



PREDMET: IT210 Sistemi IT

PROJEKTNI ZADATAK

Opis zadatka

Koristeći HTML, CSS, i PHP kreirati web aplikaciju na zadatu temu. Teme studentima dodeljuje predmetni asistent.

Projektni zadatak mora da sadrži sledeće elemente:

- CSS pravila za stilizovanje izgleda HTML strana. Pozadina, zaglavlje i footer strana treba da budu konzistentni u čitavoj aplikaciji. Nije dozvoljeno koristiti HTML tabele za layout stranica.
- Treba da postoji rešena navigacija na stranama aplikacije, npr. u obliku menija pri vrhu.
- Sajt osim glavnog menija treba imati i pomoćni meni (koji se nalazi levo ili desno na sajtu u prostoru za banere i reklame) i potrebno je osmisliti funkcionalnost tog menija.
- Na početnoj strani sajta potrebno je da postoji neka vrsta animacije koja treba biti kreirana uz pomoć JavaScript-a. Npr. slider (scroller) koji se sastoji iz nekoliko slika koje se smenjuju automatski i/ili ručno.
- Strana kontakt na kojoj treba da postoji forma za slanje poruka. Pored forme na ovoj strani treba da se nalaze kontakt podaci (email, telefon, adresa, mapa i slično). Implementirati validaciju forme: ime i prezime moraju da budu jedna reč i da ne sadrže brojeve, tekst poruke mora da ima minimalnu i maksimalnu dužinu, u polju za broj telefona mogu se nalaziti samo brojevi i karakter + koji jedino može da bude na početku, pre brojeva.
- Dodati favicon na sajtu (mala sličica koja se nalazi u tabovima ukoliko se klikne na sajt).
- Baza podataka sa najmanje pet tabela koju sami dizajnirate, a koja odgovara zadatoj temi.
- HTML forme za unos podataka u bazu.
- Dodati mogućnost izmene podataka.
- Bar jedna strana na kojoj se prikazuju uneti podaci iz baze.
- HTML forma za pretragu podataka iz baze ili master/detail strane.
- Mehanizam za login/logout i praćenje trenutnog korisnika. Potrebno je kreirati odgovarajuću tabelu u bazi i HTML formu za login sa korisničkim imenom i lozinkom. Korisnici mogu biti „obični“ korisnici ili administratori. Za korisnike administratore omogućiti dodatne funkcije koje nisu dostupne ostalim korisnicima.
- Omogućiti svakom korisniku da briše samo one stavke koje je on upisao u bazu, dok administratori mogu da brišu sve.

- Sve forme moraju imati proveru unetih podataka (polja koja moraju biti određenog formata, ne smeju ostati prazna i slično).
- Pravilno konstruisani upiti koji nisu ranjivi na SQL injection napade.
- Projekat treba da ima mehanizam za praćenje sesija, odnosno korisničkih podataka kao što su ime korisnika i da li ima administratorske privilegije ili ne. Takođe, u zaglavlju strane pored opcije logout, u slučaju da je neki korisnik ulogovan, treba da stoji ime/username tog korisnika koje se čuva preko sesije.

Slanje projektnog zadatka

Svi fajlovi potrebni za pokretanje projekta treba da se nalaze u jednom direktorijumu, što podrazumeva i fajl baze podataka kreirane aplikacije.

Pismeni deo rada se predaje u doc/docx formatu i treba da ima sledeće delove:

1. **Naslovna strana** – Treba da sadrži: temu Vašeg projektnog zadatka, naziv fakulteta, naziv predmeta, ime i prezime studenta, broj indeksa studenta, naziv predmeta, datum predavanja rada.
2. **Sadržaj** – Navesti sadržaj rada po stranicama.
3. **Uvod** – Dajte kratak opis projektnog zadatka. Iz ovog kratkog opisa čitalac treba da ima pun uvid u projektni zadatak, šta on pokazuje i koji je glavni zaključak.
4. **Glavni deo** – Treba da sadrži:
 - a. Definirati cilj projektnog zadatka
 - b. Definirati korišćen model uz obrazloženje na koji način ste organizovali podatke, na koji način ste povezali bazu sa stranicama
 - c. Prikaz rezultata
5. **Zaključak** – Podsetite nas koja su najbitnija saznanja koje ste opisali u svom radu. Treba da naglasite koje su to nove stvari koje ste naučili.
6. **Literatura** – U ovom delu rada treba navesti literaturu ukoliko je korišćena tokom pisanja rada.

Direktorijum arhvirati i **poslati predmetnom asistentu**. U zaglavlju e-maila (Subject) napisati «IT210 projektni zadatak».

Ocenjivanje

1. Ukupna ocena na projektnom zadatku bazirana je **na kvalitetu projektnog zadatka i usmenoj odbrani**.
2. Ako student prilikom ocenjivanja projekta ne dobije najmanje 50% predviđenih poena, on mora da ga doradi. U suprotnom, dobija 0 poena, tj. ne može dobiti manje od 50% predviđenih

poena. Student koji ne dobije više od 50% predviđenih poena ne može izaći na ispit. Za studente tradicionalne nastave rok za predaju projektnog zadatka je mesec dana od kraja semestra. Studenti tradicionalne nastave koji ne predaju projektne zadatke u roku mogu to da urade i kasnije, do kraja školske godine, ali uvek najkasnije 10 (deset) dana pre ispitnog roka u kome želi da polaže ispit. U tom slučaju student tradicionalne nastave za taj projektni zadatak gubi 30% ostvarenih poena.

3. Projekat se izrađuje u toku semestra u kome se sluša predmet a konačna verzija projekta predaje se asistentu:
 - o Za tradicionalne studente rok za predaju projekta je 14. nedelja semestra, a projekti se brane u 15. nedelji semestra. Za predaju projekta posle 15. nedelje student gubi poene za zalaganje. Projekat se najkasnije mora predati 14 (četrnaest) dana pre dana polaganja ispita, a projekat treba da bude odbranjen 10 (deset) dana pre dana polaganja ispita.
4. Odbrana:
 - a. Odbrana projekata za studente tradicionalne nastave vrši se na časovima vežbanja.
 - b. Odbrana projekata za studente Internet nastave vrši se preko Skype-a.
5. Projekti bazirani na plagijatu su neprihvatljivi, za šta student dobija smanjenje ocene.

Teme

1. Aplikacija za registraciju korisnika i praćenje prisustva na seminarima
2. Aplikacija za pravdanje putnih troškova
3. Imenik
4. Aplikacija za rezervaciju karata za koncerte
5. Aplikacija za praćenje rezultata utakmica
6. Aplikacija za organizaciju volonterskog rada. Treba da podrži kreiranje novih akcija i praćenje prisustva volontera
7. Blog
8. Podsetnik (todo lista)
9. Aplikacija za praćenje izdavanja knjiga u biblioteci
10. Aplikacija za praćenje rezultata ispita na univerzitetu
11. Mala društvena mreža. Korisnici mogu dodati prijatelje, i postavljati statuse.
12. Aplikacija koja omogućava korisnicima da organizuju grupne vožnje (carpooling)
13. E-prodavnica laptop računara
14. E-prodavnica automobila
15. E-prodavnica nakita
16. Aplikacija za praćenje rasporeda časova