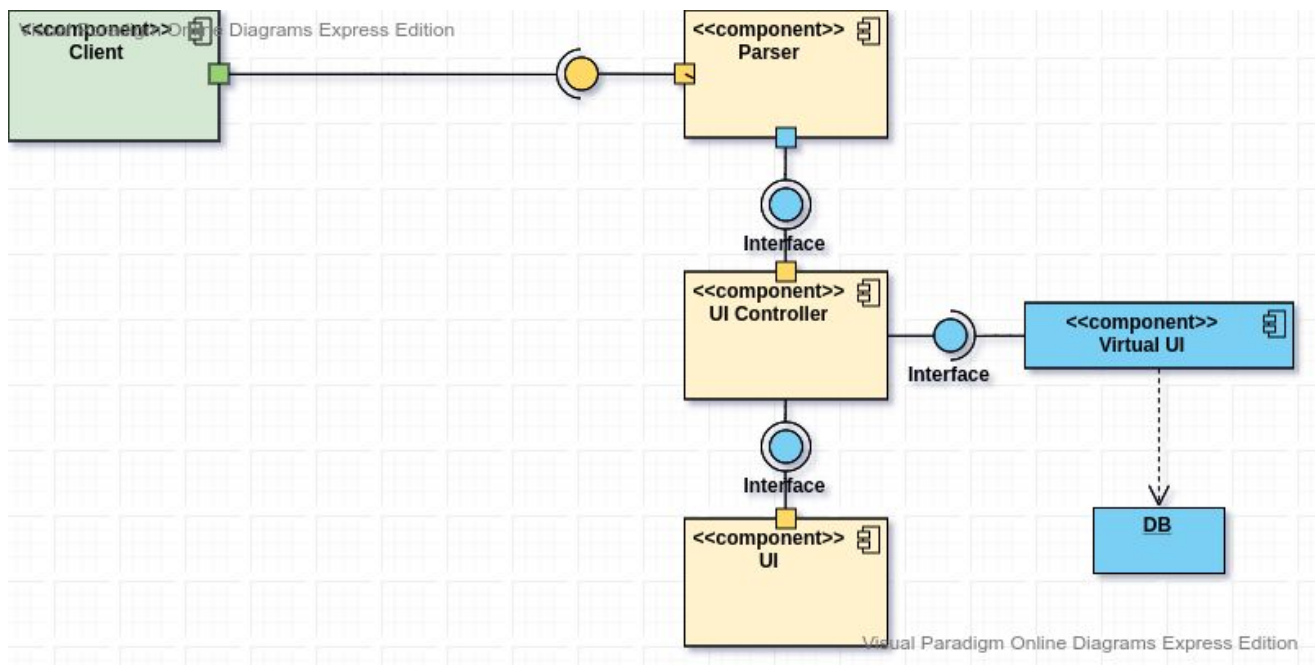


Virtual UI

Потребно је направити дизајн система, архитектуру система, имплементира и истестирати решење који симулира рад следећег система.



Начин рада система

Клијентски програм од корисника захтева унос текста у одговарајућем формату. За потребе овог пројектног задатка користиће се следећи html тагови: html, head, body, p, br, a (и атрибут href), ul, li, b, title.. Задаје се одговарајући хтмл фајл (понудити кориснику или да унесе путању до фајла или да га откуца директно у клијентског апликацији) као на пример:

```
<html> <head> <title> Naslov aplikacije </title> </head>
<body><b>НЕКА АПЛИКАЦИЈА </b></body></html>
```

Тако унесен текст или одабран фајл се прослеђује парсеру чији задатак је да провери да ли је све унето како треба и у одговарајућем хтмл формату. Уколико је корисник унео текст парсер чува унети текст у облику фајла. Уколико постоји неки проблем парсер враћа поруку о грешци кориснику, уколико не постоји информацију о фајлу прослеђују **UI Controller** компоненте.

Задатак **UI Controller** компоненте је да буде медијатор између **Virtual UI** и **UI** компоненте. Она добијени фајл од парсера прослеђује **Virtual UI** компоненти која проверава да ли између

унетог фајла и онога што је тренутно на приказу има разлике. *Virtual UI* прво провера да ли се ради о истом фајлу који је тренутно на приказу, ако јесте проверава где су настале промене тако што пореди тренутни прослеђени фајл са одговарајућим фајлом из базе података. Уколико пронађе промену враћа *UI Controller*-у место промена и саму промену (делту). Након тога *UI Controller* мења само одговарајући део фајла који се приказује на *UI* компоненти која је задужена да на основу прослеђених промена освежи само измењени део приказа.

Модел података

Фајл:

- id
- naziv
- ekstenzija

Садржај фајла:

- id fajla
- id sadržaja
- konkretan sadržaj

Делта:

- id fajla
- opseg linija na kojima ima promena
- sadržaj promene

Критеријум оцењивања

1. Дизајн и архитектура решења
2. Коришћење *Scrum* методологије развоја – дефинисање *user story*-а и таскова, планирање и естимација
3. Имплементација решења
4. CI циклус
 - a. Build
 - b. Unit Tests
 - c. Покривеност кода тестовима