



**Instituto Politécnico Nacional**  
**Escuela Superior de Cómputo**



<b>Tema:</b>	<b>Incorporar Clase de Utilería para el manejo de Sesiones</b>																
Número de la Tarea:	7																
Nombre de la Tarea:	<i>Incorporación de la clase de utilidad para el manejo de sesiones.</i>																
Objetivo:	<p>El alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>♣ Modificará el proyecto base agregando los paquetes y clases correspondientes.</li><li>♣ Modificará los métodos iniciar y cerrar sesión para que utilicen los métodos definidos en la clase de la imagen anexa.</li><li>♣ Crear la clase de la imagen anexa en el paquete <b>utileria</b> (sin acento).</li></ul>																
Fecha límite de Entrega:	Lunes 06 de abril de 2020 a las 08:30 horas.																
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Crear el paquete llamado utilerías (<b>sin acentos</b>).</li><li>2) Crear la Clase de la imagen anexa en el paquete recién creado.</li><li>3) Modificar los métodos <b>iniciarSesion</b> y <b>cerrarSesion</b> de la clase de tipo Servlet llamado <b>LoginServlet</b>, para que utilice los métodos de la clase creada en el punto 2.</li><li>4) Mostrar evidencia de la ejecución del proyecto en donde utilice la funcionalidad incorporada.</li><li>5) Elaborar un Reporte en Latext (La plantilla se encuentra disponible en el espacio digital de la clase en la plataforma edmodo). El Reporte deberá incluir la siguiente estructura:</li></ol> <table><thead><tr><th>Concepto</th><th>Puntos</th></tr></thead><tbody><tr><td>1. Portada</td><td>Sin</td></tr><tr><td>2. Introducción</td><td>2</td></tr><tr><td>3. Conceptos</td><td>2</td></tr><tr><td>4. Desarrollo (Tablas, imágenes, etc.)</td><td>2</td></tr><tr><td>5. Resultados (Imágenes, etc.)</td><td>2</td></tr><tr><td>6. Conclusiones.</td><td>1</td></tr><tr><td>7. Referencias Bibliográficas</td><td>1</td></tr></tbody></table>	Concepto	Puntos	1. Portada	Sin	2. Introducción	2	3. Conceptos	2	4. Desarrollo (Tablas, imágenes, etc.)	2	5. Resultados (Imágenes, etc.)	2	6. Conclusiones.	1	7. Referencias Bibliográficas	1
Concepto	Puntos																
1. Portada	Sin																
2. Introducción	2																
3. Conceptos	2																
4. Desarrollo (Tablas, imágenes, etc.)	2																
5. Resultados (Imágenes, etc.)	2																
6. Conclusiones.	1																
7. Referencias Bibliográficas	1																
Instrucciones de entrega del producto esperado:	Deberá subir su reporte a la plataforma edmodo (pdf del reporte y fuente en latex). (No hay prorrogas).																
Material de apoyo:	Plantilla Latex para Reporte publicado disponible en el espacio digital de la clase en la plataforma edmodo. Imagen de la Clase a crear ( <b>LoginManagerVF.java</b> )																

Imagen de la Clase para documentar (*LoginManagerVF.java*)

```
package com.darkdestiny.util;

import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;
import javax.servlet.http.HttpSession;

/**
 *
 * @author darkdestiny
 */
public class LoginManagerVF {

    private final static String LOGIN_NAME_SESSION_ATTRIBUTE = "nombreUsuario";

    public void login(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response,
        String nombreUsuario) {
        HttpSession session = request.getSession(true);
        session.setAttribute(LOGIN_NAME_SESSION_ATTRIBUTE, nombreUsuario);
    }

    public void logout(HttpServletRequest request,
        HttpServletResponse response) {
        HttpSession session = request.getSession(false);
        session.removeAttribute("nombre");
        if (session != null) {
            session.invalidate();
        }
    }

    public boolean getLoginName(HttpServletRequest request,
        HttpServletResponse response) {
        HttpSession session = request.getSession(false);
        if (session == null) {
            return false;
        } else {
            return session.getAttribute(LOGIN_NAME_SESSION_ATTRIBUTE) != null;
        }
    }
}
```