



## PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (IR3PIA, SI4PIA) Ispitni rok Februar 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 (*padel2026.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 „*padel2026*“.

**Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.**

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju preko koje korisnici mogu da rezervišu terene i pronalaze saigrače za igranje padela.

Preko forme za prijavu, mogu da se prijavljuju korisnici sistema, a to su igrači i administratori. Korisnici treba da imaju mogućnost unošenja korisničkog imena i lozinke, a pomoću padajuće liste označavaju da li se prijavljuju kao igrači ili kao administrator. 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]**

**Igrač** nakon uspešne prijave vidi stranicu sa svojim osnovnim podacima (ime, prezime i i-mejl). Na stranici se prikazuje i tabela sa njegovim budućim potvrđenim rezervisanim terminima koje je sam rezervisao ili na koje se dodatno priključio (prikazati datum, vreme, naziv padel kluba). **[4 poena]**

Ispod toga nalazi se forma za pretragu terena koja sadrži datum, vreme i padajuću listu za izbor padel kluba. Moguće je izabrati konkretan klub ili opciju „svi klubovi“. Nakon pretrage prikazuje se tabela terena sa nazivom kluba, oznakom terena i statusom dostupnosti. Sve rezervacije traju sat vremena. **[7 poena]** Za slobodne terene dostupno je dugme „Rezerviši“. Klikom na „Rezerviši“ igrač prelazi na stranicu gde može navesti da li su mu potrebni dodatni igrači i njihov broj (podrazumevano 0), a zatim potvrditi rezervaciju. Nova rezervacija ima status „nova“. **[4 poena]**

Ispod forme prikazuje se i tabela aktivnih zahteva (samo prihvaćene rezervacije) za dodatnim igračima sa podacima o klubu, terenu, datumu, vremenu i broju igrača koji nedostaju. Dugme „Pridruži se“ omogućava igraču da se priključi rezervaciji (ukoliko već nije pridružen), uz dodatno umanjeње potrebnih igrača za jedan. Kada broj potrebnih igrača postane 0, zahtev se više ne prikazuje u listi aktivnih zahteva. **[6 poena]**

**Administrator** nakon uspešne prijave vidi tabelarni pregled svih rezervacija u sistemu. Za svaku rezervaciju prikazuju se padel klub, teren, datum, vreme termina, korisnik koji je napravio rezervaciju (korisničko ime) i broj potrebnih dodatnih igrača. **[2 poena]** Pored svake nove rezervacije nalaze se dugmad „Prihvati“ i „Odbij“. Klikom na „Prihvati“ rezervacija se potvrđuje (status: „*prihvacena*“), dok se klikom na „Odbij“ rezervacija odbija (status „*odbijena*“). **[5 poena]**