

# Libreria cookie

A vostra disposizione c'è una libreria JS che gestisce i cookie. la trovate all'url

[/jslib/cookie.js](http://localhost:8080/jslib/cookie.js).

Una volta importata ( `<script src="http://localhost:8080/jslib/cookie.js"></script>` nella **head**) avrete a disposizione le seguenti funzioni:

- `get_personaggio()`
  - ritorna chiave primaria del personaggio usato dall'utente (null se non è ancora stato scelto)
- `get_utente()`
  - ritorna la chiave primaria dell'utente loggato (null se non è ancora loggato)
- `getCookie(nome)`
  - ritorna il valore del cookie scelto. Va passata una stringa. Se non trovato ritorna null
- `setCookie(nome,valore)`
  - imposta un cookie. nome: stringa nome cookie, valore: valore del cookie

Ricordo che i cookie vengono eliminati quando il browser viene chiuso e che i **cookie “utente” e “personaggio” sono già in uso** e non vanno quindi utilizzati. Vi sconsiglio di usare `setCookie` e `getCookie` direttamente per salvare i progressi degli utenti. Invece vi conviene avere una tabella nel database con i progressi dei personaggi nella vostra missione: userete `get_utente` e `get_personaggio` per ottenere user e personaggio e poi passarli al vostro server (script.py) che a sua volta interrogherà il database.