

PROJEKTNI ZADATAK - Java web programiranje

Aleksander Radovan

Kreirajte aplikaciju koja omogućava Internet kupnju odabranih proizvoda. Aplikacija ima sljedeće karakteristike/svojstva:

- Postoje 2 role u aplikaciji: korisnik (kupac) i administrator

KORISNIK

- Anonimni korisnik može pregledavati kategorije (**anonymous**)
- Anonimni korisnik može pregledavati proizvode (**anonymous**)
- Korisnik može dodati proizvod u košaricu (**anonymous**)
- Korisnik može definirati količinu određenog proizvoda kojeg stavlja u košaricu (npr. 20 zaštitnih folija za mobilni telefon) (**anonymous**)
- Korisnik može mijenjati sastav košarice (npr. skroz izbaciti neki proizvod ili određenu količinu nekog proizvoda iz košarice ili sve proizvode) (**anonymous**)
- Korisnik može izvršiti online kupnju proizvoda; moguće su opcije gotovina
- pouzeće i PayPal (sve informacije oko implementacije PayPal-a, kreiranja sandbox accounta itd, možete pronaći na <https://developer.paypal.com/>) (**authenticated - kupac**)
- Korisnik mora moći vidjeti povijesni pregled svojih kupnji sa pregledom sljedećih podataka: (**authenticated - kupac**)
 - o Što je kupljeno (sadržaj košarice, s količinama i detaljima o kupljenim proizvodima)
 - o Kada je kupljeno
 - o Kako je kupljeno (gotovina – pouzeće ili PayPal)

ADMINISTRATOR

- Administrator upravlja kategorijama i proizvodima (CRUD operacije nad kategorijama i proizvodima) (**authenticated - admin**)
- Administrator može vidjeti povijesni pregled podataka o tome tko se, kada i sa koje adrese ulogirao (**authenticated - admin**)
- Administrator može vidjeti kompletan povijesni pregled kupnji, za sve kupce, s istim informacijama. Omogućiti jednostavne filtere za pretragu po kupcu i vremenskom periodu kupnje (**authenticated - admin**)

OPĆE UPUTE

- Vizualni dizajn: Do your best (hint: Bootstrap)
- Aplikaciju je potrebno postaviti na neki hosting prije prezentacije. Hosting ne mora nužno biti javan, ali onda morate podići lokalni servlet kontejner (npr. Tomcat), postaviti aplikaciju na njega i pokrenuti. Pokretanje aplikacije iz razvojnog okruženja nije dovoljno za prolaz kolegija
- Obavezno koristiti Spring MVC (**I1**) + Thymeleaf (ili ekvivalentni template engine, npr. JSP+JSTL, FreeMaker, Mustache..) (**I2 + I3**)
- Aplikativni dizajn: primjena dobrih praksi
- Obavezno je pronaći barem jedno prikladno mjesto gdje ćete primijeniti filtere (**I5**) i slušače (**I6**)
- Implementirati autentikacijske/autorizacijske elemente aplikacije prema zadanoj specifikaciji korištenjem Spring Security pristupa (**I4**)
- Implementaciju AJAX funkcionalnosti
- Nijedna klasa ne smije imati više od 200 linija koda
- SonarQube izvještaj ne smije prijaviti nijednu pogrešku

BODOVANJE PROJEKTOG ZADATAKA:

Studenti koji svoj projektni zadatak uspješno predaju na ispitnim rokovima u lipnju i srpnju mogu ostvariti maksimalno 100%. Na ispitnim rokovima u rujnu moguće je ostvariti maksimalno 80% bodova, a na ispitnim rokovima

