



PROGRAMIRANJE INTERNET APLIKACIJA (SI4PIA) Prvi kolokvijum 2025/2026.

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 relacionalna MySQL baza podataka, koja je data uz tekst (bozic2026.sql).

Nepoštovanje ovih pravila povlači negativne poene.

Napraviti sledeću mini internet aplikaciju preko koje kupci mogu da kupuju božićne poklone od prodavaca.

Na početnoj strani aplikacije, potrebno je izlistati sve poklone iz prodavnice, tako što se tabelarno prikazuju u dve kolone: naziv poklona i cena. Naziv proizvoda predstavlja link, koji vodi ka novoj veb strani sa detaljima proizvoda ukoliko je korisnik prijavljen u sistem, a ukoliko nije, link vodi ka formi za prijavu u sistem. **[4 poena]**

Preko forme za prijavu, mogu da se prijavljuju korisnici sistema, a to su kupci i prodavci. Korisnici treba da imaju mogućnost unošenja korisničkog imena i lozinke, a pomoću padajuće liste označavaju da li se prijavljuju kao kupac ili prodavac. 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 na svakoj veb strani prikazati i opciju da može da se odjavi. **[7 poena]**

Kupac nakon uspešne prijave, vidi detalje proizvoda na koji je kliknuo na početnoj veb strani aplikacije. Pored naziva i cene, na strani detalja vide se još opis proizvoda i dugmad „Dodaj u korpu“ i „Pregledaj korpu“. **[2 poena]** Pritiskom na dugme „Dodaj u korpu“, proizvod se dodaje u korpu (svi proizvodi se dodaju u količini 1, i jedan proizvod se ne sme ponavljati u korpi). Pritiskom na dugme „Pregledaj korpu“ otvara se nova veb strana, na kojoj su izlistani nazivi svih proizvoda koji su trenutno u korpi i ukupna vrednost računa. Ukupna vrednost računa se umanjuje za 10% ukoliko u korpi ima 3 ili više proizvoda. **[5 poena]** Iz korpe se pritiskom na dugme „Naruči“, sadržaj korpe sa današnjim datumom upisuje u vidu nove narudžbine u bazu podataka. Nakon naručivanja, isprazniti korpu i preusmeriti kupca na početnu stranu. **[4 poena]**

Prodavac nakon uspešne prijave, vidi detalje proizvoda na koji je kliknuo na početnoj stranici aplikacije sa mogućnošću da ih menja. Pored naziva i cene, prodavac vidi opis proizvoda i dugme „Izmeni“. **[2 poena]** Pritiskom na dugme „Izmeni“, otvara se nova veb strana, na kojoj prodavac ima već unapred popunjenu formu sa dva tekstualna polja (za naziv i cenu proizvoda) i tekstualni prostor (za detalje tog proizvoda), uz to da se tekstualno polje za naziv proizvoda ne može promeniti (onemogućeno za izmenu). Nakon potvrđivanja forme, preko dugmeta „Potvrdi“, vrši se izmena u bazi podataka, a prodavac preusmerava na početnu stranu. **[6 poena]**

Dodatno, na veb strani sa detaljima o proizvodu, prodavac vidi i spisak svih narudžbina koje uključuju taj proizvod. Za svaku narudžbinu prikazati korisničko ime kupca (naručioca), spisak svih proizvoda, koje su deo te narudžbine, i ukupnu vrednost te narudžbine. Zelenom bojom obojiti narudžbine od današnjeg dana. **[5 poena]**