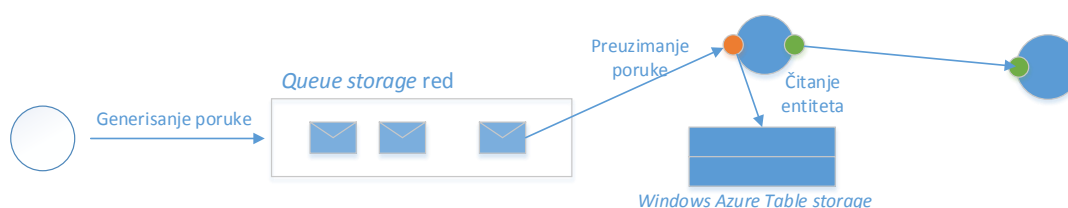


Zadatak 2 U skladu sa šematskim prikazom (slika 1) implementirati :

- Web klijenta** (*Web role*) koji generiše poruke u red (projekat nazvati **ProcessItemsWeb**). U okviru *web* klijenta, kreira se *web* stranica koja korisniku omogućava unos vrednosti identifikatora (*Web* stranica sadrži polje za unos identifikatora i dugme pošalji. Nakon pritiska na „pošalji“, generiše se poruka u red koja sadrži *string* reprezentaciju identifikatora). Nakon unosa vrednosti, vrednost identifikatora se šalje u *Queue storage* red.
- Worker role** tip procesa koji čita poruke iz reda (projekat nazvati **ItemRepositoryWorker**). Instance *Worker role* tipa procesa preuzimaju poruke iz reda i pronalaze odgovarajući tip artikla na osnovu identifikatora. Ispisuju se vrednosti u *compute* emulatoru. Tipovi artikla za određeni identifikator su zapisani u *Table storage* (programski) pri pokretanju *worker role*, gde će ključ biti identifikator artikla, a vrednost tip artikla. Neka za identifikator 123, bude asociran artiklom „Jagode“, za identifikator 456 bude asociran artiklom „Hleb“, za identifikator 789, bude asociran artiklom „Mleko“. Ukoliko za identifikator ne postoji artikal, u *compute* emulatoru ispisati „Neispravan identifikator“.
- Inter-role komunikaciju**. Instanca koja preuzme poruku, određuje naziv tipa artikla. Ukoliko se tip artikla uspešno razreši (postoji u tabeli), naziv se prosleđuje drugojinstanci. Druga instanca nakon prijema vrednosti putem *inter-role* komunikacije, ispisuje tip artikla u *compute* emulatoru.

Uputstvo: Kreirati *WCF* servis za *inter-role* komunikaciju koji implementira interfejs *INotifyOthers*. *INotifyOthers* interfejs sadrži metodu *Notify(String itemType)*. Instanca koja preuzme poruku kao pod b), ispisuje naziv tipa artikla i identifikator u *compute emulator* prozoru. Ukoliko se tip elementa uspešno razreši, prosleđuje se drugojinstanci putem *Notify* metode koja čini *inter-role* komunikaciju. Implementirati *Notify* metodu tako da ispisuje tip artikla u *compute emulator*.



Slika 1 – Šematski prikaz zadatka - Određivanje tipova artikla na osnovu identifikatora