

# Jour 7 - Session / Cookies

Il n'existe maintenant, que dans ma mémoire...

## Job 00

---

Dans votre répertoire github **"runtrack2"**, créez un dossier **"jour08"**. Dans ce dossier, pour chaque étape, créez un dossier **"jobXX"** où XX est le numéro du job. Pour chacun des jobs, le code doit être présent dans un fichier nommé index.php.

## Job 01

---

Créez une variable de session nommée **"nbvisites"**. À chaque fois que la page est visitée, ajoutez **1**. Afficher le contenu de cette variable.

Ajoutez un bouton nommé **"reset"** qui permet de réinitialiser ce compteur.

## Job 02

---

Créez un cookie nommé **"nbvisites"**. À chaque fois que la page est visitée, ajoutez **1**. Afficher le contenu du cookie.

Ajoutez un bouton nommé **"reset"** qui permet de réinitialiser ce compteur.

## Job 03

---

Créez un formulaire qui contient un input de type de text nommé **"prenom"** et un bouton submit. Lorsque l'on valide le formulaire, le prénom est ajouté dans une variable de session. Afficher l'ensemble des prénoms.

Ajoutez un bouton nommé **"reset"** qui permet de réinitialiser la liste.

Exemple:

 

- Martin
- Justine

## Job 04

---

Créez un **formulaire de connexion** qui contient un input de type de text nommé **"prenom"** et un bouton submit nommé **"connexion"**. Lorsque l'on valide le formulaire, le prénom est ajouté dans un **cookie**. Si un utilisateur a déjà entré son prénom, n'affichez plus le formulaire de connexion. À la place, écrivez **"Bonjour prenom !"** et ajouter un bouton **"Déconnexion"** nommé **"deco"**. Lorsque l'utilisateur se déconnecte, il faut à nouveau afficher le formulaire de connexion.

## Job 05

---

Développez le fameux jeu du morpion. Faites **un tableau HTML** avec 3 lignes et 3 colonnes représentant la grille. Au début de la partie, chacune des cases contient un bouton de type submit dont la valeur est **"-"**. Si un joueur clique sur ce bouton, le bouton est remplacé par un **"O"** ou par un **"X"**. **C'est le joueur "X" qui commence.**

Dès qu'un joueur a gagné, affichez **"X a gagné"** ou **"O a gagné"** et réinitialisez la partie. Si toutes les cases ont été cliquées et que personne n'a gagné, affichez **"Match nul"** et

réinitialisez la partie. Un bouton “**réinitialiser la partie**” présent en dessous de la grille permet également de réinitialiser la partie à tout moment.



## Rendu

Le projet est à rendre sur <https://github.com/prenom-nom/runtrack2>.

Dossiers “jourXX” -> “jobXX”. Fichiers nommés index.php

Pensez à donner les droits sur le répertoire à **deephoughtlaplateforme** !

---

## Compétences visées

- Définir et utiliser une variable de session
- Définir et utiliser un cookie
- Faire des algorithmes

## Base de connaissances

- 
- [Document officiel - Les sessions](#)
  - [Document officiel - Les cookies](#)
  - [Définir et utiliser les sessions](#)
  - [Création et gestion des cookies](#)
  - [Conserver des données grâce aux sessions et aux cookies](#)
  - [Le jeu du morpion](#)