta iz zahteva. Ukoliko je broj preostalih mesta u restoranu manji od broja zahtevanih mesta za registraciju dugme *Prihvati* treba da bude isključeno (neaktivno). [7 poena] Radnik vidi i prikaz svih rezervacija uz opciju da označi rezervaciju završenom pritiskom na dugme *Otišli*, kojim se mesta vezana za rezervaciju oslobađaju. [4 poena]