

Cookie 技術是網路時代的快速變遷下所誕生的產物，隨著網路的快速發展，人們需要更複雜的網上交互活動，讓伺服器與客戶端可以保持長久的互連與活動狀態，而這項技術初衷也在瀏覽器的發展時，得到了基礎上的應用，在 1993 年時，**Lou Montulli** 為了讓用戶在訪問網站時，可以提高訪問速度，並減少現有的人工填寫及個人話應用，而發明了現在被大家廣為人知的 **Cookie**。

早期的概念上 **Cookie** 是由 **Web server** 端產生的，作為發送給 **User-Agent**（一般是瀏覽器端），而當瀏覽器接收到 **Cookie** 後，會將其中的 **key/value**，保存到某個路徑內的文本文件之中，讓下次於造訪同一網站時，就可以將 **Cookie** 自動發送給 **Web Server** 端

從這樣的概念可以知道，**Cookie**（複數形態為 **Cookies**）是屬於一種小型的文字檔案，透過加密的方式儲存在用戶端（**Client Side**）上的資料，一般來說 **cookie** 會紀錄用戶的資訊，比較常見的做法是應用在購物車、會員登入或瀏覽紀錄、停留時間等等的，使 **Web service** 可以透過辨別用戶身分，來取得相關的資訊。

而正因為他是儲存在我們用戶的本機端，通常可以儲存的地方有兩個：記憶體或硬體內，記憶體是由 **Browser**(瀏覽器)來維護的，通常會在瀏覽器關閉後清除，而各個瀏覽器之間的 **Cookie** 是無法相互使用，也就是說對於在同一台電腦上使用 **Chrome** 或是 **Firefox**，儘管操作的是同一個人，卻是會認成兩個不一樣的角色，而硬體的 **Cookie** 則會有一個保存期限，除非過期或是手動刪除，不然他的儲存時間會較瀏覽器來的長。

以電子商務網站舉例，因為 **HTTP** 的無狀態性，伺服器並不知道使用者在每個頁面跳轉時到底帶入了什麼資訊，而 **Cookie** 就是用來繞開 **HTTP** 的無狀態性的「額外手段」之一，讓伺服器可以設定或讀取 **Cookies** 中所包含資訊，藉此維護使用者在使用服務時，在背景完成並可以持續跟伺服器發送請求以及對談中的狀態。

透過 **Cookie**，我們的確達成目標，讓伺服器可以在往後透過客戶端發出的請求，辨識使用者及其登入狀態，非常方便。然而，這些資訊其實用戶是有機會可以在瀏覽器中修改的，因此使用者能透過串改 **Cookie** 上的 **=** 內容，讓伺服器收到不正確的訊息 — 也就是說，以登入的例子來看，使用者可以在串改 **isLoggedIn** 的值，讓伺服器誤以為使用者已經通過認證，所以要儘量避免將敏感資訊透過 **Cookie** 存在客戶端，不然被網站被惡意人士攻擊之後有可能就知道你的一些個人使用資料。