

Akademija tehničko-vaspitačkih strukovnih studija
Niš

Predmet: Veb programiranje

**Uputstvo za izradu projekta
izrade veb aplikacije u python programskom jeziku**

Niš, oktobar 2021.

Veb programiranje

Uputstvo za izradu projekta

izrade veb aplikacije u python programskom jeziku

NAPOMENA: kod pisanja programa u programskom jeziku python je bitna indentacija redova, kopiranjem koda iz ovog dokumenta može doći do grešaka

Cilj izrade projekta

Izrada ovog projekta ima za cilj da student nauči koncepte, veštine i upotrebu alata za kreiranje osnovnih funkcionalnosti veb aplikacije korišćenjem sledećih veb tehnologija:

- Python - programski jezik za izradu backend-a
- mysql - baziran na sql-u, služi za kreiranje i upravljanje bazom podataka
- phpmyadmin - alat za upravljanje bazom podataka
- Flask - radni okvir koji služi za lakše kreiranje backend funkcionalnosti
- Jinja - Flask biblioteka za kreiranje šablona (html stranica)
- Bootstrap - najpopularniji radni okvir (eng. *framework*) za kreiranje html stranica prilagodljivog izgleda ekrana (eng. *resposnive design*)
- FontAwesome - biblioteka ikonica

Programski jezik python

Programski jezik Python je objektno orijentisan, interpretativni programski jezik opšte namene. Autor programskog jezika Python je holandski programer Gvido van Rosum (Guido van Rossum). Jezik je nastao ranih devedesetih godina u slobodno vreme, kao jednonedeljni projekat razvoja modernog jezika koji bi bio privlačan Unix/C programerima. Osnova je bio postojeći jezik ABC, zamišljen kao jezik za učenje programiranja i zamena za jezike kao što su BASIC i Pascal. Jezik je razvijan u nacionalnom institutu CWI (Centrum Wiskunde & Informatica), gde je Gvido van Rosum bio zaposlen.

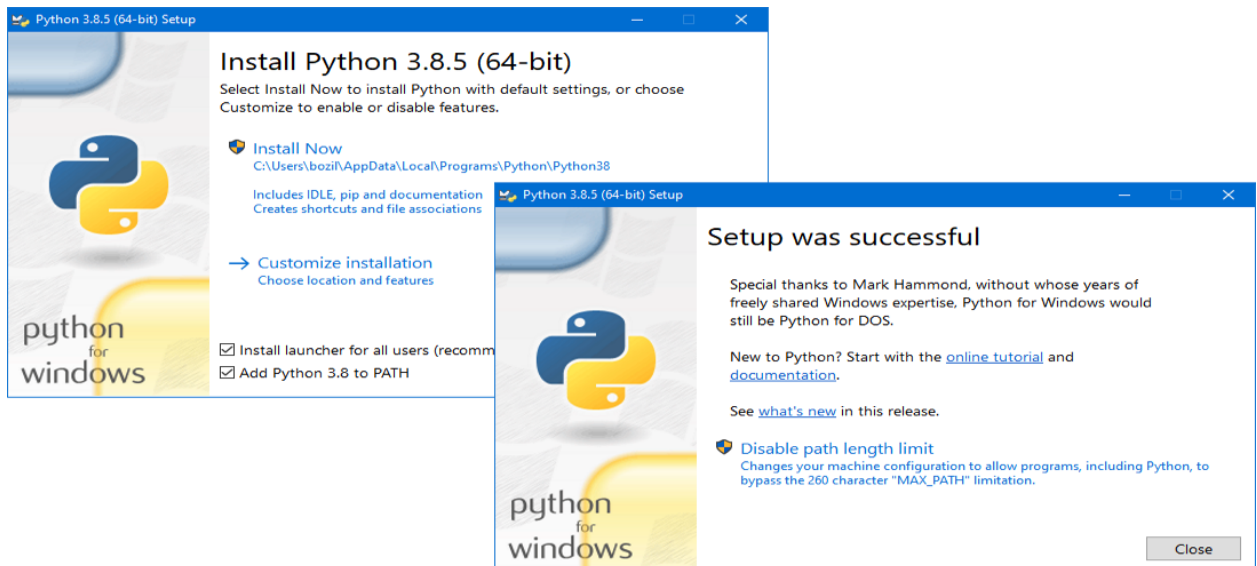
Neke od važnijih verzija programskog jezika Python i godine njihovog objavljivanja:

- Python 1 1994.
- Python 2 2000.
- Python 3 2008.
- Python 3.4 2014.
- Python 3.5 2015.
- Python 3.6 2016.
- Python 3.7 2018.
- Python 3.8 2019.
- Python 3.9 2020.
- Python 3.10 2021. (aktuelna verzija u trenutku pisanja ovog dokumenta)

Programski jezik Python je relativno jednostavan. Međutim, oslanja se na veoma obimne i kvalitetne programske biblioteke. Standardna programska biblioteka Python programskog

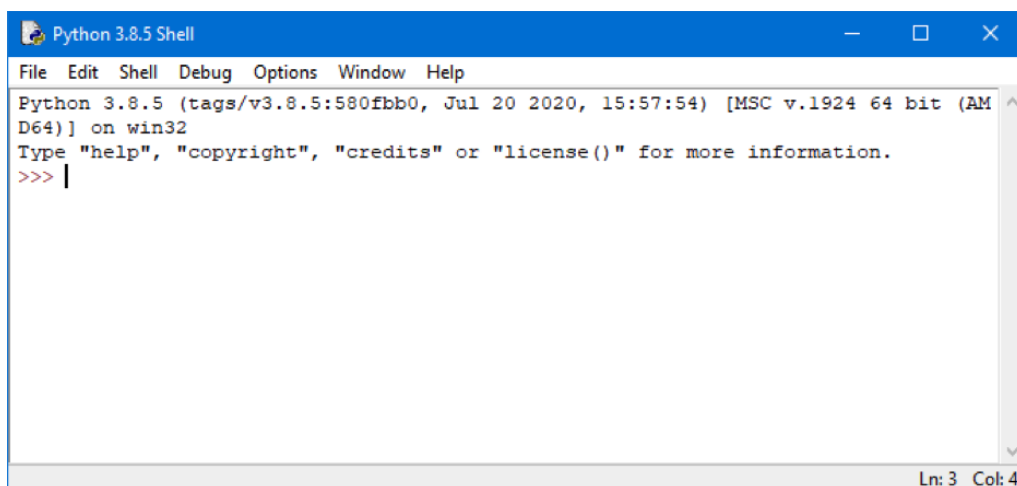
jezika (Python Standard Library) obuhvata tipove i strukture podataka, ugrađene funkcije i obradu izuzetaka, kao i veliki broj međusobno zavisnih modula, koji proširuju same mogućnosti programskoj jezika nakon što se uključe u program programskom naredbom „import”.

U zavisnosti od vrste računara, i operativnog sistema na adresi <https://www.python.org/downloads/>, preuzima se odgovarajuća verzija instalacionog programa i pokreće se instalacija.



Početak i završetak instalacije

Uz samu instalaciju programskog jezika, uključeno je i razvojno okruženje IDLE koje se koristi kao osnovni alat za razvoj programa u programskom jeziku Python.



Razvojno okruženje IDLE

Osnovni elementi programskog jezika python

Program u Python programskom jeziku je niz naredbi, čiji je delimiter kraj linije teksta, za razliku od drugih programskih jezika gde je često kraj linije tačka zarez (;).

Posebnu ulogu u pisanju programa ima uvlačenje (indentacija), koja takođe služi kao delimiter u složenim višelinijskim naredbama.

U naredbama se razlikuju mala i velika slova (*case sensitive*), tako da se na primer naredbe `print` i `Print` međusobno razlikuju.

Sintaksa programskog jezika Python će se u ovom poglavlju uvoditi postepeno, kroz kratak opis osnovnih verzija naredbi i tipične primere njihove upotrebe. Prikazaće se:

- komentari,
- promenljive i izrazi,
- osnovne strukture podataka,
- upravljanje tokom programa (grananje i ponavljanje),
- interaktivni ulaz-izlaz.

Komentari

Komentari predstavljaju proizvoljan tekst koji prevodilac zanemaruje, ali predstavljaju važan deo programskog koda. Sadrže informacije namenjene osobama koje čitaju program, tako da su istovremeno i neophodna minimalna dokumentacija softvera. U programskom jeziku Python postoje dve vrste komentara: komentari u jednoj liniji i višelinijski komentari.

Komentari dužine jedne linije počinju znakom „#”, a završavaju se oznakom kraja linije programa.

```
# Komentar u jednoj liniji
```

Višelinijski komentari omogućavaju unos proizvoljnog teksta, između dve programske linije, i počinju sa tri uzastopna znaka navoda.

```
"""
Primer
komentara u
više linija
"""
```

Promenljive i izrazi

Promenljive u programskom jeziku Python se ne deklariraju i nemaju unapred definisan tip, već je tip svake promenljive određen vrednošću koja joj se dodeli.

```
x = 2020
```

```
y = 'Mirko'
```

Tip vrednosti promenljive se može se ispitati pomoću ugrađenje funkcije `type()`.

```
type(x)
```

Vrednost promenljive se može izračunati pomoću nekog izraza.

```
y = 'Mirko'
pozdrav = 'Zdravo, ' + y
# promenljiva pozdrav ima vrednost 'Zdravo, Mirko'
x = 10
proizvod = 2 * x
# promenljiva proizvod ima vrednost 20
```

Osnovni tipovi i strukture podataka

Tip podatka čini skup vrednosti i skup operatora koji se mogu primeniti na te vrednosti. Osnovni numerički tipovi su celi i decimalni brojevi, kao i logičke vrednosti.

```
int    5
float  5.1
bool   1
```

Tip **bool** predstavlja podtip tipa int, tako da logičke vrednosti istinitosti imaju celobrojnu iterpretaciju: True == 1 i False == 0.

Osnovne strukture podataka u programskom jeziku Python su stringovi, liste, n-torke i rečnici.

Stringovi su nizovi znakova (karaktera), čija se pozicija u nizu računa od nule.

```
ime = "Janko"
```

Brojanje elemenata stringa vrši se tako da prvi element ima poziciju ili indeks 0, a svaki naredni element za jedan veći. Elementi se mogu brojati i unazad, počevši od poslednjeg elementa stringa koji ima indeks -1.

```
ime = "Janko"
prvi_element = ime[0]
poslednji_element = ime[-1]
```

Liste su sekvence ili nizovi podataka, koji mogu biti različitog tipa i kojima se može pristupiti pomoću indeksa, tj. podatka o njihovom redosledu u nizu.

```
lista = [1,2,3]
lista_2 = ['A', 'B', 'C']
```

Kao i kod stringova, i kod listi se svakom elementu može pristupiti na osnovu indeksa.

```
lista = [1,2,3]
drugi_element = lista[1]
```

Ugnježdene liste predstavljaju liste čiji su elementi takođe strukture tipa liste pa se u memoriji računara pomoću njih mogu predstaviti složeniji odnosi između podataka, kao na primer hijerarhije. Definisane liste lista i lista_2 mogu se uključiti u strukturu ugnježdene liste.

```
lista = [1, 2, 3]
lista_2 = ['a', 'b', 'c']
ugnjezdena_lista = [lista, lista_2]
#ugnjezdena_lista ima vrednost [[1, 2, 3], ['a', 'b', 'c']]
```

Struktura n-torke takođe je namenjena za predstavljanje nizova i sekvenci objekata različitog tipa, ali se za razliku od liste, ne može se menjati. Zbog toga se za predstavljanje n-torki koriste druge oznake. Na primer, prethodna hijerarhijska struktura može se predstaviti i pomoću nepromenljive strukture n-torke.

```
ntorka = ((1,2,3), ('a', 'b', 'c'))
```

Rečnik je struktura kod koje se elementima, koji takođe mogu biti bilo kog tipa, ne pristupa prema numeričkom indeksu, već pomoću nenumeričke informacije koja se naziva ključ.

```
student = {  
    "ime": "Mirko",  
    "prezime": "Mirkovic",  
    "broj_indeksa": "REr 5/20"  
}
```

Upravljanje tokom programa (grananje i ponavljanje)

Osnovne naredbe za upravljanje tokom izvršavanja programa u programskom jeziku Python su naredbe grananja (selekcije) i naredbe ponavljanja (iteracije).

Naredba selekcije služi za izbor delova programa koji se izvršavaju samo pod određenim uslovima.

```
if dan_je_suncan:  
    print("Kisobran nije potreban.")
```

Naredbe koje se uslovno izvršavaju uvučene su za isti broj mesta u odnosu na početak naredbe `if`. Standardno se koristi uvlačenje (indentancija) za 4 mesta.

Najjednostavnija naredba ponavljanja je naredba `for`, koja izvršava skup naredbi zadani broj puta, po jednom za svaku vrednost iz zadatog skupa vrednosti.

```
skup_vrednosti = [1,2,3]  
for element in skup_vrednosti:  
    print(element)
```

Skup vrednosti se može generisati i pomoću neke funkcije kao što je `range(1, 101)`, koja proizvodi niz celih brojeva u rasponu od 1 do 100.

```
for element in range (1, 101):  
    print(element)
```

Interaktivni ulaz-izlaz

Osnovne naredbe za interaktivni ulaz i izlaz podataka su funkcija `input()`, koja služi za čitanje podataka unesenih putem tastature i funkcija `print()`, koja vrši ispis podataka na ekran računara.

Program pomoću funkcije `input()` postavlja pitanje korisniku, koje se prikazuje na ekranu računara, a kursor se postavlja na sledeće slobodno polje radi unosa i čitanja odgovora. Kada korisnik putem tastature unese odgovor i potvrdi tasterom Enter, uneti tekst se vraća kao rezultat izvršavanja funkcije i može se zapamtiti u nekoj promenljivoj.

```
ime = input("Unesite Vase ime: ")
```

Lokalni server (Localhost)

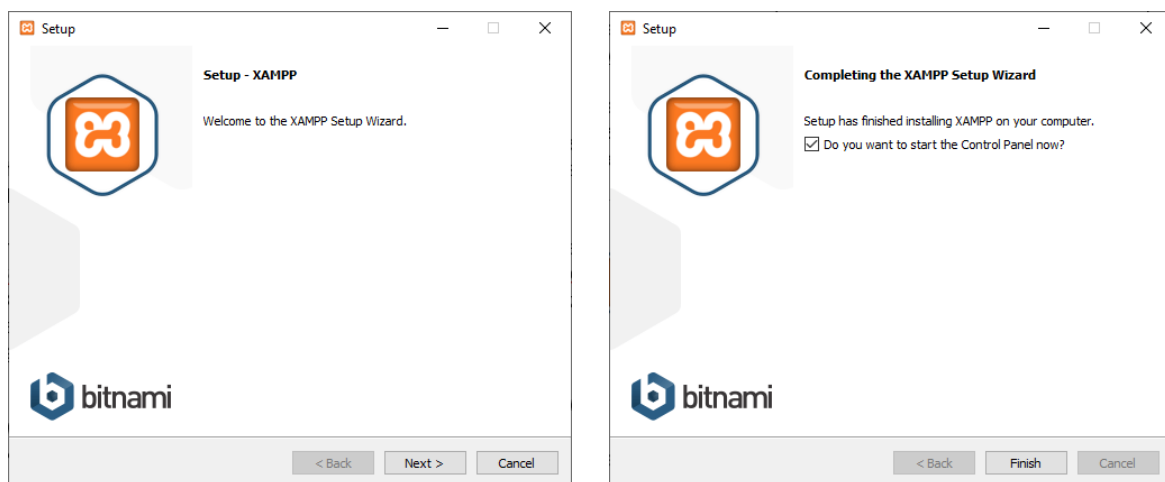
Lokalni server engl. **localhost** u najjednostavnijoj definiciji je web server koji se nalazi na lokalnom sistemu kao što je vaš računar, što znači da nije dostupan na internetu. Lokalni server daje programeru mogućnost da testira svoj proizvod u kontrolisanom okruženju bez plaćanja zakupa hosting prostora na serveru hosting kompanije. Pošto se datoteke čuvaju lokalno na vašem računaru, pregledač ima sve što je potrebno za prikaz web stranice koja je

vidljiva samo vama. Lokalni server je sigurniji i pruža idealno okruženje za testiranje, daleko od znatiželjnih očiju ili hakera. Nije vam potreban internet da biste mogli da koristite svoj lokalni server bilo gde, u bilo koje vreme, samo vam treba računar.

Da biste na računaru mogli da pokrenete i testirate veb aplikaciju, potreban je Apache (web server), MySQL (sistem za upravljanje bazama otvorenog koda), php i phpmyadmin, a instalacijom XAMPP-a se dobija sve navedeno. Na web adresi nalazi se opcija za preuzimanje XAMPP izaberite verziju koja odgovara vašem operativnom sistemu:

<https://www.apachefriends.org/download.html>

Tokom postupka instalacije može se pojaviti upozorenje poput „*ako ste sigurni da želite da instalirate softver i instalacioni program, kliknite da biste nastavili instalaciju*“. Čarobnjak za postavljanje XAMPP vodiće vas kroz instalaciju.



Početak i završetak instalacije

Flask radni okvir

Flask je mikro radni okvir za izradu veb aplikacija (*micro web framework*), baziran na programskom jeziku Python, koji daje skup opštih osnovnih tehnologija na kojima može da se gradi veb aplikacija.

Radni okvir (*framework*) je najjednostavnije rečeno, biblioteka ili zbirka biblioteka koja ima za cilj rešavanje dela generičkog problema umesto potpunog, specifičnog problema. Prilikom izrade veb aplikacija postoje neki problemi koje uvek treba rešavati, kao što je umetanje dinamičkih podataka u HTML, ili interakcija sa krajnjim korisnikom.

To što je nazvan malim, odnosno mikro radnim okvirom, ne znači da može da uradi manje od ostalih veb radnih okvira. Dizajniran je kao proširivi radni okvir i pruža solidno jezgro sa osnovnim uslugama, dok proširenja (ekstenzije) pružaju sve ostalo. Programer ima moć da odabere ekstenzije koje najbolje odgovaraju njegovom projektu, ili da čak napiše svoje ekstenzije ako to želi. Ovo je u suprotnosti sa većinom radnih okvira, gde su sve odluke donete unapred, i teško je ili je nemoguće promeniti ih.

U Flasku ne postoji matična podrška za pristup bazama podataka, validaciju veb obrazaca (formi), autentifikaciju korisnika ili druge zadatke na visokom nivou. Ove i mnoge druge ključne usluge koje su potrebne većini veb aplikacija, dostupne su kroz proširenja (ekstenzije) koja se integrišu sa osnovnim paketima.

Prva verzija Flask-a pojavila se 16. aprila 2010. godine, a njegov autor je austrijski programer Armin Ronašer (Armin Ronacher).

Inicijalizacija projekta i instalacija potrebnih biblioteka

Potrebno je kreirati direktorijum koji će sadržati projekat (npr. "evidencija_studenata"). Zatim otvoriti comand prompt i u pozicionirati se unutar kreiranog direktorijuma:

```
cd C:\Users\putanja\do\direktorijuma
```

Pozicionirati se unutar direktorijuma i instalirati biblioteke Flask i Python drajver za komunikaciju sa MySQL serverom mysql-connector-python

Flask:

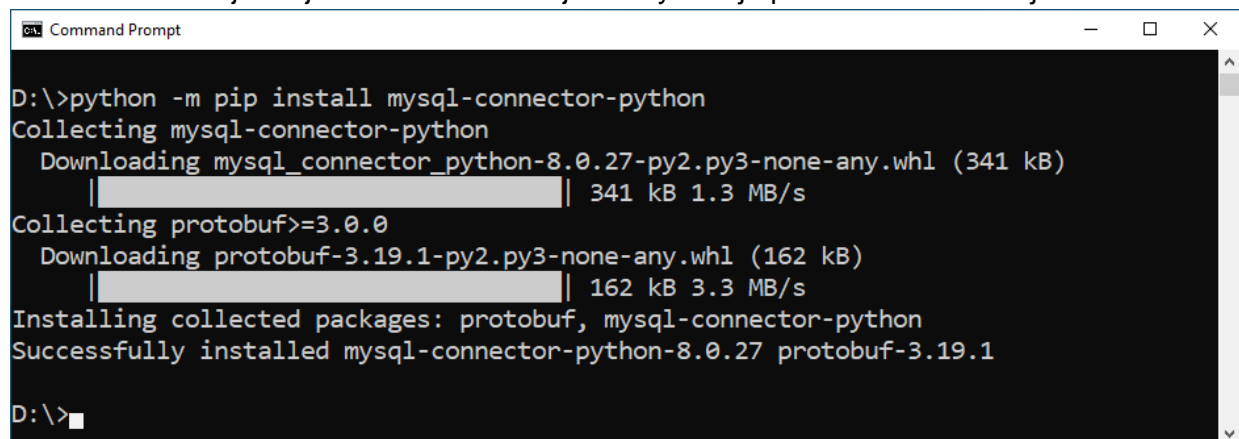
```
python -m pip install Flask
```

mysql-connector-python:

```
python -m pip install mysql-connector-python
```

XAMPP od verzije 5.5.30 i 5.6.14, ne koristi MySQL vec koristi MariaDB, ipak sintaksa i mysql paket koji uvozimo su komatibilnii sa ovom bazom.

Rezultat instalacije drajvera za komunikaciju sa MySQL je prikazan na sledećoj slici:



```
Command Prompt
D:\>python -m pip install mysql-connector-python
Collecting mysql-connector-python
  Downloading mysql_connector_python-8.0.27-py2.py3-none-any.whl (341 kB)
    |#####| 341 kB 1.3 MB/s
Collecting protobuf>=3.0.0
  Downloading protobuf-3.19.1-py2.py3-none-any.whl (162 kB)
    |#####| 162 kB 3.3 MB/s
Installing collected packages: protobuf, mysql-connector-python
Successfully installed mysql-connector-python-8.0.27 protobuf-3.19.1
D:\>█
```

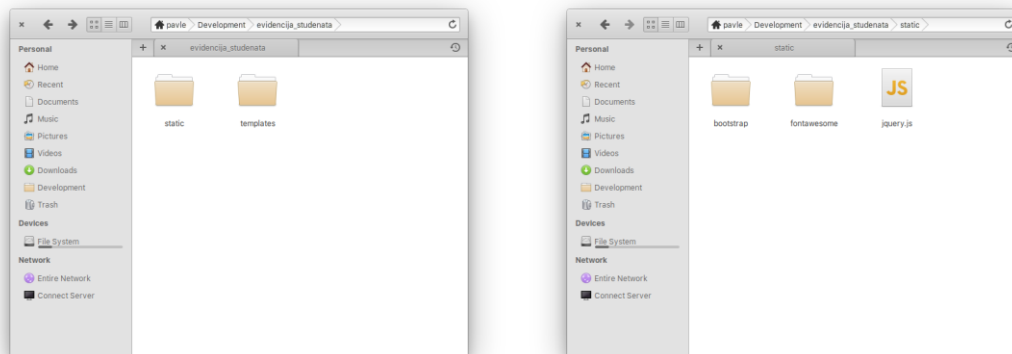
NAPOMENA: ovim postupkom se flask i mysql-connector-python instaliraju globalno, dok postoji i opcija zasebnog instaliranja po projektu.

Unutar projekta treba kreirati 2 foldera: "static" i "templates". Folder "static" će sadržati sve statičke fajlove, kao što su Bootstrap biblioteka, FontAwesome biblioteka, jQuery skripta, slike koje vab aplikacija koristi, css stilovi i slično. Folder "templates" će sadržati sve šablone (html fajlove) napisane korišćenjem Jinja biblioteke.

Sa sajta <https://getbootstrap.com/> preuzeti poslednju verziju Bootstrap biblioteke. Otpakovati kompresovan fajl i dobijeni folder smestiti u folder “static” unutar projekta pod nazivom bootstrap.

Sa sajta <https://jquery.com/download/> preuzeti biblioteku jQuery (od koje zavisi Bootstrap) i fajl jquery.js smestiti u folder “static”, pod nazivom jquery.js.

Sa sajta <https://fontawesome.com/download> preuzeti FontAwesome biblioteku, raspakovati .zip fajl i dobijeni folder smestiti u folder “static” pod nazivom fontawesome.



Folder projekta i folder static

Projektovanje zadatka

Prvi korak u izradi zadatka je projektovanje. Potrebno je definisati zadatak i korake kojima se dolazi do željenog proizvoda.

Zadatak je izrada veb aplikacije u kojoj profesori vode evidenciju o studentima, predmetima i ocenama. Od funkcionalnosti je potrebno da ima login, logout, kreiranje, iščitavanje, izmenu i brisanje studenata, predmeta, ocena i profesora (u daljem tekstu korisnici).

Potrebno je definisati osnovni izgled veb aplikacije i raspored elemenata na njemu, odnosno napraviti wireframe.

Na sledećem linku je wireframe prototip aplikacije

<https://xd.adobe.com/view/a5707705-2bb5-4657-a80c-799cbd047b52-f023/>

app.py

Unutar projekta, pored foldera “static” i “templates”, kreirati fajl “app.py”. Ovaj fajl će predstavljati polaznu tačku aplikacije. Sadržaće definiciju aplikacije i sve njene funkcionalnosti. U njemu će biti definisane sve rute koje sajt koristi, kao i logika koja se odvija na njima.

```
# uvoz potrebnih biblioteka na vrhu fajla
from flask import Flask, render_template, url_for, request, redirect, session
import mysql.connector
```

```
# deklaracija Flask aplikacije ispod "import-a"
app = Flask(__name__)

# Logika aplikacije
# je smeštena
# između deklaracije
# i pokretanja aplikacije

# pokretanje aplikacije na dnu fajla
app.run(debug=True)
```

Kod koji je naveden u zagradama `debug=True`, kao u nastavku:

```
app.run(debug=True)
```

omogućava da se aplikacija izvršava u režimu za ispravljanje grešaka (*debugging mode*), koji između ostalog, automatski ponovo pokreće veb aplikaciju kad god Flask primeti da se kod promenio (obično kod izmene koda i snimanja izmena). Prilikom postavljanja konačne verzije aplikacije na server i puštanja u produkciju, ovaj deo svakako treba isključiti (obrisati).

U command prompt-u se pozicionirajte unutar projekta. Komandom

```
python app.py
```

pokreće se aplikacija na lokalnom serveru, na adresi <http://127.0.0.1:5000>, odnosno <http://localhost:5000>

Definisanje rute

HTTP podržava 2 metode za prenos podataka, GET i POST. Ruta definisana u aplikaciji može podržavati jednu od njih ili obe. Ruta se definiše na sledeći način:

```
@app.route("/putanja/do/resursa", methods=["GET", "POST"])
def ime_funkcije_na_ovoj_ruti():
    # definicija funkcije
```

Ako je potrebno funkciji proslediti neki parametar (najčešće id), to se može uraditi na sledeći način:

```
@app.route("/resurs/<id>", methods=["GET"])
def ime_funkcije(id):
    # definicija funkcije
```

Dakle, sastoji se od 2 dela, definicije rute i deklaracije i definicije funkcije koja se izvršava na toj ruti.

Aplikacija je potrebno da ima sledeće rute sa odgovarajućim funkcijama:

```
/login
/logout
/korisnici
/korisnik_novi
/korisnik_izmena/<id>
/korisnik_brisanje/<id>
```

```
/studenti
/student/<id>
/student_novi
/student_izmena/<id>
/student_brisanje/<id>
/predmeti
/predmet_novi
/predmet_izmena/<id>
/predmet_brisanje/<id>
/ocena_nova/<id>
/ocena_brisanje/<id>
: /ocena_brisanje/<id>/<student_id> kroz ovu rutu racunamo i novi prosek studenta, tako da je
dodata jos jedna promenljivu
/ocena_izmena/<id>
```

Kreiranje šablona (template)

Za početak, u folderu "templates" potrebno je kreirati fajl "base.html" koji će služiti kao omotač (wrapper) za šablone (template). U njemu se definiše html dokument, naslov (title) aplikacije i u njemu se uvoze sve potrebne frontend biblioteke, stilovi i skripte.

U <head> elementu se uvoze stilovi (Bootstrap, FontAwesome, vaši stilovi). Na dnu <body> elementa se uvoze skripte (jQuery, Bootstrap, FontAwesome, vaše skripte).

Uz pomoć jinja sintakse unutar elementa <body> definišemo jedan blok koji će služiti kao placeholder za sve šablone.

base.html treba da izgleda ovako:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">

  <link rel="stylesheet" href="/static/bootstrap/css/bootstrap.min.css">
  <link rel="stylesheet" href="/static/fontawesome/css/all.min.css">
  <link rel="stylesheet" href="/static/style.css">

  <title>Evidencija studenata</title>
</head>

<body>

  {% block content %} {% endblock %}

  <script src="/static/jquery.js"></script>
  <script src="/static/bootstrap/js/bootstrap.min.js"></script>
  <script src="/static/fontawesome/js/all.min.js"></script>
```

```
</body>
</html>
```

Kreirati fajl “korisnici.html” u folderu “templates”. U ovom fajlu biće definisan izgled stranice na kojoj se prikazuje tabela sa korisnicima.

Na vrhu fajla je potrebno naglasiti da on nasleđuje fajl “base.html” kako bi biblioteke uvezene u tom fajlu bile dostupne.

```
{% extends 'base.html' %}
```

U nastavku je potrebno naglasiti da čitav sadržaj ove stranice treba smestiti u blok “content”, i to na sledeći način:

```
{% block content %}
<!--sadržaj stranice-->
{% endblock %}
```

Trenutno “korisnici.html” izgleda ovako:

```
{% extends 'base.html' %}
{% block content %}

<!--sadržaj stranice-->
{% endblock %}
```

U “app.py” potrebno je definisati rutu “/korisnici” i u njenoj funkciji korisniku vratiti (iscrtati, renderovati) stranicu “korisnici”. Za to nam je potrebna funkcija `render_template()` iz Flask biblioteke.

```
@app.route("/korisnici", methods=[ 'GET' ])
def korisnici():
    return render_template("korisnici.html")
```

U browser-u možemo na adresi <http://127.0.0.1:5000/korisnici> videti novokreirani šablon.

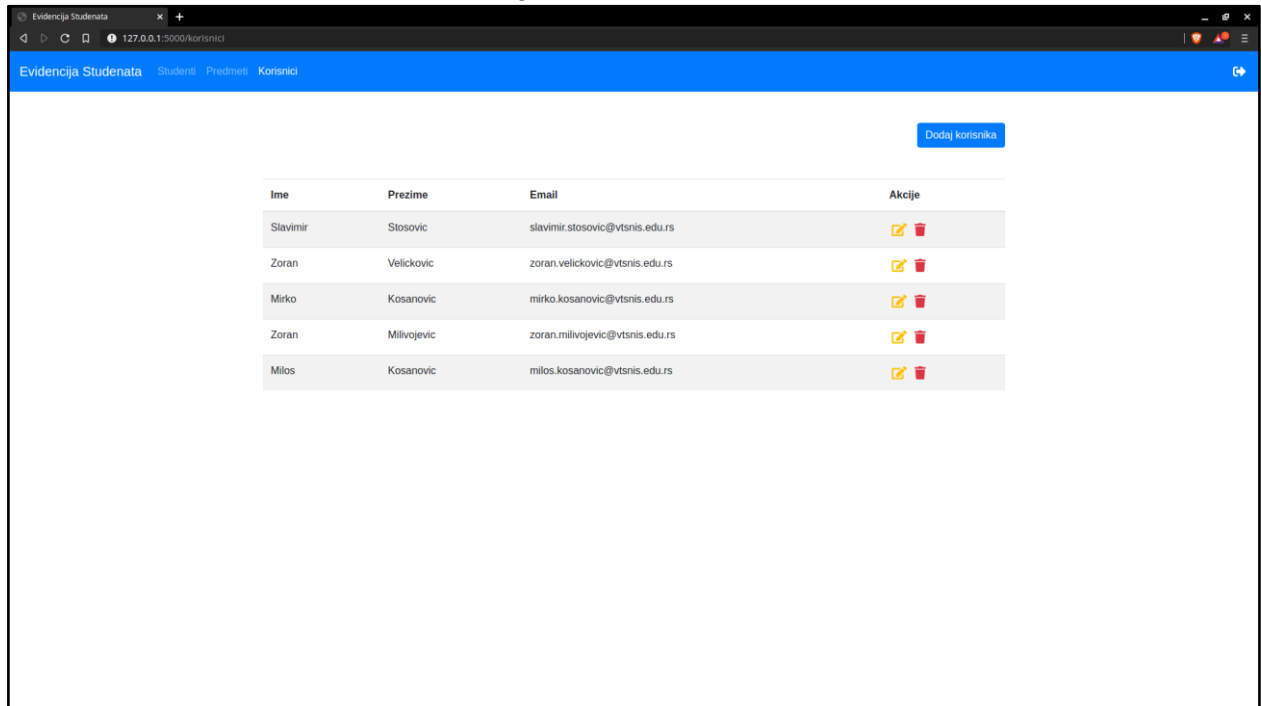
Sada je potrebno napraviti izgled stranice “korisnici”. Za to se mogu koristiti Bootstrap komponente. Iz Bootstrap dokumentacije

(<https://getbootstrap.com/docs/4.5/components/alerts/>) se mogu preuzeti gotove komponente i modifikovati za potrebe aplikacije.

Jedna stranica kao što je “korisnici” potrebno je da sadrži sledeće elemente:

- Navigaciju na vrhu sa imenom aplikacije, linkovima do ostalih stranica i linkom za odjavljivanje korisnika.
- Dugme za dodavanje novog korisnika
- Tabelu korisnika sa njihovim informacijama i linkovima za izvršenje akcije nad njima (izmena, brisanje)

Kreirana stranica bi trebalo ovako da izgleda



korisnici.html

Primer modifikovane komponente Navbar:

```
<nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-dark bg-primary">
  <a class="navbar-brand" href="#">Evidencija studenata</a>
  <button class="navbar-toggler" type="button" data-toggle="collapse"
data-target="#navbarSupportedContent"
  aria-controls="navbarSupportedContent" aria-expanded="false" aria-
label="Toggle navigation">
    <span class="navbar-toggler-icon"></span>
  </button>

  <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarSupportedContent">
    <ul class="navbar-nav mr-auto">
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href={{ url_for('studenti')}}>Studenti</a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href={{ url_for('predmeti')}}>Predmeti</a>
      </li>
      <li class="nav-item active">
        <a class="nav-link" href={{ url_for('korisnici')}}>Korisnici</a>
      </li>
    </ul>
    <form class="form-inline">
```

```
        <a href={{ url_for('logout') }} class="btn btn-primary">
            <i class="fas fa-sign-out-alt"></i>
        </a>
    </form>
</div>
</nav>
```

```
{{ url_for('studenti') }}
```

Ovo je deo jinja sintakse. Funkcija `url_for()` prihvata više argumenata. Prvi je uvek ime funkcije koju želimo da pozovemo iz “app.py”, ostalo su argumenti koje ta funkcija prihvata i opcioni su.

Tako može da postoji:

```
{{ url_for('korisnik_izmena', id=5) }}
```

Ovo je ekvivalentno unosu adrese u “http://127.0.0.1:5000/korisnik_izmena/5” pretraživaču.

```
<i class="fas fa-sign-out-alt"></i>
```

Ovo je primenjena ikonica iz biblioteke FontAwesome.

CSS klase koje se koriste u ovom primeru su deo Bootstrap biblioteke.

Ovaj deo koda se može primeniti na svim šablonima na kojima treba da se pojavi navigacioni meni na vrhu. Jedina razlika može biti u tome kom se `` elementu dodeljuje klasa “active” koja označava link trenutno aktivne stranice.

Ostatak šablona:

```
<div class="container">

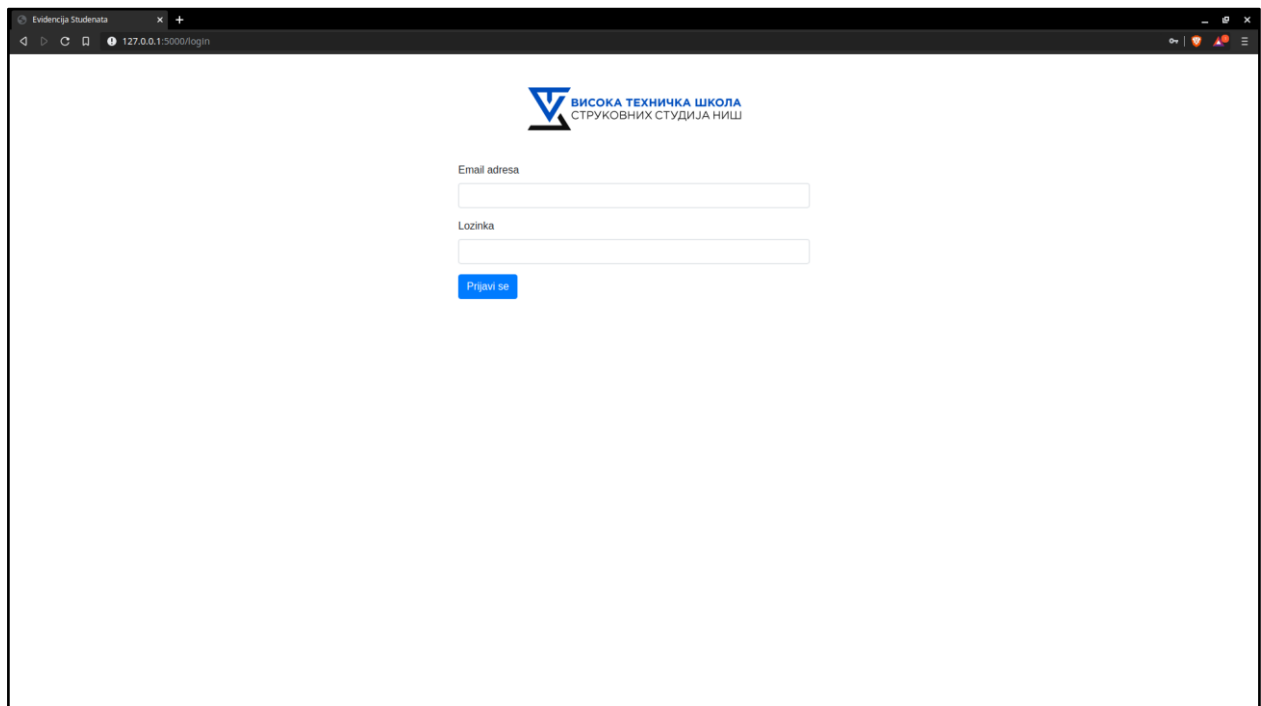
    <div class="row my-5 justify-content-end">
        <a href={{ url_for('korisnik_novi') }} role="button" class="btn
btn-primary">Dodaj korisnika</a>
    </div>

    <div class="row">
        <table class="table">
            <thead>
                <tr>
                    <th scope="col">Ime</th>
                    <th scope="col">Prezime</th>
                    <th scope="col">Email</th>
                    <th scope="col">Akcije</th>
                </tr>
            </thead>
            <tbody>
                <tr>
                    <td>Petar</td>
```

```
        <td>Petrovic</td>
        <td>petar.petrovic@vtsnis.edu.rs</td>
        <td class="row">
            <a href={{ url_for("korisnik_izmena", id=11) }}
role="button" class="text-warning mx-1">
        <i class="fas fa-edit"></i>
        </a>
            <a href={{ url_for("korisnik_brisanje", id=11) }}
role="button" class="text-danger mx-1">
        <i class="fas fa-trash"></i>
        </a>
        </td>
    </tr>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
```

Ovde je definisano dugme koje vodi na stranicu za kreiranje korisnika i tabela sa korisnicima. Trenutno tabela sadrži samo jedan red kao primer. Potrebno je kasnije uz pomoć jinja-e u tabeli ispisati informacije o svim korisnicima iz baze podataka.

Po ovom principu je potrebno napraviti i ostale stranice.



login.html

Evidencija Studenata

Novi korisnik

Ime

Prezime

Email











Lozinka

Sačuvaj

korisnik_novi.html

Evidencija Studenata

Dodaj predmet
















Šifra	Naziv	Godina Studija	ESPB	Obavezni / Izborni	Akcije
VP5	Web Programiranje	3	6	Obavezni	 
RM4	Racunarske Mreze	2	6	Obavezni	 
AM5	Arhitektura Mikrokontrolera	3	6	Obavezni	 
TE3	Tehnici Engleski 1	2	2	Izborni	 
F1	Fizika	1	6	Obavezni	 

predmeti.html

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying '127.0.0.1:5000/predmet_novi'. The page has a blue header with the navigation menu: 'Evidencija Studenata', 'Studenti', 'Predmeti', and 'Korisnici'. The main content area is titled 'Novi predmet' and contains a form with the following fields: 'Šifra' (text input), 'Naziv' (text input), 'Godina studija' (text input), 'ESPB' (text input), 'Obavezni / Izborni' (dropdown menu with 'Status predmeta' selected), and a 'Sačuvaj' (Save) button.

predmet_novi.html

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying '127.0.0.1:5000/studenti'. The page has a blue header with the navigation menu: 'Evidencija Studenata', 'Studenti', 'Predmeti', and 'Korisnici'. The main content area features a 'Dodaj studenta' (Add student) button in the top right corner and a table listing students.



Broj Indeksa	Ime	Prezime	Godina Studija	ESPB	Prosek Ocena	Akcije
REr 1/15	Momcilo	Bajagic	3	115	8.45	  
REr 2/15	Djordje	Balasevic	3	100	7.6	  
REr 3/15	Vladislava	Cosic	3	96	6.41	  
SEr 40/15	Marina	Perazic	3	120	9.69	  
REr 41/15	Djordja	Zejak	3	105	7.98	  

studenti.html

The screenshot shows a web browser window with the URL `127.0.0.1:5000/student_novi`. The page has a blue header with the navigation menu: **Evidencija Studenata**, **Studenti**, **Predmeti**, and **Korisnici**. The main content area is titled **Novi student** and contains a form with the following fields: **Broj indeksa**, **Ime**, **Ime roditelja**, **Prezime**, **Email**, **Broj telefona**, **Godina studija**, **Datum rođenja** (with a placeholder `mm/dd/yyyy`), **JMBG**, and a **Sačuvaj** button at the bottom.



student_novi.html

The screenshot shows the **student.html** page. It features a detailed view of a student's information on the left and a form for adding a grade on the right. The student's details are as follows:

Ime	Momcilo
Ime roditelja	Dragan
Prezime	Bajagic
Broj indeksa	REr 1/15
Godina studija	3
Broj telefona	067 / 123 4567
Email	janko.jankovic@mail.com
Datum rođenja	10.12.1998.
JMBG	1234567891234
Ukupno ESPB	110
Prosek ocena	8.4
Akcije	 

To the right, there is a form for adding a grade with fields for **Predmet** (a dropdown menu), **Ocena**, and **Datum** (with a placeholder `mm/dd/yyyy`), and a **Dodaj ocenu** button.

At the bottom, there is a table listing courses:

Šifra	Naziv	Godina studija	Obavezni / Izborni	ESPB	Ocena	Akcije
VP5	Web Programiranje	3	Obavezni	6	8	 

student.html

Stranice za kreiranje i izmenu nekog resursa su izgledom identične. Razlika je u tome što će stranice za izmenu biti popunjene već postojećim podacima o korisniku, predmetu ili studentu. Tako stranice "korisnik_novi" i "korisnik_izmena" mogu trenutno da imaju isti kod.