

# Ejercicios - Sesiones

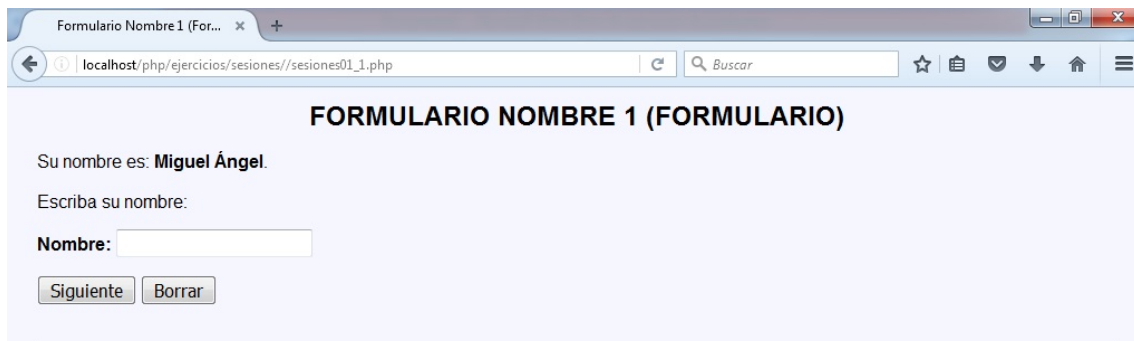
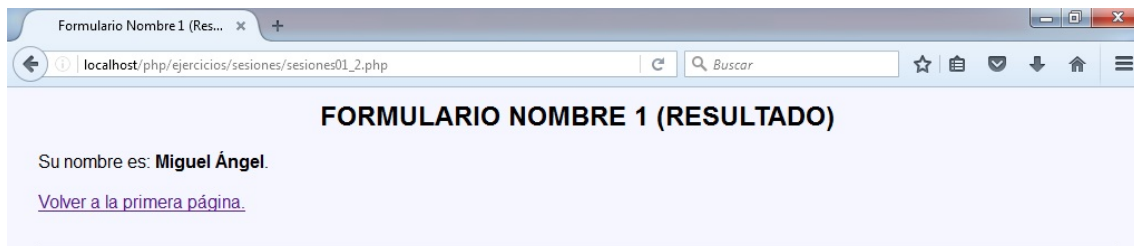
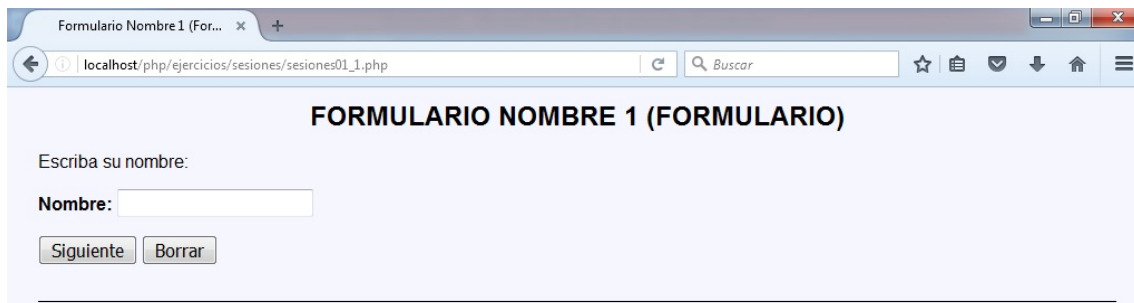
## Nota:

- Los datos introducidos por el usuario deben guardarse en variables de sesión, no en controles ocultos (hidden).

## Sesiones 01 - Formulario Nombre (1)

Escriba un programa de dos páginas que solicite el nombre del usuario y lo muestre en las dos páginas.

- En la primera página, se solicita el nombre del usuario.
- En la segunda página, se dice si se ha escrito o no un nombre en el formulario.
- Al volver a la primera página, se mostrará el último nombre escrito.



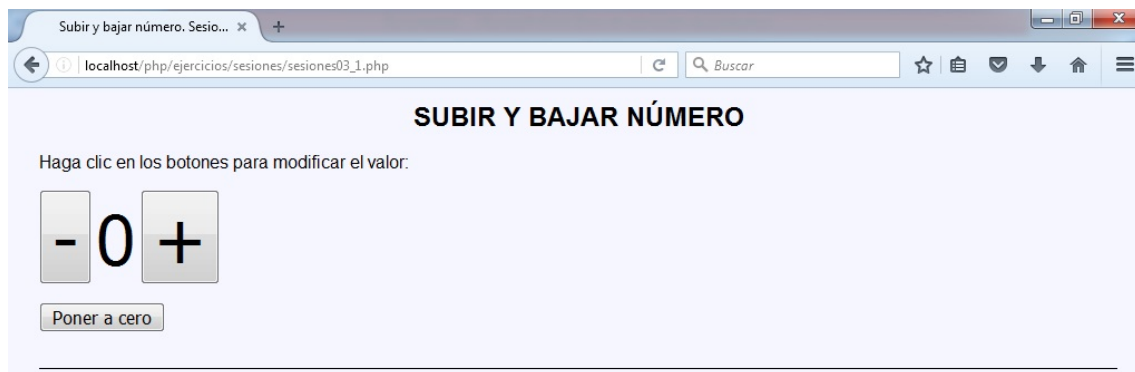
## Sesiones 02 - Formulario Nombre (2)

Modifique el programa anterior de manera que la segunda página no muestre ningún mensaje, sino que redirija a la primera.

## Sesiones 03 - Subir y bajar número

Escriba un programa de dos páginas que muestre un valor numérico y permita subirlo o bajarlo mediante dos botones.

- La primera página contiene un formulario con tres botones de tipo submit con el mismo name.
- La segunda página recibe el dato, modifica el número y redirige a la primera página.
- El número se guarda en una variable de sesión. Si la variable no está definida, se le dará el valor 0.



## Sesiones 04 - Mover un punto a derecha e izquierda

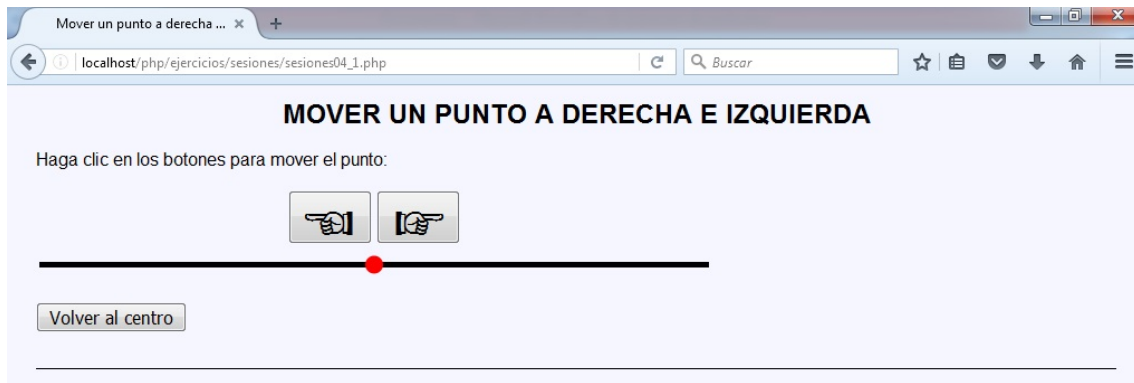
Escriba un programa de dos páginas que muestre un punto sobre una línea y permita moverlo a derecha o izquierda mediante dos botones.

- La primera página contiene un formulario con tres botones de tipo submit con el mismo nombre.
- La segunda página recibe el dato, modifica la variable que contiene la posición y redirige a la primera página.
- El número se guarda en una variable de sesión. Si la variable no está definida, se le dará el valor 0.
- El ancho de la línea son 600px y las coordenadas van de -300 a 300.
- El punto avanza o retrocede de 20px en 20px.
- Cuando el punto sale del dibujo por un lado, aparece en el lado opuesto.
- Para los dedos índices, usar la entidades de texto: `&#x261C;` y `&#x261E;` en sendos elementos **button** respectivamente. Ejemplo:

```
<button type="submit" name="accion" value="derecha" style="font-size: 60px; line-height: 40px;">&#x261E;</button>
```

- Y para dibujar las líneas y el círculo, usar los siguientes elementos de HTML5:

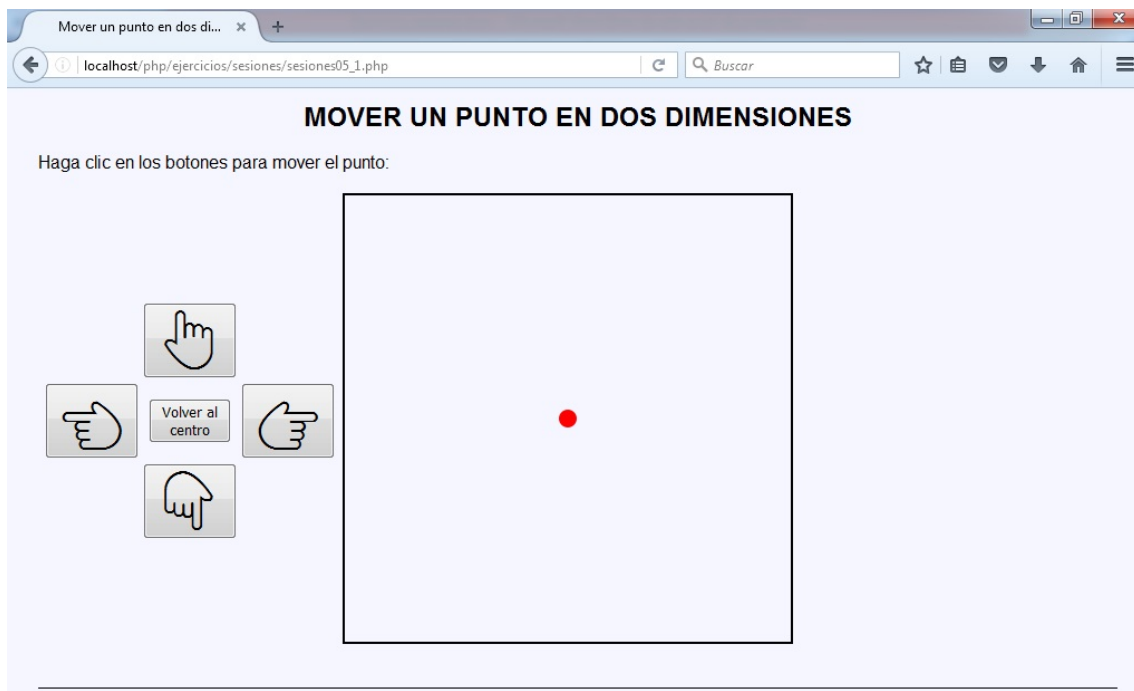
```
<svg version="1.1" xmlns=http://www.w3.org/2000/svg
width="600px" height="20px" viewBox="-300 0 600 20">
  <line x1="-300" y1="10" x2="300" y2="10"
stroke="black" stroke-width="5" />
  <circle cx="0" cy="10" r="8" fill="red" />
</svg>
```



## Sesiones 05 - Mover un punto en dos dimensiones

Escriba un programa de dos páginas que muestre un punto en un cuadrado y permita moverlo en vertical u horizontal mediante cuatro botones.

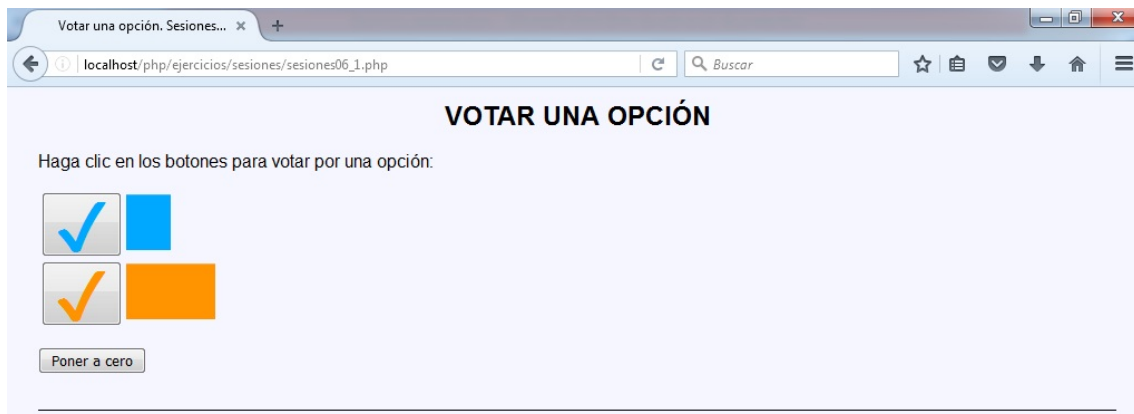
- La primera página contiene un formulario con cinco botones de tipo submit con el mismo nombre.
- La segunda página recibe el dato, modifica las variables que contienen la posición (X e Y) y redirige a la primera página.
- Los dos números se guardan en dos variables de sesión. Si las variables de sesión no están definidas, se les dará el valor 0.
- El plano tiene 400px de lado y las coordenadas van de -200 a 200.
- El punto avanza o retrocede de 20px en 20px.
- Cuando el punto sale del dibujo por un lado, aparece en el lado opuesto.
- Para los dedos cursores, usar la entidades de texto: `&#x1F446;`, `&#x1F447;`, `&#x1F448` y `&#x1F449` en cuatro elementos button respectivamente.



## Sesiones 06 - Votar una opción

Escriba un programa de dos páginas que muestre gráficamente los votos recogidos por dos opciones.

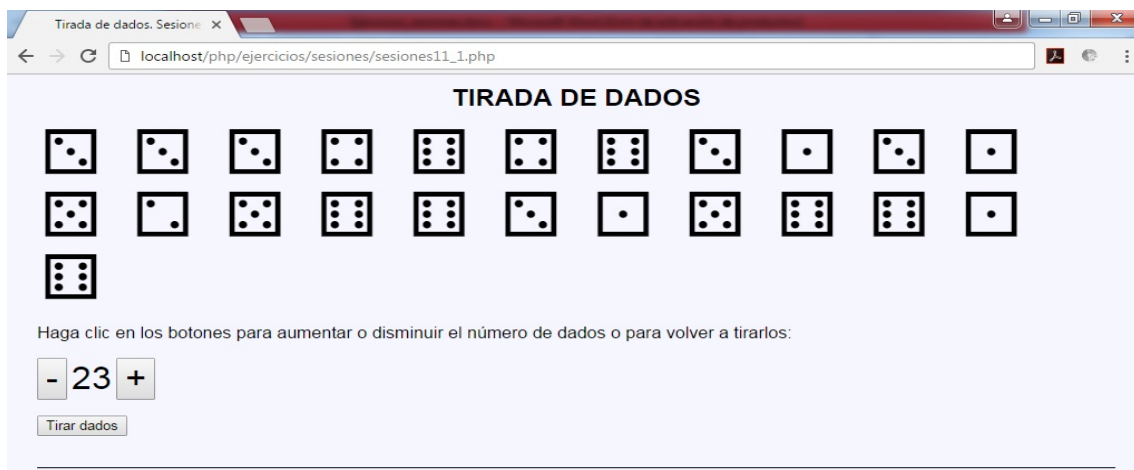
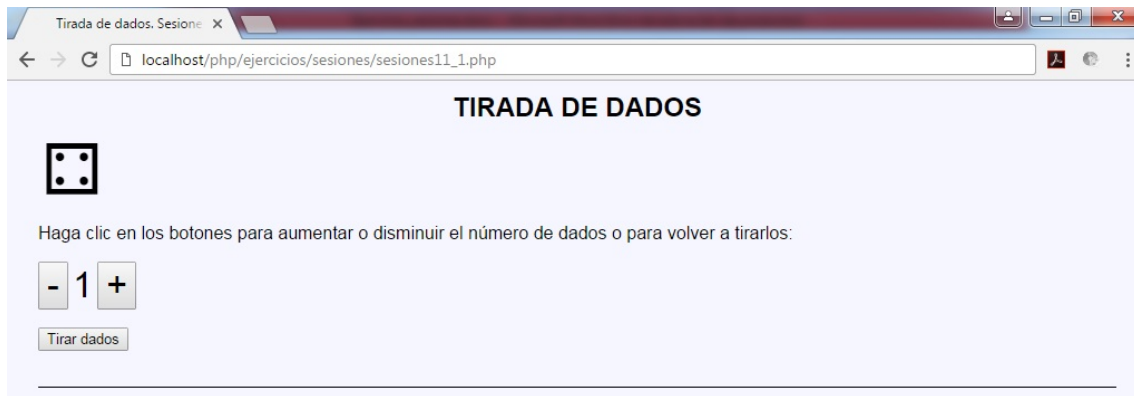
- La primera página contiene un formulario con tres botones de tipo submit con el mismo nombre.
  - Dos botones permiten votar a una u otra opción
  - El tercer botón pone a cero los contadores de votos
- La segunda página recibe el dato, modifica la variable de sesión que contiene el número de votos de la opción elegida y redirige a la primera página.
- Los dos números se guardan en dos variables de sesión. Si las variables de sesión no están definidas, se les dará el valor 0.
- Las franjas correspondientes a los votos se alargan de 10px en 10px y no tienen límite de tamaño.



## Sesiones 7- Tirar dados

Escriba un programa de dos páginas que muestre un valor numérico y permita subirlo o bajarlo mediante dos botones. Ese valor numérico es el número de dados que se muestran en la página.

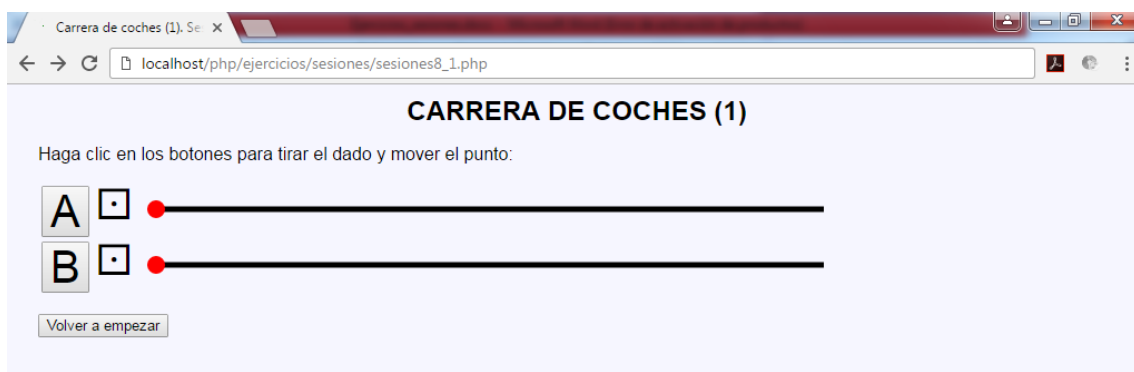
- La primera página contiene un formulario con tres botones de tipo **submit** con el mismo **name**.
- La segunda página recibe el dato, modifica el número (el valor mínimo es 1) y redirige a la primera página.
- El número se guarda en una variable de sesión. Si la variable no está definida, se le dará el valor 1.
- Los dados que se muestran en la primera página corresponden a entidades de carácter: de **&#9856;** a **&#9861;**;
- Para generar los números aleatorios usar la función **rand(1,6)**.



## Sesiones 8 - Carrera de coches (1)

Escriba un programa de dos páginas que muestre dos puntos sobre dos líneas y permita moverlos mediante dos botones que tiran dos dados.

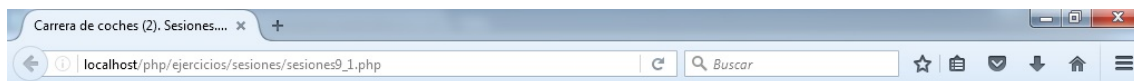
- La primera página contiene un formulario con tres botones de tipo **submit** con el mismo **name**.
- La segunda página recibe el dato, modifica el número (el valor mínimo es 1) y redirige a la primera página.
- El número se guarda en una variable de sesión. Si la variable no está definida, se le dará el valor 1.
- Los dados que se muestran en la primera página corresponden a entidades de carácter: de &#9856; a &#9861;



## Sesiones 9 - Carrera de coches (2)

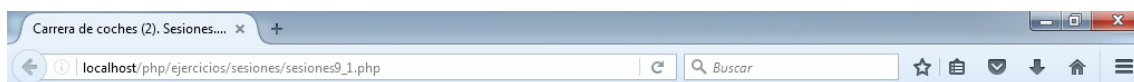
Modifica el ejercicio anterior hasta convertirlo en un juego. Para ello:

- Deja una sólo línea.
- Establece un turno de tirada.
- Dibuja en la línea al menos cuatro zonas ( casillas especiales), dónde puedan ocurrir:
  - Peder turno
  - Ganar / Perder un dado para el siguiente turno. Si pierde dado y sólo tiene uno, entonces lo que pierde es turno.
  - Ir al inicio
- Si un jugador empata la posición del contrario habiendo sacado en el dado un 6, manda al jugador alcanzado al inicio.
- Gana el jugador que alcanza meta con una suma exacta en su tirada de dado/os. Si no, el coche rebota ( cómo en el Parchís y la Oca)
- Para complicar la llegada, entre los 5 últimos pasos para llegar a meta debe de encontrarse al menos la casilla especial de Ganar un dado. Y de los 10 últimos pasos al 6º, la casilla especial volver al Inicio.



### Carrera de coches (2)

Haga clic en los botones para tirar el dado y mover el punto:



### Carrera de coches (2)

Haga clic en los botones para tirar el dado y mover el punto:

