

PRACTICAS DE INTERCAMBIO DE DATOS, SESIÓN E COOKIES.

1) PRACTICA 1.

Crea unha páxina web **practica1_index.php** na que se soliciten datos do usuario, concretamente:

- *Nome e apelidos*
- *Cor desexada para o fondo*
- *Cor desexada para a letra*
- *Escoller unha de entre tres tipos de letra (poden ser, por exemplo, tres tipos accesibles na páxina de fontes de Google)*

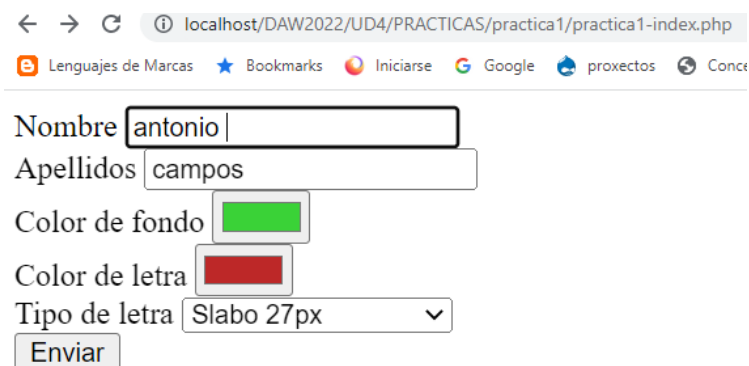
Despois de aceptar os datos, unha segunda páxina (**practica1_saudo.php**) saúda ao usuario, por exemplo, coa mensaxe Ola Ana Fernández, utilizando a fonte e as cores escollidas.

A próxima vez que accedamos á páxina de inicio (**practica1_index.php**), xa non nos pedirá preferencias porque darase de conta de que ten os datos nas cookies e levaranos á segunda páxina.

Se tentamos acceder directamente á páxina de saúdo e non gardamos as preferencias, esta páxina levaranos á páxina co formulario.

Na páxina de saúdo, unha ligazón permitiranos eliminar as preferencias.

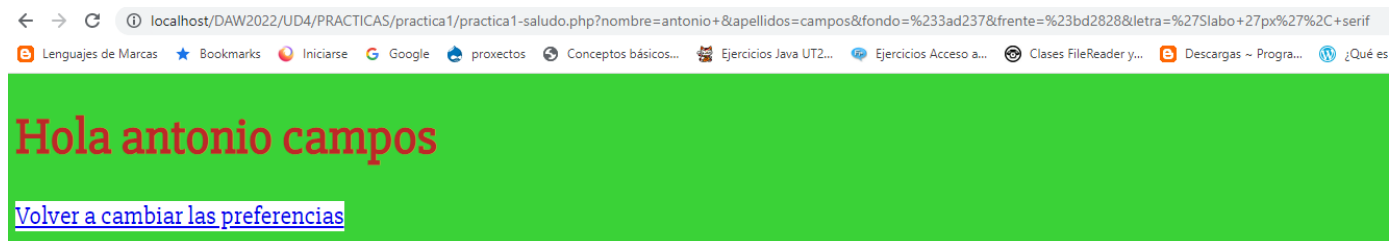
Por exemplo: a primeira vez que entro na pantalla:



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/DAW2022/UD4/PRACTICAS/practica1/practica1-index.php`. The browser's address bar and tabs are visible. The form contains the following fields and controls:

- Nombre:** A text input field containing the value "antonio".
- Apellidos:** A text input field containing the value "campos".
- Color de fondo:** A color selection box showing a green color.
- Color de letra:** A color selection box showing a red color.
- Tipo de letra:** A dropdown menu showing "Slabo 27px".
- Enviar:** A button to submit the form.

Elixo uns valores e pulso enviar.



E se agora pulso en volver a cambiar as preferencias

Hola

[Volver a cambiar las preferencias](#)

E se cargamos de novo a web cando xa tiñamos unhas preferencias marcadas, xa as utiliza.

2) PRACTICA 2.

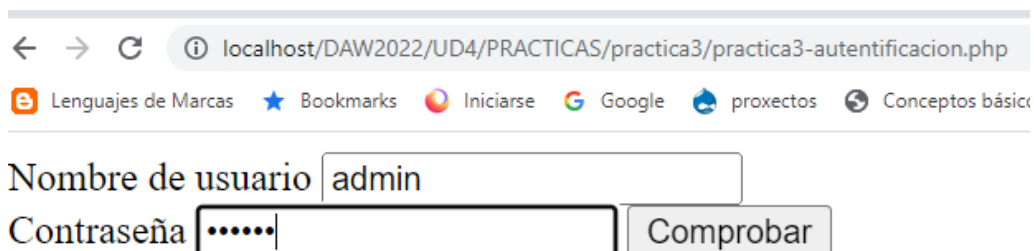
Trátase de faceres o mesmo que no exercicio anterior, pero desta vez, usando sesións e NON cookies.

3) PRACTICA 3

Crea unha páxina PHP chamada **practica3-restrinxida.php**, bastará con que simplemente amose a mensaxe **Entraches na zona restrinxida**.

- Dita páxina non se poderá ver por parte de ningún usuario *que non se autenticou na páxina practica3-autenticacion.php*, a cal pedirá un contrasinal para poder entrar.
- Cando entramos en **practica3-autentiftcacion.php** e escribimos o contrasinal correcto, enviarásenos automaticamente á **páxina practica3-restrinxida.php**.
- Se tentamos acceder directamente á zona restrinxida sen ter pasado antes pola autenticación, isto é, se tentamos entrar directamente na zona restrinxida, **non se nos permitirá** entrar e enviarásenos a **practica3-autenticacion.php** para que escribamos o contrasinal.
- Tras autenticarnos, **durante a sesión poderemos acceder directamente á zona restrinxida** e non se nos pedirá o contrasinal.

Nota: Poden utilizarse cookies ou sesións, pero a contrasinal deberá almacenarse cifrada para unha maior seguridade, especialmente se usas cookies. O usuario que se conecta debe ser o usuario admin e a contrasinal 123456, por exemplo.



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost/DAW2022/UD4/PRACTICAS/practica3/practica3-autenticacion.php'. Below the address bar, there are navigation links: 'Lenguajes de Marcas', 'Bookmarks', 'Iniciarse', 'Google', 'proxectos', and 'Conceptos básicos'. The main content area contains a login form with two input fields: 'Nombre de usuario' (containing 'admin') and 'Contraseña' (containing masked characters '.....'). To the right of the password field is a button labeled 'Comprobar'.

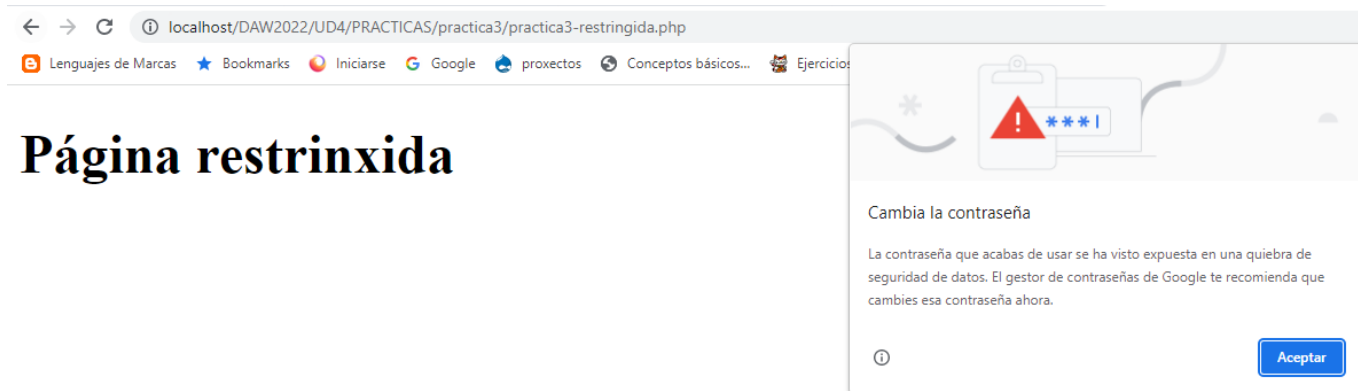
Se os datos son inocrrecots, obteño:

Nombre de usuario

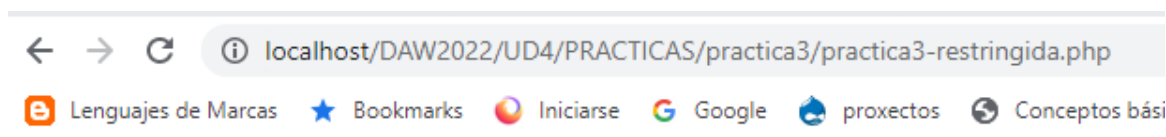
Contraseña

Datos incorrectos

Se poño o usuario admin e contrasinal 123456, obteño o acceso a páxina restrinxida...



E se agora, dende o navegador que teño aberto (sesión), proba a acceder directamente a páxina restrinxida, vexo que podo acceder correctamente porque aínda estou na sesión...



Página restrinxida

4) PRACTICA 4

Facer unha pequena lista de tarefas

- Amosa unha páxina web na que dispoñamos inicialmente dun formulario no que temos un cadro de texto e un botón co texto **Engadir tarefa**.
- Ese formulario permitiranos escribir o nome dunha tarefa e ao pulsar engadir, aparecerá a páxina mostrando unha lista de tarefas onde xa aparece a que engadimos.
- Podemos seguir engadindo tarefas e cada vez que o facemos, a lista vai medrando.
- Ao lado da lista de **tarefas engadidas**, cada unha delas terá unha ligazón que diga **Quitar tarefa**, devandita ligazón permitiranos *quitar a tarefa da lista*.
- En todo momento o usuario ten que ver a mesma páxina na que a lista amosa as tarefas que foi engadindo e onde xa non aparecerán as que foi eliminando.

Engadir tarefa

Engadir

Lista de tarefas

1. estudar [Borrar](#)
2. estudar php [Borrar](#)
3. tomar unhas cañas [Borrar](#)
4. voltar a estudar [Borrar](#)

Se pulsamos no link de borrar dunha tarefa, esta desaparece da lista...

5) PRACTICA 5

Xogo visual

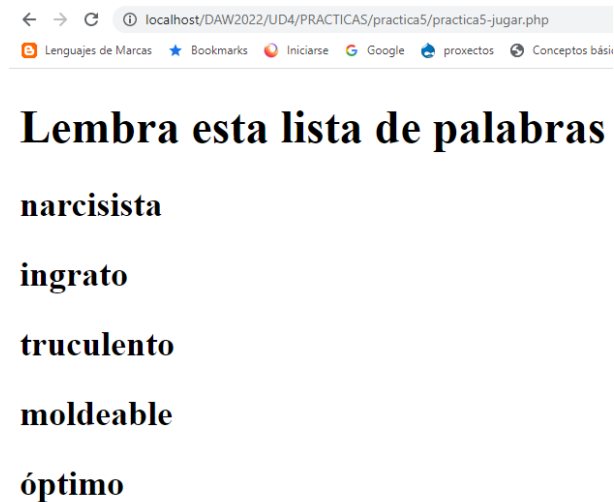
- Unha páxina web amosarános cinco palabras ao chou. Só amosaremos esas palabras **durante 10 segundos**, despois dos cales amosarase unha segunda páxina.
- Nesa segunda páxina aparecerán 5 cadros de texto que nos preguntan polas 5 palabras que se nos mostraron na primeira páxina.
- Tras escribir as 5 palabras, unha terceira páxina permitiranos saber cantas atinamos e unha ligazón daranos a posibilidade de volver xogar de novo.
- Nota. Para que unha páxina se redireccione a outra pasados 10 segundos, o máis cómodo é escribir este **código JavaScript**:

```
<script>
window.onload=function()
{
    //salto automático a seguinte páxina
    setInterval(function(){location="practica5-formulario.php"},1000);
}
</script>
```

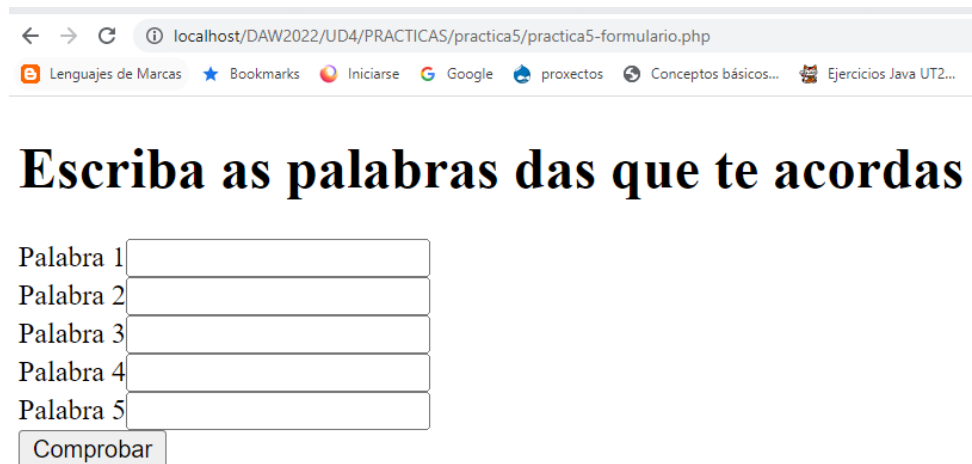
A lista de palabras coas que imos xogar é:

```
"truculento",    "admirable",    "narcisista",    "óptimo",    "mercadería",
"atalaya",      "ingrato",      "exhumación",    "inocuo",     "plausible",
"humanista",    "candente",     "universo",      "tópico",     "antiguo",
"desidia",     "amante",       "extraño",       "lúdico",     "magnífico",
"inóspito",     "guerrero",     "moldeable",     "tirano",     "candidato",
"rápido",      "bondad",       "clásico",       "galante",    "hermandad",   "siniestro",
"cónico",      "aburrido",     "metalurgia",    "sideral",    "comando"
```

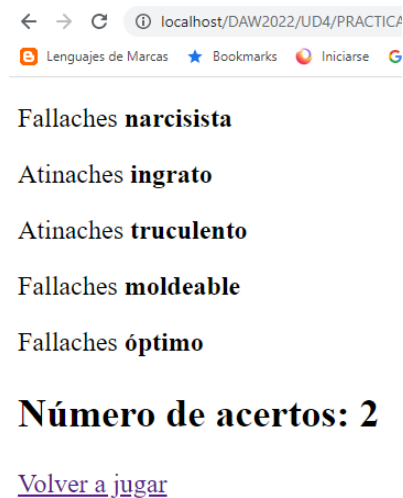
No inicio do programa, chamamos a páxina do xogo e obtemos aleatoriamente en pantalla 5 palabras...



Pasados os 10 segundos, saltamos a páxina na que temos que rexistrar as palabras que lembremos:



Escribimos as palabras que lembremos e obtemos o resultado.



6) PRACTICA 6. **VOLUNTARIA.** PRECISA DE COÑECEMENTOS DE JAVASCRIPT.

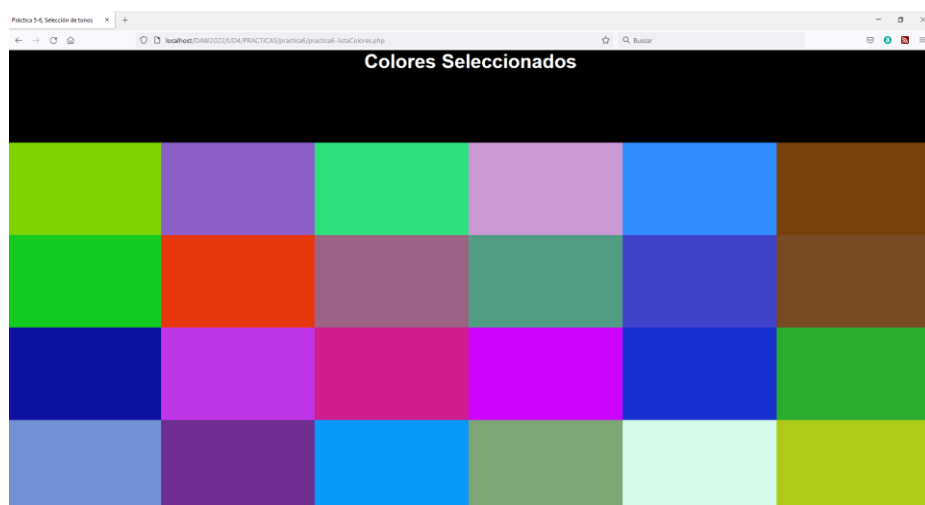
Esta práctica só se pode realizar si xa dispós de certos coñecementos en JavaScript.

Trátase de amosar unha páxina que divida a pantalla en 20 rectángulos iguais.

Cada rectángulo amosará unha cor aleatoria.

- Ao facer clic nun dos rectángulos a páxina recárgase mostrando outras 20 cores e nunha zona chamada cores elixidas mostrarase a cor elixida.
- Cada vez que eliximos unha cor, este colócase na barra de cores elixidas.

Pantalla inicial:



No intre no que faga click nun dos cadros...recarganse as cores e na parte superior aparece un cadríño co cor que acabo de marcar...

