

UNIVERZITET U SARAJEVU  
**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

Opis teme za projektni zadatak

**ONLINE PLATFORMA ZA UČENJE C++-a**

Predmet: Praktikum - Napredne web tehnologije

Predmetni nastavnik:  
Doc. dr Vensada Okanović, dipl. ing. el.

Radili:  
Ivona Ivković  
Džana Feratović  
Lejla Nukić  
Amar Panjeta

Sarajevo, mart 2017.

## Sadržaj

<b>1. Opis teme</b>	<b>2</b>
<b>2.Moduli</b>	<b>3</b>
2.1. Modul korisnici	3
2.2. Modul on-line konzola	3
2.3. Modul tutorijali	3
2.4. Modul zadaci	3
2.5 Modul diskusija	4
<b>3. ERD</b>	<b>4</b>

# 1. Opis teme

Izrada web aplikacije koja omogućava interaktivno učenje programiranja u jeziku C++. U sklopu aplikacije korisnici će moći pogledati dostupne tutorijale i isprobati svoja programska rješenja kroz interaktivnu konzolu. Također, moći će pogledati dostupne tutorijale uz kodove sa rješenjima, komentarisati ta rješenja, postavljati pitanja i diskutovati sa drugim korisnicima. Pored ovoga, također će biti omogućeno rješavanje takmičarskih zadataka, te će na osnovu rezultata biti kreirane top liste najboljih rješenja.

## 2. Moduli

### 2.1. Modul korisnici

Ovaj modul omogućava upravljanje korisnicima i njihovim privilegijama u sistemu. Postoje dva tipa korisnika: administratori i obični korisnici. Administratori za razliku od običnih korisnika imaju mogućnost dodavanja, brisanja i editovanja tutorijala, brisanja i izmjene privilegija korisnika.

### 2.2. Modul on-line konzola

Ovaj modul omogućava korisnicima da izvršavaju C++ kodove kroz web interfejs. Ovaj modul se koristi od strane modula Tutorijali i modula Zadaci.

### 2.3. Modul tutorijali

Ovaj modul omogućava pregled dostupnih tutorijala. U slučaju da se radi o korisniku sa administratorskim privilegijama, bit će mu ponuđena opcija za brisanje i izmjenu postojećih, te dodavanje novih tutorijala.

### 2.4. Modul zadaci

U sklopu ovog modula korisnici će moći pregledati dostupne zadatke i slati svoja rješenja. Korisnicima će biti dostupna i top lista najboljih rješenja za određeni problem. Također, u sklopu ovog modula korisnicima je omogućeno i postavljanje novih zadataka. Novi zadaci moraju imati definisane ulaze, očekivane izlaze i kreatorovo rješenje kako bi novi zadatak bio prihvaćen kao rješiv.

