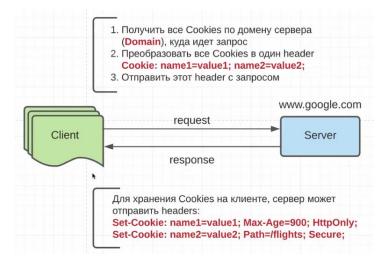
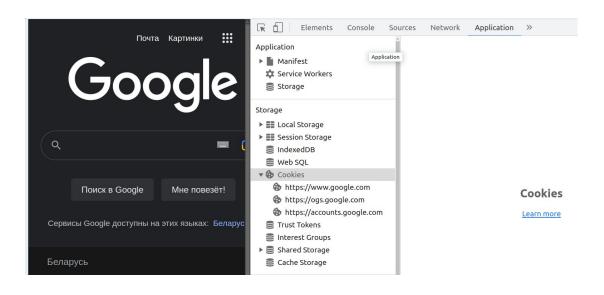
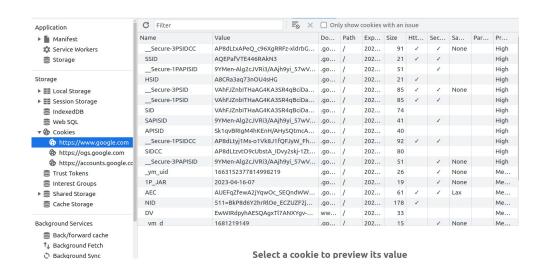
Часть 1. Теоретическая.



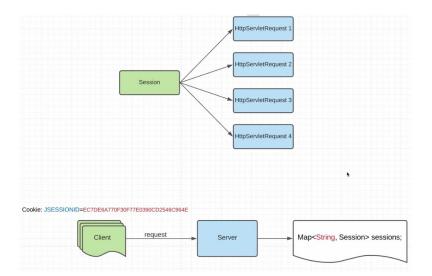
Cookies

https://developer.mozilla.org/ru/docs/Learn/Common_questions/Web_mechanics/What_is_a_web_server





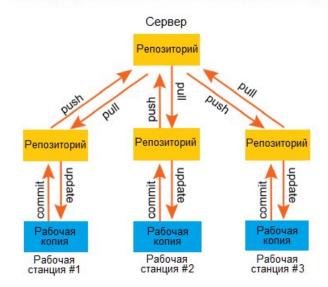
Сессии



https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/HTTP/Session

GIT

Распределённая система контроля версий



https://practicum.yandex.ru/blog/chto-takoe-github-kak-on-rabotaet/

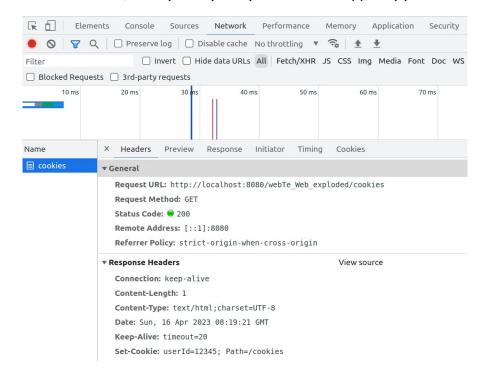
https://docs.github.com/ru/pages/getting-started-with-github-pages/about-github-pages

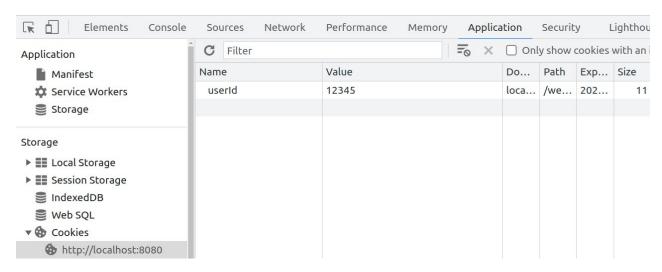
Часть 2. Практическая.

Создадим сервлет для создания cookies.

```
package WT04;
import ...
@WebServlet("/cookies")
public class CookieServlet extends HttpServlet {
   private static final String UNIQ_ID = "userId";
   private static final AtomicInteger counter = new AtomicInteger();
   @Override
   protected void doGet(HttpServletRequest req, HttpServletResponse resp) throws ServletException, IOException {
       var cookies : Cookie[] = req.getCookies();
        if (cookies == null || Arrays.stream(cookies) Stream<Cookie>
                .filter(cookie -> UNIQ_ID.equals(cookie.getName()))
                .findFirst() Optional<Cookie>
                .isEmpty()){
            var cookie = new Cookie(UNIQ_ID, value: "12345");
            cookie.setPath("/cookies");
            cookie.setMaxAge(-1);
            resp.addCookie(cookie);
            counter.incrementAndGet();
       resp.setContentType("text/html");
        try (var writer : PrintWriter = resp.getWriter()) {
            writer.write(counter.get());
```

проверим, что сервлет работает, в браузере запускаем режим разработчика, после чего делаем запрос к серверу по указанному нами url. В request видим передаваемое значение, которое проверяем во вкладке application.





Было бы не лишним запустить код сервлета в режиме debug и смотрим какие фазы выполняются, а какие не выполняются при повторном запросе. Так же смотрим в браузер в режиме разработчика на значения request и response.

Задание:

Необходимо разработать простейший сервлет, в котором:

- ⟨ Получить список всех заголовков и вывести на экран их значения;
- (Переопределить метод doPost для отображения переданных переменных в виде: param=1234&value=test (в Postman использовать эту вкладку)
- Изменить сервлет работающий с передачей текстовых файлов для работы с бинарными, в частности отображения файлов изображений
 *.jpg
- Разместить файл с изображением в директории на жёстком диске, в браузере отобразить его с помощью изменённого сервлета.

Часть 3. Контрольные вопросы.

По результатам выполнения лабораторной работы преподаватель надеется, что студент получил достаточные теоретические и практические знания и в состоянии ответить на следующие вопросы:

- 1. Что такое war-файл, его отличие от jar-файла?
- 2. Какова общая структура веб-проекта?
- 3. Что такое контейнер сервлета?
- 4. Каков жизненный цикл сервлета?
- 5. Что такое ServletContext, что он содержит?
- 6. Когда и сколько раз при (в какой фазе) выполнения сервлета вызывается метод init()?
- 7. Что такое параметры запроса, какой у них тип и как предать массив параметров по одному ключу?
- 8. В чём отличия значений передаваемых параметров в опциях Postman?
 - none form-data x-www-form-urlencoded raw binary GraphQL
- 9. Какой метод в HTTP не является неизменяемым?
- 10. Что такое CGI отличие этой технологии от сервлетов?

Для защиты лабораторной работы необходимо:

- ⟨ Прочитать и понять теоретическую часть.
- Индивидуально выполнить все задания (теоретические и практические) согласно варианта - если такой присутствует. Принимается первый уникальный код, все остальные признаются плагиатом или репликами первого и не учитываются.
- ⟨ Понимать, что делает каждая строка написанного кода.
- Оформить отчёт, который должен быть распечатан или написан вручную на листах формата А4 (цвет листов не важен) и содержать титульный лист и ход выполнения работы. Выводы о результатах проделанной работы приветствуются.
 - * использование репозитория (git или аналоги) с открытым доступом приветствуется.
 - P.S. Для тех, кто не имеет доступа в сеть Интернет, все программы необходимые для выполнения данной лабораторной работы находятся в папке с заданием.