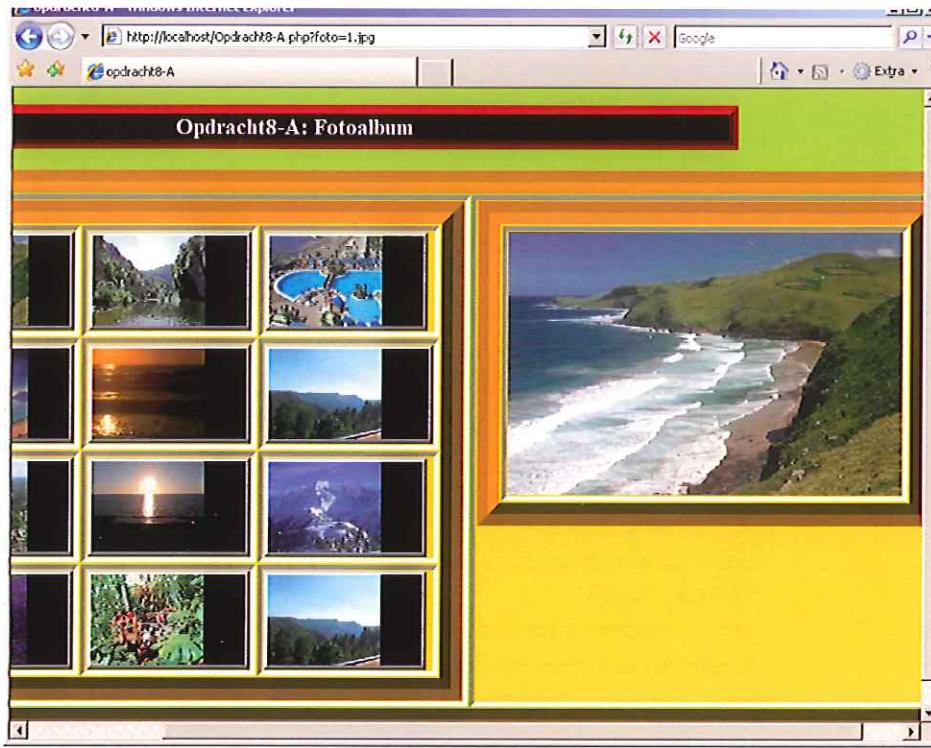


Opdracht8-A: fotoalbum

- Maak de onderstaande webpagina zo nauwkeurig mogelijk na.



- Maak een map voor de foto's (gebruik de foto's van de map fots8-14). Als je later extra foto's aan de map toevoegt, moeten de foto's automatisch in de tabel geplaatst worden (combinatie van voorbeelden 8-8 en 8-11)
- Als je een kleine foto aanklikt, moet de foto aan de rechterkant van de foto's in een groter formaat komen te staan.
- Sla de pagina op onder de naam: **Opdracht8-A.php**
- Wat moet je voor de opdracht inleveren:
 - Lever deze opdracht in als Worddocument, want voor jouw docent zijn de codes in een Worddocument gemakkelijker na te kijken.
 - Kopieer de broncode van de opdracht naar dit Worddocument.
 - Maak een Print Screen van jouw opdracht en plak deze onder de broncode in het Worddocument.
 - Vraag jouw docent op welke manier (e-mail of print) je de opdracht moet inleveren.

9 SESSIONS EN COOKIES

9.1 Sessions

Wat zijn sessions

Sessions in PHP zijn er voor gemaakt om bepaalde waarden tijdelijk te bewaren. De waarde in de **session** variabelen worden zo lang bewaard als de browser actief is. Wanneer dus alle vensters van een browsers gesloten zijn is de **session** variable “weg”.

Sessions kunnen goed gebruikt worden om bijvoorbeeld bij te houden wat de naam van een persoon is of om een inlog systeem te maken..

Het gebruik van sessions initialiseren

Een **session** maak je aan door een bepaalde variable te gebruiken. Eerst moet het gebruik van sessions gestart worden. Het beste is om dit voor alle output te doen, omdat niet alle systemen hetzelfde geconfigureerd zijn. De functie, welke het gebruik van sessions start, is:

```
<?php
session_start ();
?>
```

Sessions aanmaken

Wanneer je het gebruik van **sessions** hebt gestart kun je **sessions** aanmaken. Dit doe je door gebruik te maken van de variable **\$_SESSION**. Deze variable is een zogenoemde globale variable. Hierdoor is hij overal beschikbaar.

Een session kun je heel eenvoudig aanmaken. Met de volgende code maak je bijvoorbeeld een session aan welke “**bezoekerNaam**” heet en als waarde, de waarde van de variable “**invoerBezoekerNaam**” heeft.

```
<?php
session_start ();
$invoerBezoekerNaam = "Yesin gareb";
$_SESSION["bezoekerNaam"] = $invoerBezoekerNaam;
?>
```

Met deze paar regels heb je al een session aangemaakt. Je kunt zo veel sessions aanmaken als je wilt.

Sessions uitlezen

Nu ga ik je laten zien hoe we **sessions** uitlezen.

Laten we zeggen dat de stuk code uit de vorige paragraaf in een ander php bestand staat dan de stuk code wat we nu laten zien. Met deze stuk code gaan we de gene groeten, waarvoor in het vorige stuk code een **session** aangemaakt is:

```
<?php  
session_start();  
echo "Welkom ";  
echo $_SESSION["bezoekerNaam"];  
?>
```

Het volgende wordt weergegeven, wanneer je eerst de pagina hebt bezocht met de code uit het vorige voorbeeld als uitvoer: Welkom Yesin Gareb

Sessions verwijderen

Wanneer Yesin Gareb weggaat, maar nog wel wil doorsurfen kun je de **session** verwijderen. Dit kun je doen door gebruik te maken van de functie **unset ()**.

unset (): Met deze code kun je de **session** verwijderen:

```
<?php  
session_start();  
unset($_SESSION["bezoekerNaam"]);  
?>
```

Session_destroy()

Je kunt ook in één keer de hele **sessie** verwijderen. Dat doen we als volgt.

```
<?php  
session_start();  
session_destroy();  
?>
```

9.2 Inlogssysteem maken

Voorbeeld9-1: Inlog en uitlogssysteem

Een Inlogssysteem & Uitlogssysteem voor een pagina bijvoorbeeld **Voorbeeld8-14.php**(fotoalbum) maken met behulp van sessions.

Ik gebruik voor het volgende voorbeeld de codes **trim** en **Md5**

trim: Verwijdt whitespace van het begin en eind van een string

md5(): De **md5() functie** codeert iets, het is erg handig voor wachtwoorden

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<?php
// Om sessions te kunnen gebruiken
session_start();
?>
<html>
<head>
<title>Voorbeeld9-1</title>
<LINK rel=STYLESHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>
<body>
<h1>Loginsysteem & Loguitsysteem</H1>
<div id="tekstblok">
<?php
// Het array met de loginnamen met bijbehorende passwords
$secrets = array("Yesin" => "Yesin1", "Gareb" => "Gareb1");
// De naam voor de sessie met de waarde voor de sessie
$sessionname = "Secure";
$sessiontekst = md5(date("d-m-Y"));
// Checken of er iets is gepost vanuit een formulier
if($_SERVER['REQUEST_METHOD'] == "POST")
{
    // Checken of het inloggen of uitloggen is
    $keuze = (isset($_POST['uitloggen'])) ? "uitloggen" : "inloggen";
    if($keuze == "inloggen")
    {
        // Keuze is inloggen
        $naam = (isset($_POST['naam'])) ? trim($_POST['naam']) : "";
        $paswoord = (isset($_POST['paswoord'])) ? trim($_POST['paswoord']) : "";
        // Naam en paswoord checken of het in het array staat
        $toegang = false;
        foreach($secrets as $key => $value)
        {
            // De $toegang wordt true zodra de naam en het paswoord gevonden zijn
            $toegang = ($toegang OR ($key == $naam AND $value == $paswoord));
        }
        if($toegang)
        {
            // Gebruiker is gevonden dus session aanmaken en naam onthouden
            $_SESSION[$sessionname] = $sessiontekst;
            $_SESSION['naam'] = $naam;
        }
    }
}
```

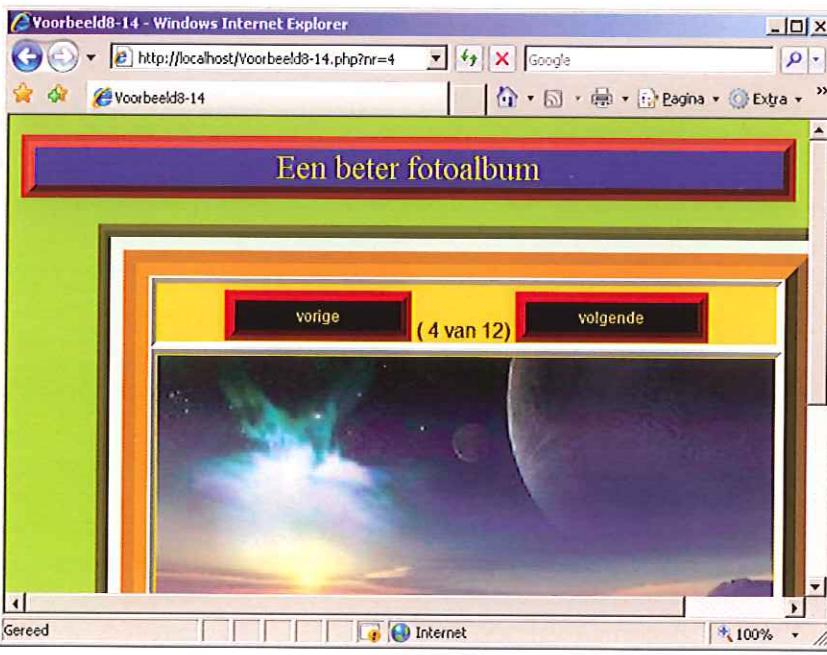
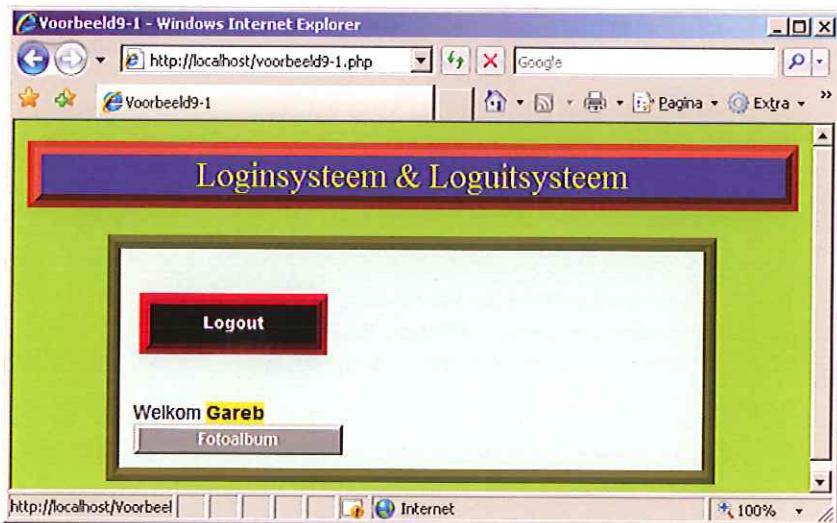
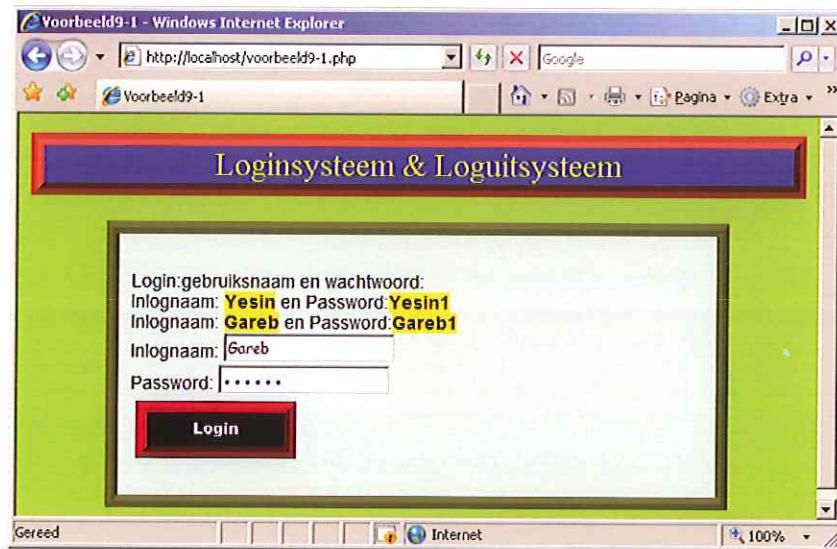
```
else
{
// Gebruiker is niet gevonden
exit("Foute inloggegevens");
}
}
else
{
// Keuze is uitloggen dus session weggooien
session_destroy();
exit("Je bent nu uitgelogd");
}
}

// Checken of de session (niet) bestaat of (niet) de juiste waarde heeft
if(!isset($_SESSION[$sessionname]) OR $_SESSION[$sessionname] != $sessiontekst)
{
// Session is niet in orde dus een formulier
echo '<form action="" method="POST">
Login:gebruiksnaam en wachtwoord:<br>
Inlognaam: <b>Yesin</b> en Password:<b>Yesin1</b> <br>
Inlognaam: <b>Gareb</b> en Password:<b>Gareb1</b><br>
Inlognaam: <input type="text" name="naam"><br/>
Password: <input type="password" name="paswoord"><br/>
<input class="button" name="inloggen" type="submit" value="Login">
</form>';
exit();
}

// Alles is in orde dus hieronder komt de pagina met,
//eventueel, onderstaande uitlogknop
echo '<form action="" method="POST">
<input class="button" name="uitloggen" type="submit" value="Logout">
</form>
<br/>';

// Eventueel te gebruiken naam
echo 'Welkom <b>'. $_SESSION['naam']. '</b>';
echo "<br><a href=\"Voorbeeld8-14.php\">Fotoalbum</a>";
?>
</body>
</html>
```

3. Sla de tekst op onder de naam **Voorbeeld9-1.php**(in de map C:\wamp\www)



9.3 Cookies

Cookies zijn hele kleine tekstbestandjes dat op jouw vaste schijf is geplaatst door een webpaganaserver. Het is eigenlijk een soort identificatiebewijs. Het kan niet worden uitgevoerd als code en het kan geen virussen verspreiden. Een **cookie** is uniek en kan alleen worden gelezen door de server die je de cookie heeft ver-schaft.

Verschil tussen sessions en cookies

Het voornaamste verschil tussen **sessions** en **cookies** is dat sessions op de server worden opgeslagen en cookies op de computer van de bezoeker. Omdat sessions op de server worden opgeslagen wordt de data, die in de sessions staan, niet over het internet verzonden waardoor deze data niet te onderscheppen is. Het is dus veiliger om sessions te gebruiken. Een nadeel is dat wanneer de browser wordt afgesloten de session niet meer bestaat en je de data in de session dus kwijt bent. Cookies daarentegen hebben een tijd waarin ze geldig zijn, onafhankelijk van of de browser afgesloten wordt of niet. De voor- en nadelen van **sessions** en **cookies** zijn met wat trucjes goed te combineren.

Cookies plaatsen

Je kunt een cookie plaatsen op de computer van je bezoekers met de volgende code:

```
<?php  
setcookie("Naam", "waarde", time() + 3600*24*30);  
?>
```

- **Naam:** Elke **cookie** moet een **naam** hebben waaraan hij te herkennen is, het eerste argument is dus de naam.
- **Waarde:** De waarde die je wilt opslaan in je **cookie**, daar gaat het eigenlijk om. Als je dit weglaat, als je maar één argument gebruikt (dus de naam) dan wordt de cookie met die naam gewist.
- **Verlooptijd:** De tijd waarop de **cookie verloopt**. Dat is altijd de huidige tijd plus een aantal **seconden**, en dat wordt altijd op de volgende manier aangegeven: `time() + aantalseconden`. Als je als derde argument bijvoorbeeld `time() + 3600*24*30` (1 maand=30dagen, 1dag=24 uur, 1uur= 3600 seconden) zet, dan blijft de cookie een maand geldig en daarna is hij verlopen.
- Geef je cookies altijd een verlooptijd mee, anders ziet PHP het als een session-cookie en dan wordt de cookie gewist als de browser wordt afgesloten.

Normaal wordt een cookie verwijderd wanneer de browser gesloten wordt. Wil je dit niet, dan kun je een cookie ook een geldigheidsduur mee geven. Gebruik hiervoor de volgende code:

```
<?php  
setcookie ("TestCookie", $value,time()+3600); // verloopt in 1 uur  
?>
```

3600 staat voor het aantal **seconden(1 uur)**, in dit geval een uur dus. Je kunt de volgende code gebruiken als je een datum op wilt geven:

```
<?php  
setcookie("TestCookie", $value, mtime(0,0,0,1,1,2007));  
?>
```

Cookies verwijderen

De inhoud van een **cookie kan verwijderd** worden door simpelweg een cookie met dezelfde naam, maar andere inhoud eroverheen te schrijven. Als je een cookie hebt geplaatst met een geldigheidsduur, dan kun je de cookie ook verwijderen door de geldigheidsduur **negatief** te maken – **3600 seconden (-1 uur)**.

Zo dus:

```
<?php  
setcookie("TestCookie", $value, time() - 3600);  
// zet de verlooptijd naar 1 uur in het verleden  
?>
```

Cookies lezen

Natuurlijk kun je de inhoud van een eerder geplaatste **cookie** ook weer oproepen. Dit gaat met de volgende code:

```
<?php  
echo $TestCookie;  
echo $_COOKIE["TestCookie"];  
?>
```

Cookies lezen kan ook als volgt:

Cookies lezen gebeurt door middel van de variabele **\$HTTP_COOKIE_VARS**. Dat is een array met alle cookies erin.

Stel dat bij een bezoek aan een site een cookie geplaatst is met de naam **eerder_geweest**, en met de waarde **ja**.

Dan kunnen die gegevens op de volgende manier worden opgehaald:

```
$1 = $HTTP_COOKIE_VARS["eerder_geweest "];
```

De variabele **\$1** krijgt dan de inhoud **ja**, dus de waarde die is opgeslagen in de cookie.

9.4 Cookieset maken en controleren

Voor deze opdracht hebben we twee bestanden nodig (Voorbeeld9-2.php en controleren9-2.php)

Voorbeeld9-2 Cookieset maken:

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<?php
$cookieset = 0;
if (isset ($_POST['naam'])) {
// vullen cookievelden
$cookienaam = $_POST['naam'];
// 172800 = 2 dagen * 24 uren * 60 minuten * 60 seconden
$cookietijd = time() + 172800;
// plaatsen cookie
setcookie ('cookienaam',$cookienaam,$cookietijd);
$cookieset = 1;
}
?>
<html>
<head>
<title>Voorbeeld9-2</title>
<LINK rel=STYLESHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>
<body>
<h1>Cookies bewaren</h1>
<div id="tekstblok">
<?php
if ($cookieset == 1) {
echo '
Hallo <b>'. $cookienaam . '</b>, bedankt dat je je naam bekend hebt gemaakt.<p>
Er is een cookie geplaatst.<p>
Ga even naar';
?>
<a href='controleren9-2.php'>deze pagina</a> om de cookie te controleren<p>
<?php
}
else {
// formulier om naam in te kunnen vullen
?>
<form action=<?php $_SERVER['PHP_SELF']; ?>" method="post" >
Wil je hier voortaan herkend worden?<br>
Vul dan nu je voornaam in:&nbsp;
<input type="text" char="15" name="naam">
<input class=button name="Bewaren" type="submit" value="Bewaren"><p>
</form>
<?php
}
?>
</div>
</body>
</html>
```

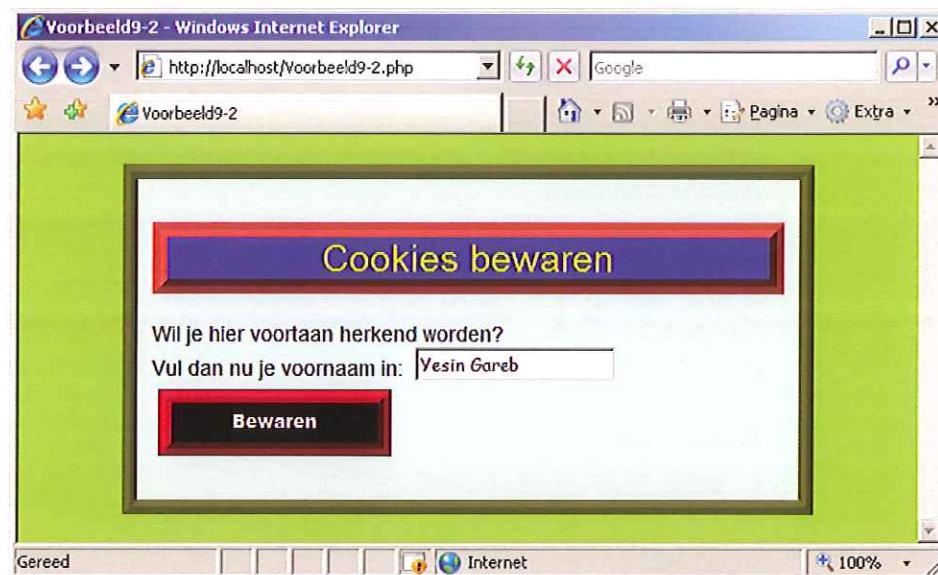
3. Sla de tekst op onder de naam **Voorbeeld 9-2.php** (in de map C:\wamp\www)

Controleren9-2: Cookieset controleren:

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<?php
// initialiseren
$voornaam="";
$cokieset = 0;
// test of de cookie bestaat of niet
if (isset($_COOKIE['cookienaam'])) {
$voornaam = $_COOKIE['cookienaam'];
$cokieset = 1;
}
?>
<html>
<head>
<title>Controleren9-2</title>
<LINK rel=STYLESHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>
<body>
<h1>Informatie uit een cookie gebruiken</h1>
<div id="tekstblok">
<?php
// test of cookie er was
if ($cokieset == 1) {
echo '<p>Hallo <b>' . $voornaam . '</b>, fijn dat je weer hier bent.<p>';
}
else {
echo '<p>Helaas, het is niet gelukt met de cookie.';
?>
</div>
</body>
</html>
```

3. Sla de tekst op onder de naam **Controleren9-2.php** (in de map C:\wamp\www)
4. Open het bestand **Voorbeeld 9-2.php** dan zie je het volgende venster:



9.5 Coderen

De functie md5() & crypt():

De **md5()** functie codeert iets, het is erg handig voor wachtwoorden. Stel je database word gehackt dan ziet men niet het echte wachtwoord, maar een gecodeerd wachtwoord.

Die gecodeerde code is 32 tekens lang en bestaat uit letters en cijfers.

crypt() encrypteert een string, gebruikmakend van de standaard Unix DES encryptie methode. Argumenten zijn de string, die gecrypteerd moet worden en een optionele tweekarakter salt string om de encryptie op te baseren.

Beschrijving:

```
string crypt ( string $str [, string $salt ] )
```

Voorbeeld:

```
$string = "gareb,gareb1";
$gecodeerd = md5($string);
$string = "gareb,gareb1";
$gecodeerd1 = crypt($string1);
```

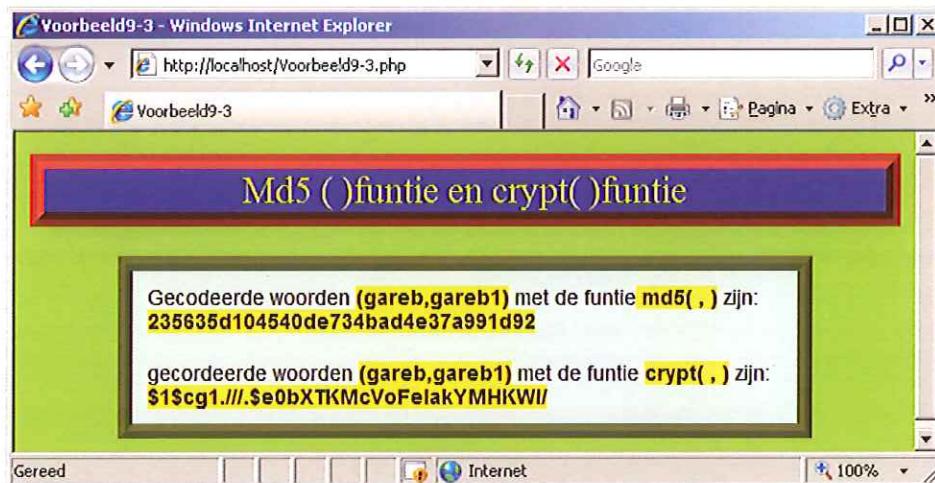
Voorbeeld9-3: Gebruiksnaam en wachtwoord coderen

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<html>
<head>
<title>Voorbeeld9-3</title>
<LINK rel=STYLESHEET href= "opmaak.css" Type= "text/css">
</head>
<body>
<h1>Md5 ()funtie en crypt()funtie </H1>
<div id= "tekstblok">
<?php
$string = "gareb,gareb1";
$gecodeerd = md5($string);
echo "Gecodeerde woorden <b>(gareb,gareb1)</b> met de funtie<b> md5( ,)</b>
zijn: <br><b> $gecodeerd</b>";
?>
<p>
<?php
$string = "gareb,gareb1";
$gecodeerd1 = crypt($string);
echo "gecordeerde woorden <b>(gareb,gareb1)</b> met de funtie <b>crypt( ,)</b>
zijn: <br><b> $gecodeerd1</b>";
?>
</body>
</html>
```

3. Sla de tekst op onder de naam **Voorbeeld9-3.php** (in de map C:\wamp\www).

4. Druk een paar keer op F5. Je ziet steeds ander codes bij **crypt**.



9.6

Inlogssysteem maken

Session security

Het is de bedoeling dat de gebruiker een naam en wachtwoord invult. Die combinatie levert met de PHP-functie **crypt()** een DES-encrypted string op. Dit wordt vergeleken met de string in de database om vast te stellen of de gebruiker toegang moet krijgen.

Je wilt niet voor elke pagina opnieuw de gebruiker om naam/wachtwoord vragen en je wilt al helemaal niet de naam/wachtwoord of de DES-string van pagina naar pagina doorgeven.

Met een PHP-sessie kun je dit oplossen door een sessie-variabele (in het volgende voorbeeld `$sessie`) te gebruiken, die aangeeft of de gebruiker al is ingelogd. Wanneer die variabele niet bestaat concludeer je dat de gebruiker nog niet is ingelogd. Bestaat je wel dan heeft de gebruiker al eerder succesvol ingelogd.

Wanneer gebruiker niet bestaat moet je eenmalig naam/wachtwoord intoetsen aan de DES-encrypted string. Komt dat overeen, dan heeft de gebruiker toegang en registreer je de variabele `gebruiker`. Komt het niet overeen dan weiger je toegang.

Inlogssysteem maken met **crypt()**

We maken een inlogssysteem voor een fotoalbum. Voor deze inlogssysteem hebben we drie bestanden nodig: (`voorbeeld9-4.php` en `geheim9-4.php`) de derde bestand(`codes9-4.php`) is alleen nodig om te kijken wat voor codes voor een gebruiksnaam en wachtwoord **crypt** geeft. Deze codes moet je gebruiken in `Geheim9-4.php`.

Voorbeeld9-4.php

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<html>
<head>
<title>Voorbeeld9-4</title>
<LINK rel=STYLESHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>

<body>
<h1>Een Loginsysteem bestand</H1>
<div id="tekstblok">
Typ in:<br>
Gebruikersnaam= <b>gareb </b><br>
Wachtwoord= <b>gareb1</b><br>
<form name="form1" method="post" action="geheim9-4.php">
<input name="username" type="text">Gebruikersnaam<br>
<input name="userpass" type="password">Wachtwoord<br>
<input class=button type="submit" name="Submit" value="Inloggen">
</form>
</body>
</html>
```

3. Sla de tekst op onder de naam **Voorbeeld9-4.php** (in de map C:\wamp\www).

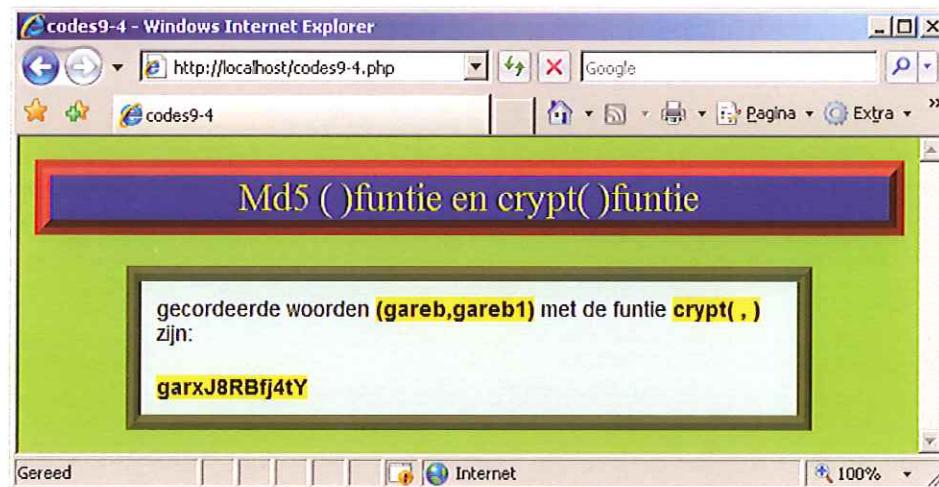
Codes9-4.php

We moeten codes maken voor de gebruiksnaam en de wachtwoord. Deze codes gebruik je in het script van het bestand **geheim9-4.php**. Dus deze bestand gebruik je niet bij het inlogssysteem, maar allen voor het weten van de codes voor de gebruiksnaam en wachtwoord.

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<html>
<head>
<title>codes9-4</title>
<LINK rel=STYLESHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>
<body>
<h1>Md5 ()funtie en crypt()funtie </H1>
<div id="tekstblok">
<?php
$codes= crypt(gareb,gareb1);
echo "gecordeerde woorden <b>(gareb,gareb1)</b> met de funtie <b>crypt(,)</b>
zijn:
<p><b>$codes</b>" ;
?>
</body>
</html>
```

3. Sla de tekst op onder de naam **Codes9-4.php** (in de map C:\wamp\www).
4. Open het bestand **Codes9-4.php** dan zie je het volgende venster: (de codes zijn: **garxJ8RBfj4tY**)



Geheim9-4.php

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<?php
session_start();
if(!session_is_registered("gebruiker")){
    if($username!=""){
        $_SESSION['username']=$username;
    }
    if($userpass!=""){
        $_SESSION['username']=$userpass;
    }
}
?>
<html>
<head>
<title> Geheim9-4</title>
<LINK rel=STYLESHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>
<body>
<h1>Geheime pagina Fotoalbum</H1>
<div id="tekstblok">
<?php
$username=$_POST["username"];
$userpass=$_POST["userpass"];
$access=false;
if(session_is_registered('gebruiker')){
    $access=true;
    $user_id=$_SESSION["gebruiker"];
}
```

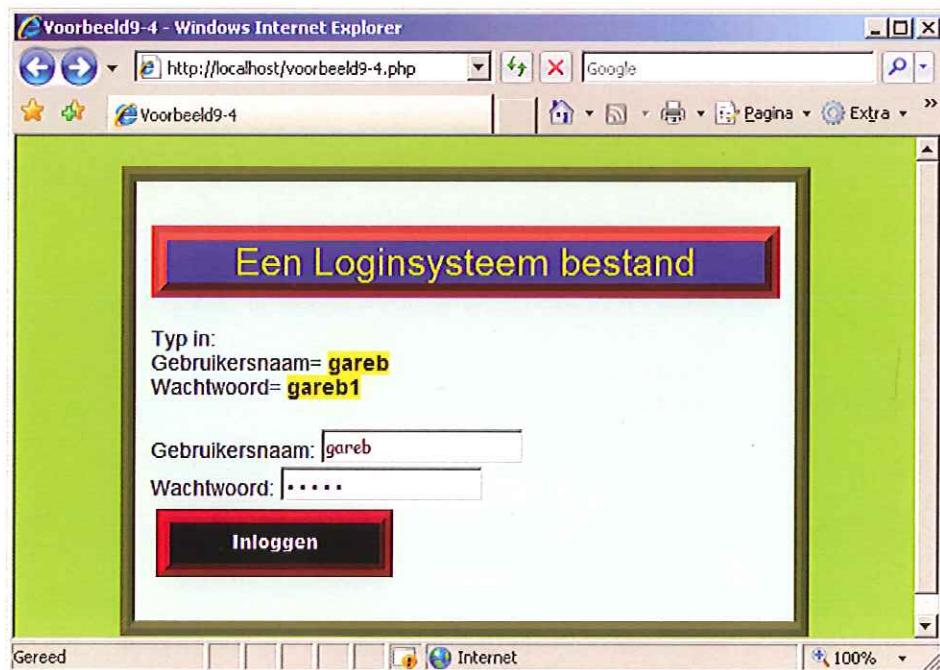
```
else{

    if( crypt($username,$userpass) != "garxJ8RBfj4tY"){
        echo "Jammer, probeer het nog eens...\n";
    }
    else{
        $access=true;
        $_SESSION['gebruiker']=$username;
    }

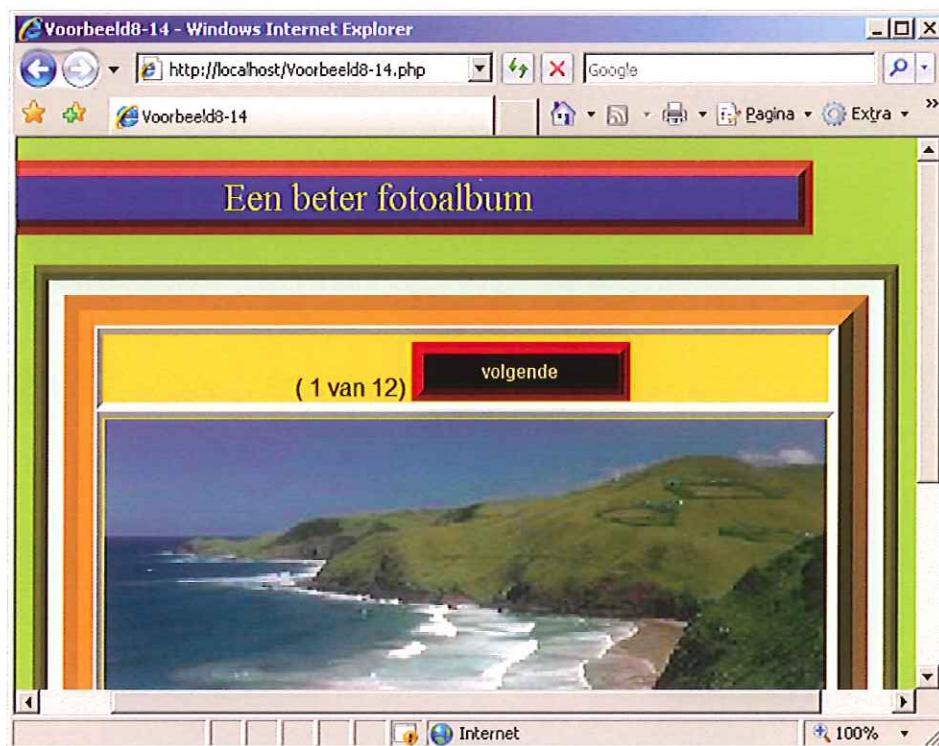
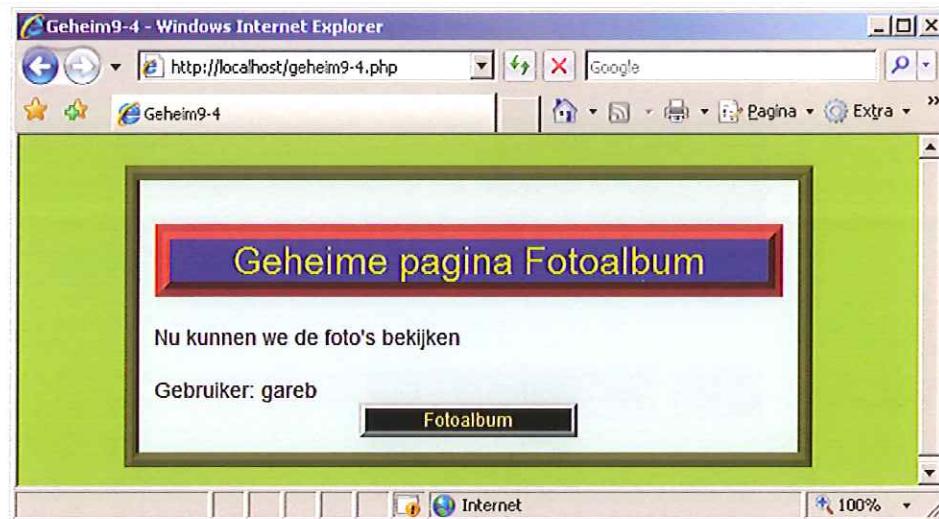
}

if($access){
    echo "Nu kunnen we de foto's bekijken<p>\n";
    echo "<p>Gebruiker: " . $_SESSION['gebruiker'];
    echo"<center>
<a href='Voorbeeld8-14.php'>Fotoalbum</a>
</center>";
}
?>
</body>
</html>
```

3. Sla de tekst op onder de naam **Geheim9-4.php** (in de map C:\wamp\www).
4. Open het bestand **Voorbeeld9-4.php** dan zie je het volgende venster



Als je een juiste gebruiksnaam en wachtwoord intypt, dan krijg je het volgende venster.



5. Sluit explorer af en open de **voorbeeld9-4.php** weer.
6. Als je een onjuiste gebruiksnaam en wachtwoord intypt, krijg je het volgende venster.



9.8 Een poll maken

We gaan een poll maken voor een website. We vragen de bezoekers van de site om te stemmen over de inhoud van de website. We stellen deze vraag:
Wat vindt u van de informatie op deze website?

De bezoeker heeft de gelegenheid om één van onderstaande antwoorden te kiezen.

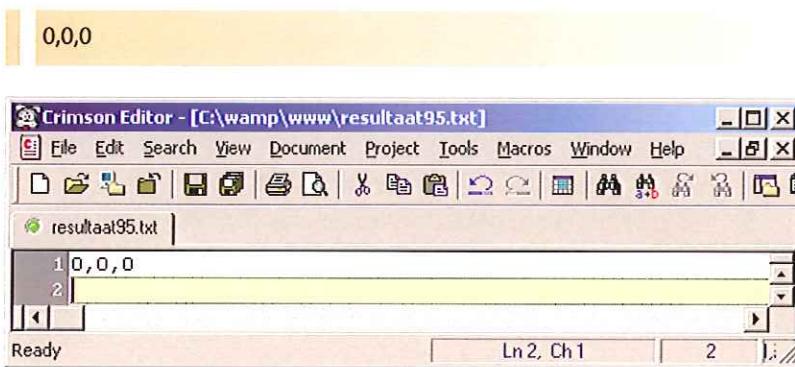
- Erg interessant
- Interessant
- Neutraal

Voor deze poll hebben we 3 bestanden nodig: (**resultaat9-5.txt**, **Voorbeeld9-5.php** en **polluitslag9-5.php**)

We gaan als eerst het bestand **resultaat9-5.txt** maken. Deze bestand moet voor iedereen lees- en schrijfbaar zijn.

Resultaat9-5.txt:

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.



3. Sla de tekst op onder de naam **resultaat9-5.txt** (in de map C:\wamp\www).

Ik heb in het volgende bestand (een poll maken) een paar codes gebruikt. Hierbij de uitleg van de codes.

rewind : Spoelt de positie van een bestandspointer terug.

Beschrijving

bool rewind (resource \$handle)

Zet de bestandspositie indicator van handle terug naar het begin van de bestandsstream.

Geeft TRUE terug bij succes, FALSE indien er een fout is opgetreden.

De bestandspointer moet geldig zijn en moet verwijzen naar een bestand dat succesvol geopend is door **fopen()**.

Explode: Split een string door string .

Trim: Verwijdert whitespace van het begin en eind van een string

Filesize: Leest de grootte van een bestand uit

Voorbeeld9-5: een poll maken

Ik heb voor de tijd 60 seconden gekozen om de leerlingen de gelegenheid te geven de poll te testen. De leerlingen kunnen meerdere keer stemmen. In normale situatie moet je rekening houden met de tijd. De bezoekers moeten genoeg tijd hebben om te stemmen bijvoorbeeld 1 week 604800 sec (60 sec*60 min *24 uur*7 dagen) .

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<?php
$stemmen=$_POST[stemmen];
$antwoord=$_POST[antwoord];
$gestemd=$HTTP_COOKIE_VARS[gestemd];
if (isset($stemmen)) {
    setcookie("gestemd","ja",time()+60);
    //we plaatsen een cookie "gestemd" de waarde "ja"
    //als de gebruiker op de "stemmen-knop" heeft geklikt, breng zijn stem uit.
}
?>
<html>
<head>
<title>Voorbeeld9-5</title>
<LINK rel=STYLESHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>
<body>
<?php
echo "<h2> Wat vindt u van de informatie op deze website? </h2>
<form action='$_SERVER[PHP_SELF]' method='post'>";
//Het formulier: De naam is "antwoord". De waarden zijn 0,1 en 2.
echo "<input type='radio' name='antwoord' value='0'>
Erg interessant<br>
```

```

<input type='radio' name='antwoord' value='1'>
Interessant<br>
<input type='radio' name='antwoord' value='2'>
Neutraal<br><br>";
//we kijken of de gebruiker op de stemmen-knop heeft gedrukt
//en gestemd en geantwoord heeft (keuze heeft gemaakt)
if (empty($stemmen) && empty($gestemd) && empty($antwoord)) {
    echo "<input class=button name='stemmen' type='submit' value='Stemmen'";
}
else {
echo "<b>Bedankt voor jouw stem</b><br>";
if (isset($stemmen) && isset($antwoord) && empty($HTTP_COOKIE_VARS["gestemd"])) {
    $uitslag='resultaat9-5.txt';
$gegevens=fopen($uitslag,'r+');
$poll=fread($gegevens,filesize($uitslag));
$poll=trim($poll);
//Met de functie explode, gaan we de gegevens(resultaat.txt) inlezen.
//Je ziet dat de getallen "van resultaat9-5.txt"
//worden gescheiden door een komma.
//Explode neem als argument aan, het scheidingsteken en de variabele.
//In ons geval dus een komma.
$poll=explode(',',$poll);
$poll[$antwoord]++;
$poll=$poll[0] . ',' . $poll[1] . ',' . $poll[2] . ',';
rewind($gegevens);
fwrite($gegevens,$poll);
fclose($gegevens);
}
}
echo "</form>
<form method='post' action='polluitslag9-5.php'>
<input class=button type='submit' value='Bekijk de poll'>
</form>";
?>
</body>
</html>

```

3. Sla de tekst op onder de naam **Voorbeeld9-5.php**. (in de map C:\wamp\www).

Als de bezoekers hebben gestemd, kunnen zij natuurlijk ook de uitslag van de poll bekijken (**polluitslag9-5.php**) in de vorm van een staafgrafiek.

We gaan nu het bestaand polluitslag.php maken.

Polluitslag9-5:

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<html>
<head>
<title>Polluitslag9-5</title>
<LINK rel=STYLESHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>
<body>
<?php
echo "<h2>Wat vindt u van de informatie op deze website?</h2>";
$uitslag="resultaat9-5.txt";
$gegevens=fopen($uitslag,"r");
$poll=fread($gegevens,filesize($uitslag));
fclose($gegevens);
$poll=explode(",",$poll);
$totaal=$poll[0]+$poll[1]+$poll[2];
$staaflengte=600;
//Ik definieer hier de maximumlengte op 600 pixels
//Om te voorkomen dat een staaf niet te lang wordt,
//delen we de staaflengte (600)
// door het aantal uitgebrachte stemmen per categorie.
$staaflengte0=$poll[0]*$staaflengte/$totaal;
$staaflengte1=$poll[1]*$staaflengte/$totaal;
$staaflengte2=$poll[2]*$staaflengte/$totaal;
//We ronden de waarden af naar gehele waarden.
$staaflengte0=round($staaflengte0);
$staaflengte1=round($staaflengte1);
$staaflengte2=round($staaflengte2);
echo "<b>$totaal </b>personen hebben gestemd<p>
Erg interessant<br>
<TABLE BORDER=1>
<tr>
<td width=' $staaflengte0' bgcolor='Darkblue'> </td>
<td> $poll[0]</td></tr>
</table><br>
Interessant
<table >
<tr>
<td width=' $staaflengte1' bgcolor='deeppink'> </td>
<td> $poll[1]</td></tr>
</table><br>
Neutraal
<table >
<tr>
<td width=' $staaflengte2' bgcolor='red'> </td>
<td> $poll[2]</td></tr>
</table>
<p><center><a class='button' href='Javascript:self.close()'>Venster sluiten</a>;
?>
</body>
</html>
```

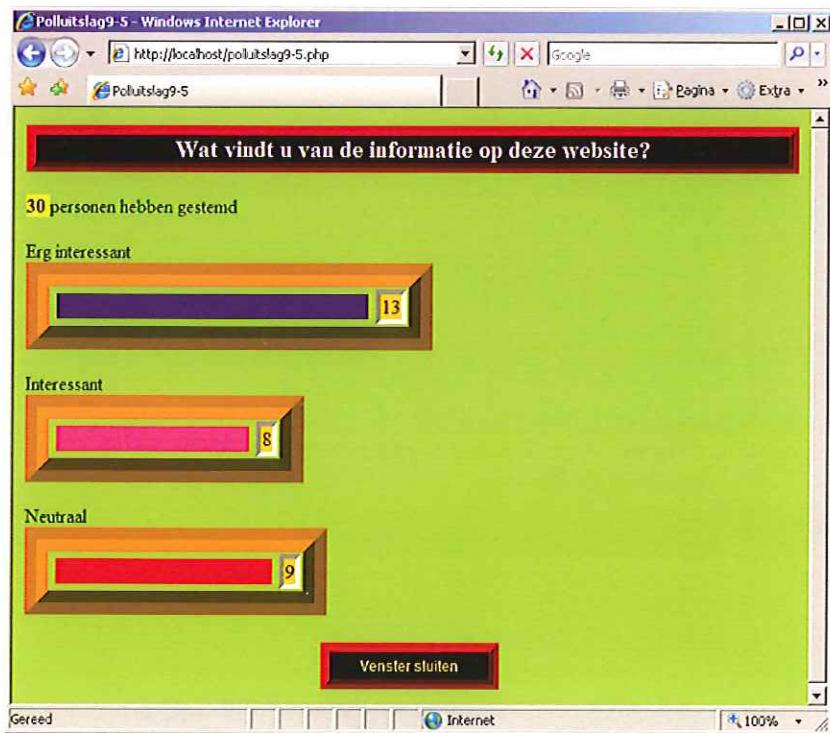
3. Sla de tekst op onder de naam **Polluitslag9-5.php**. (in de map C:\wamp\www).

4. Open het bestand **Voorbeeld9-5.php** dan zie je het volgende venster

A screenshot of a Windows Internet Explorer window titled "Voorbeeld9-5 - Windows Internet Explorer". The address bar shows "http://localhost/Voorbeeld9-5.php". The page content is a poll titled "Wat vindt u van de informatie op deze website?". It contains three radio button options: "Erg interessant" (selected), "Interessant", and "Neutraal". Below the options are two buttons: "Stemmen" and "Bekijk de poll". The status bar at the bottom shows "Gereed" and "Internet".

A screenshot of a Windows Internet Explorer window titled "Voorbeeld9-5 - Windows Internet Explorer". The address bar shows "http://localhost/Voorbeeld9-5.php". The page content displays the poll results: "Bedankt voor jouw stem" followed by a single "Bekijk de poll" button. The status bar at the bottom shows "Gereed" and "Internet".

Dit is het resultaat:



9.9 Spelletjes maken in PHP

We gaan twee spelletjes maken: het spel hoger lage en gokmachine.

Voorbeeld9-6: spelletje in PHP

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

```
<?php
session_start();
?>
<html>
<head>
<title>Voorbeeld9-6</title>
<LINK rel=STYLESHEET href= "opmaak.css" Type= "text/css">
</head>
<body>
<h1>Welkom bij het spel hoger lager!</h1>
<div id= "tekstblok">
<center>
<?php
echo "U kunt gokken tussen het getal <b> 1 en 50 </b> ";
echo "<br>";
if(!isset($_SESSION['nummer'])){
//hij kiest een random getal tussen de 1 en de 50 wat
//door SESSON vast wordt gehouden, in het geheugen.
$_SESSION['nummer'] = rand(1,50);
// het begint bij 0 x gokken.
$_SESSION['gokken'] = 0;
}
$getal = $_SESSION['nummer'];
$keuze = $_GET['keuze'];
//Als het geraden getal lager is dan het random getal.
if ($keuze < $getal)
{
echo "<br><b>Hoger</b>";
//optellen gokken. vanaf 0 elke x er 1 bij.
$_SESSION['gokken']++;
}
elseif($keuze > 50)
//Het geradengetal is niet tussen de 1 en 50.
{
echo "<br>Het getal <b>moet</b> tussen de <b>1 en 50 </b>zijn!";
}
elseif($keuze > $getal)
//Als het geraden getal lager is dan het random getal.
{
echo "<br><b>Lager</b>";
//Als het geraden getal hoger is dan het random getal.
$_SESSION['gokken']++; //optellen gokken
}
else
{
//het getal is geraden en het programma wordt gereset.
```

```
echo "Geraden in <b>".$_SESSION['gokken']."</b> keer (er is een nieuw nummer ingesteld);  
$_SESSION['nummer'] = rand(1,50); //de reset  
$_SESSION['gokken'] = 0; //de rest  
}  
?>  
<br>  
<br>  
<form action=<?php echo $_SERVER[PHP_SELF]?>" method="GET" >  
<input type="text" size="4" value="0" name="keuze" ><br>  
<input class=button type="submit" value="Doe een Gok" />  
</form>  
</body>  
</html>
```

3. Sla de tekst op onder de naam **Voorbeeld9-6.php**. (in de map C:\wamp\www).
4. Open het bestand **Voorbeeld9-6.php** dan zie je het volgende venster



Voorbeeld9-7: Gokmachine

Rand(): Genereer een willekeurig waarde

Als je bijvoorbeeld een willekeurig getal tussen 1 en 10 (inclusief) wilt hebben, gebruik je dan **rand (1, 10)**.

1. Open het programma Crimson Editor
2. Typ in.

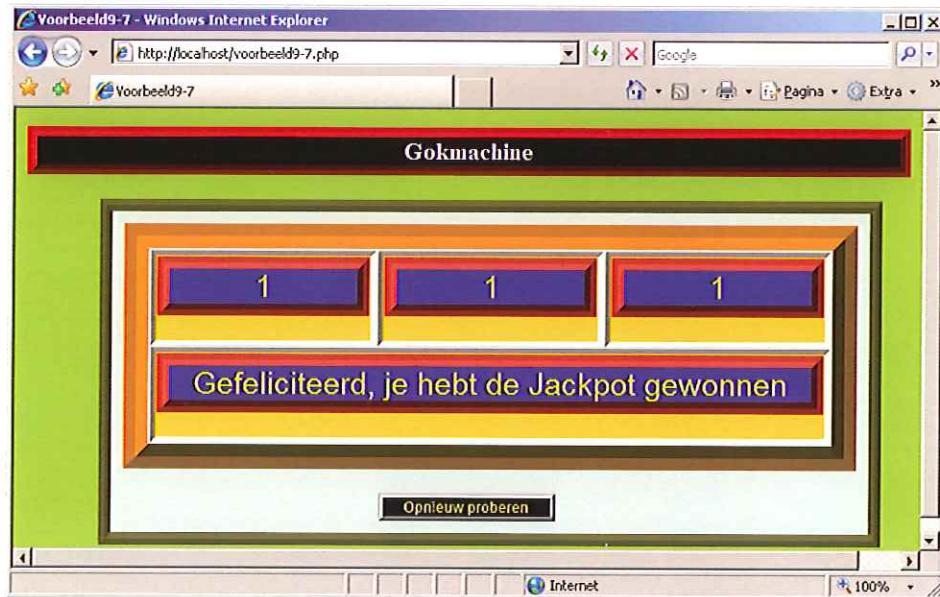
```
<html>
<head>
<title>Voorbeeld9-7</title>
<LINK rel=STYLESHHEET href="opmaak.css" Type="text/css">
</head>
<body>
<h2>Gokmachine</h2>
<div id= "tekstblok">
<?php
$steller1=rand(1,10);
$steller2=rand(1,10);
$steller3=rand(1,10);
?>
<center><table width="600">
<tr align="center">
<td>
<h1><?php echo $steller1; ?></h1></font>
</td>
<td>
<h1><?php echo $steller2; ?></h1></font>
</td>
<td>
<h1><?php echo $steller3; ?></h1></font>
</td>
</tr>
<tr align="center">
<td colspan="3" width="100%">
<?php
if ($steller1==$steller2 and $steller1==$steller3)
{
echo "<h1> Gefeliciteerd, je hebt de Jackpot gewonnen</h1>";
}

elseif ($steller1==$steller2 or $steller1==$steller3 or $steller2==$steller3)
{
echo "<h1>Je hebt een halve Jackpot gewonnen!!!</h1>";
}

elseif ($steller1!=$steller2 and $steller1!=$steller3 and $steller2!=$steller3)
{
echo "<h1>Jammer, niks gewonnen.</h1>";
}
```

```
?>
</td>
</tr>
</table>
<p>
<center><a href=voorbeeld9-7.php> Opnieuw proberen </a>
</body>
</html>
```

3. Sla de tekst op onder de naam **Voorbeeld9-7.php**. (in de map C:\wamp\www).
4. Open het bestand **Voorbeeld9-7.php** dan zie je het volgende venster



Opdracht9-A:

1. Bedenk een opdracht (**spel**). Gebruik de mogelijkheden binnen "**sessions en cookies**"
2. Sla de webpagina op onder de naam **Opdracht9-A.php**.
3. Wat moet je voor de opdracht inleveren:
 - **Lever** deze opdracht in als Worddocument, want voor jouw docent zijn de codes in een Worddocument gemakkelijker na te kijken.
 - **Kopieer** de broncode van de opdracht naar dit Worddocument.
 - **Maak** een Print Screen van jouw opdracht en plak deze onder de broncode in het Worddocument.
 - **Vraag** jouw docent op welke manier (e-mail of print) je de opdracht moet inleveren.