

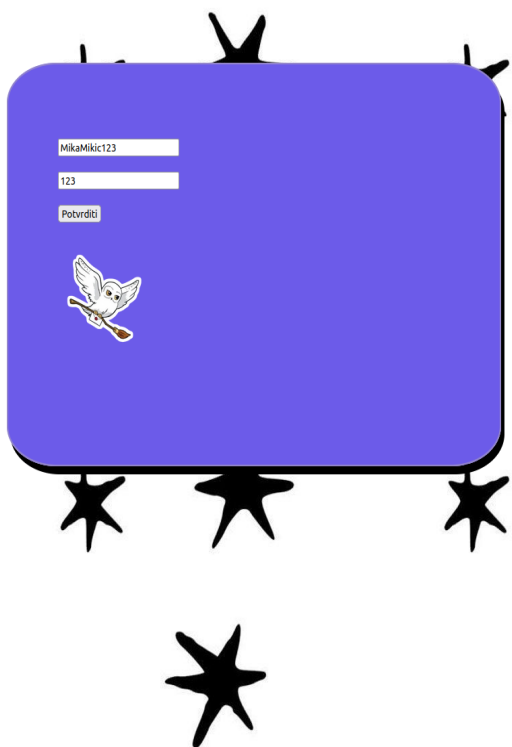
Veb Programiranje, praktični deo, 29.6.2024.

Na desktopu napravite direktorijum sa nazivom oblika VEBP_ImePrezime_indeks (npr. VEBP_MikaMikic_ml20098). Sve datoteke vezane za ispit **moraju** da budu prekopirane u napravljeni direktorijum. Datotekama se putem pregledača može pristupiti uz pomoć adrese **http://localhost:3000/**.

Zadatak 1 [25]

Datoteke **zad1.html**, **style.css**, **script.js** sadrže kosture za redom html, css i js delove stranice. Potrebno je dopuniti te kosture kako bi se dobio interfejs kao na slici Slika 1.

- Postaviti pozadinsku sliku tela stranice na *stars.jpg* koja se nalazi u direktorijumu *slike*. Div sa klasom *unos* treba pozicionirati *relativno* sa širinom *40%* i dužinom *500px*. Postaviti punjenje *5%*. Postaviti levu i desnu marginu na *auto* dok je gornja margina na *100px*. Zaobliti div element za *10%*. Boja pozadine div elementa je *(108, 91, 233)*. Postaviti senku na *5px* i *10px*. (6 poena)
- U html datoteku je potrebno uključiti style.css. (1 poen)
- Postaviti polja za ime i identifikacioni broj i dugme *Potvrdi*. Ispod dugmeta postaviti sliku *hedvig.png* iz direktorijuma *slike*. Slika je dimenzija *150x150* piksela. Klikom na dugme *Potvrdi* šalje se AJAX zahtev POST metodom ka *upit.php* i ukoliko je odgovor *da* onda treba sakriti div sa klasom *unos* i prikazati div sa klasom *game* i dodati div elementu sa klasom *ime* uneto ime igrača. Polja slati kao ime i idBr. Ukoliko je odgovor *ne* onda ne treba ništa odraditi. (7 poen)
- Sliku je potrebno animirati da se nakon klika kreće po donjoj ivici roditeljskog elementa. (4 poena)
- U div elementu sa klasom *igra* sadrži tri div elementa sa klasama, *ime*, *container* i *game_over*. Potrebno je napraviti tabelu po uzoru na sliku 1(b). Tabela je dimenzija *800x800* piksela, potrebno je pozicionirati relativno i postaviti ga *-100px* nagore. Svaki red sadrži razmak između granica sa *30px*. Svaka ćelija ima marginu *30px*. Slike u tabeli su dimenzija *180x180* piksela. Slike se nalaze u ćelijama, svaka ćelija se broji od 0 počev od gornjeg levog ugla i tako treba postaviti identifikator. Slike su na početku *pozadina.png* i postaviti im identifikator na *t0* ukoliko je gornja leva i *t11* ukoliko je donja desna ćelija. Dodati im i klasu *template*. (6 poena)
- Uključiti (po potrebi) jquery biblioteku i izdvojiti js kod u datoteku script.js. (1 poen)



(a) Početno stanje



(b) Ajax poziv

Slika 1: Zadatak 1

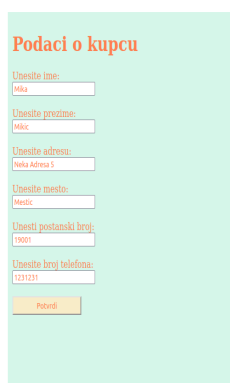
Zadatak 2 [20]

Potrebno je napisati datoteke **zad2_a.php**, **zad2_b.php** i **zad2_c.php** čiji interfejsi se mogu videti na slici Slika 2 (a, b, i c).

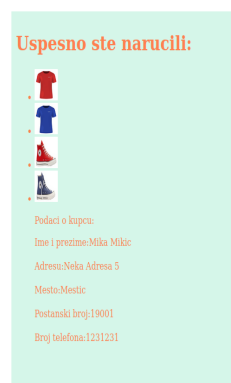
- U datoteku **zad2_a.php** je potrebno kreirati niz čekboks dugmića kao na slici Slika 2(a). Dugmići predstavljaju šolje čije su vrednosti ime slike koja se nalazi u direktorijumu **slike**. Slike koje treba iskoristiti počinju rečju *solja*. Postaviti ime grupe dugmića na *solja* kako bi se poslao niz izabranih vrednosti. Pored dugmića treba napraviti i niz dugmića pod nazivom *boja*, vrednosti dugmića postaviti na boju koja je ispisana na slici. Klikom na dugme *Naruci* šalju se informacije ka datoteci **zad2_b.php** **POST** metodom. (4 poena)
- U datoteci **zad2_b.php** je potrebno proveriti da li je štiklirano neko polje. Ukoliko jeste prikazuje se interfejs kao na slici Slika 2(b). Prilikom dohvaćanja niza vrednosti koristiti *solja* i *boja*. (2 poen)
- Potrebno je napraviti polja za unos teksta kao na slici. Klikom na dugme *Potvrdi* šalju se informacije ka datoteci **zad2_c.php** **POST** metodom. (4 poena)
- U datoteci **zad2_c.php** je potrebno proveriti da li korisnik popunio sva polja. Ukoliko je sve uneto, prikazuje se interfejs kao na slici 2(c). (2 poena)
- Potrebno je prikazati sve proizvode koje je korisnik odabrao u vidu liste. I ispisati podatke o korisniku. (3 poena)
- Stilizovati sve stranice po izboru. Na primer, na slici se formular nalazi u div elementu dimenzija 800x700 piksela dok su slike u prvom zadatku dimenzija 150x150 piksela a u trećem 50px. Boja pozadine div elementa je (213, 246, 233) a boja slova *colar*. Margine su podešene na auto, dok je punjenje 30px. Dugmiće tipa *submit* obojiti u (248, 236, 200) i postaviti dužinu na 150px sa punjenjem od 5px. Dugmići sa slikama su u dva odvojena div elementa koji su podešeni da se prikazuju kao linijski blokovi.(5 poen)



(a) Prva strana



(b) Druga strana



(c) Treća strana

Slika 2: Zadatak 2

Zadatak 3 [20]

Potrebno je napisati datoteke **baza.php** i **zad3.php**.

- Datoteka **baza.php** treba da sadrži dve funkcije koje će praviti vezu sa bazom i raskidati vezu sa bazom. Potrebno je uspostaviti vezu sa bazom *StudentskaBaza* koristeći *localhost* i korisničko ime *root* bez šifre. (2 poena)
- Uključiti datoteku **baza.php** u **zad3.php** i napraviti interfejs kao na slici Slika 3. (2 poen)
- Korisnik unosi naziv predmeta i godinu roka pa samim tim ta polja ne smeju da budu prazna. Klikom na dugme *Prikaži* pretražuje se baza podataka sve predmete koji su se te godine polagali i ispisuje se najveća ocena koja je dobijena i oznaka roka kada je dobijena. *Napomena:* potrebno je grupisati određene redove kako bi se našla najviša ocena za neki predmet. (7 poena)
- Potrebno je izdvojiti predmete i smestiti ih u html tabelu. (5 poena)
- Stilizovati tabelu po uzoru na tabelu u slici, ali je moguće dodatno stilizovanje. (4 poena)

Unesite naziv predmeta:
Analiza 1

Unesite godinu roka:
2015

Prikaži

Najveća ocena	Oznaka roka
10	jan
7	feb

(a) Izgled stanice nakon dohvaćanja podataka

Slika 3: Zadatak 3