

Ejercicios de Cookies y sesiones

1. Hacer un script que la primera vez que se le llame muestre un mensaje “Hola desconocido. A partir de ahora te recordaré”. En ese momento se generará una cadena aleatoria (utilizando la función que se adjunta aquí, llamándola sin parámetros) y se colocará una cookie llamada “UID” con el valor devuelto por la función. Las siguientes veces que se conecte el usuario se mostrará un mensaje que diga. “Hola de nuevo. Te conozco como UID = <UID>”. Observar los “response-headers” y “request-headers” en cada consulta. Probar a borrar la cookie y rehacer la ejecución del script.

```
function generaCadenaAleatoria($longitud = 5) {  
    $charset = "0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz";  
    $base = strlen($charset);  
    $result = '';  
    $now = explode(' ', microtime())[1];  
    while ($now >= $base){  
        $i = $now % $base;  
        $result = $charset[$i] . $result;  
        $now /= $base;  
    }  
    return substr($result, -5);  
}
```

2. Hacer un script que lleve la cuenta del número de visitas realizadas a dicha página. La primera vez que se visita pondrá “BIENVENIDO”. El resto de veces pondrá. “Hola es la vez número <numVeces> que visitas esta página”.
3. Hacer una aplicación con el siguiente aspecto:

Listado de cookies por nivel

Nivel0 --> [Listado de cookies](#)
Nivel0 --> Nivel1 --> [Listado de cookies](#)
Nivel0 --> Nivel1 --> Nivel2 --> [Listado de cookies](#)

Creación de cookies en diferentes niveles (directorios) por un script ubicado en /
Se permite fijar nombre y contenido de la cookie, así como el nivel

Creación de cookie
Nombre Contenido
Nivel

...que me permita crear ciertas cookies al nivel en el que está el script (nivel 0), o a un par de niveles más profundos, con el nombre y el contenido que queramos. Al pinchar en los hipervínculos de cada nivel me mostrará las cookies que son “visibles” a ese nivel.

Listado de cookies de nivel **dwes/pruebas/p1/nivel1/nivel2/**

Nombre cookie	Contenido cookie
dos	contenido2
uno	contenido1
cero	contrnido0

4. Hacer un programa que simule un proceso de login con el siguiente aspecto:

Tratamiento de cookies

Primera ejecución. Usted no está conectado.

Usuario

Clave

Si se introduce un usuario/clave adecuados (almacenados en un array asociativo) se muestra una página con el siguiente aspecto.

Conectado como **alfa**. Número de visitas: 4.



Se informará del usuario con el que se ha conectado. El número de conexiones que ha hecho y mostrará un listado de banderas de tamaño 27x18 (pueden descargarse de [aquí](#) las imágenes) cuya selección se recordará en el siguiente login.

Al desconectar, se mostrará una pantalla similar a la primera, despidiéndose del usuario:

Tratamiento de cookies

Adiós **alfa**. Usted no está conectado.

Usuario

Clave

Almacénese toda la información que se requiera de cada usuario en una sola cookie. Investigar la función “explode” de PHP.

- Hacer un script que implemente un contador de visitas utilizando sesiones y llamándose a sí mismo. Mantener la sesión utilizando la URL, para evitar que alguien pudiera bloquear las cookies en el navegador (hacer la prueba de bloquearlas y ver cómo sigue funcionando).
- Hacer un par de scripts crearSesion.php y recuperarSesion.php que, respectivamente, creen una sesión, borren los datos de la sesión anterior, asignen 6 valores de sesión, y a continuación los recupere y visualice. Los valores deben ser de los siguientes tipos:
 - entero: un número entero
 - real: un número real

- texto: una cadena de texto
- fecha: una fecha (objeto DateTime. Utilizar date_create('yyyy-mm-dd'))
- semaforo (array asociativo ['r'=>'rojo', 'a'=>'amarillo','v'=>'verde'])
- un Punto (objeto Punto)

7. Utilizando sesiones, hacer una simulación de un registro por pasos en el que se va progresando por varios formularios hasta una pantalla que muestra el resumen de la información introducida hasta el momento. En cualquier momento se podrá volver a un paso anterior y se deberá mantener la información introducida en el formulario previamente. Los iconos se pueden encontrar [aquí](#).

The image shows four screenshots of a web application's registration process, organized in a 2x2 grid. Each screenshot has a progress indicator at the top with three numbered circles (1, 2, 3) and a flag icon.

- Top-left screenshot (Step 1):** Titled "Datos personales". It contains input fields for "Nombre" (filled with "Ramón") and "Apellidos" (filled with "Donguillo"). There is a date field for "Fecha de nacimiento" (19/04/1950), radio buttons for "Género" (Mujer selected, Hombre, Otro), checkboxes for "Casado o Pareja de hecho" and "Hijos", and a dropdown for "Nacionalidades" (Española, Francesa, Italiana, Portuguesa). A button at the bottom says "Grabar información e ir al paso 2 - Datos profesionales".
- Top-right screenshot (Step 2):** Titled "Datos profesionales". It has a dropdown for "Departamento" (Marketing), a text field for "Salario" (2750.00), a text area for "Comentarios" (filled with "En la venta no hay rival"), and a button "Grabar información e ir al paso 3 - Datos bancarios".
- Bottom-left screenshot (Step 3):** Titled "Datos bancarios". It has a text field for "Cuenta corriente" (12345678901234567890) and a button "Grabar información e ir al resumen final".
- Bottom-right screenshot (Step 4):** A summary screen titled "Resumen". It displays the data from the previous steps: Personal (Ramón Donguillo, 1950-04-19, Española Portuguesa), Professional (Marketing, 2750.00, En la venta no hay rival), and Bank (12345678901234567890). A link "Volver al principio" is at the bottom.

8. Realizar un script que simule el juego del ahorcado con el siguiente aspecto

The image shows a web interface for a hangman game, enclosed in a red border. At the top, it says "BIENVENIDO. Para empezar a jugar introduce una letra". Below this is a prompt "Introduce letra:" followed by a small blue square input field. Underneath is a row of 8 empty boxes, each containing a hyphen, representing the letters of the hidden word. At the bottom, there is a black-bordered box containing the following text: "Palabra oculta: Ungüento", "Letras probadas:", "Número de intentos: 0", and "Número de fallos: (0/6)".

Al comenzar, el juego escogerá al azar una palabra oculta desde una Base de Datos de palabras (codificada por ejemplo en un array de palabras). Se podrá introducir una letra, y el script se llamará a sí mismo considerando la nueva situación. Si la letra ya se había introducido antes, lo avisará y no computará para el número de fallos. Si la letra pertenece a la palabra oculta se desvelará en el panel, y si no, se informará y se incrementará el número de fallos. La partida termina cuando se alcanza el número máximo de fallos o cuando se acierte la palabra. El juego informará de todas las letras probadas hasta el momento.

El juego debe ser insensible a mayúsculas/minúsculas/tildes/diéresis. Para aclarar cómo hacerlo echar un vistazo [aquí](#)

Toda la información relevante entre una situación y otra debe conservarse utilizando variables de sesión y no cookies (exceptuando la propia cookie que contiene el SID)

9. ---