

Práctica GET, POST, SESSION y COOKIES

Temas 4 y 5

Eres el desarrollador de una tienda online de cartas Pokémon llamada **PokeStore**. Tu tarea es crear un pequeño sistema que permita:

1. Que el usuario inicie sesión con su nombre.
2. Que pueda navegar por el catálogo de cartas Pokémon.
3. Que pueda ver los detalles de cada carta mediante enlaces GET.
4. Que tenga un carrito de compra que use sesiones.
5. Que el sistema recuerde su color de tema favorito (claro/oscuro) con cookies.
6. Que todos los datos que vengan del cliente se validen correctamente (nunca se confíe en el usuario).

Estructura del proyecto

Crea una carpeta llamada `pokestore` con los siguientes archivos:

`pokestore/`

<code>index.php</code>	→ Página de inicio y login (POST + SESSION)
<code>catalogo.php</code>	→ Listado de cartas Pokémon (GET)
<code>detalle.php</code>	→ Muestra detalle de una carta (GET)
<code>carrito.php</code>	→ Carrito de la compra (usa SESSION)
<code>preferencias.php</code>	→ Elección de tema (usa COOKIE)
<code>cerrar_sesion.php</code>	→ Cierra sesión y vacía el carrito
<code>includes/</code>	
<code>header.php</code>	→ Cabecera común con menú, cookie de tema y sesión

Parte 1 – Login del usuario (POST + SESSION)

- En `index.php`, crea un formulario POST donde el usuario introduce su nombre de entrenador Pokémon.
- Al enviarlo, guarda ese nombre en una variable de sesión (`$_SESSION[\"usuario\"]`) y redirige a `catalogo.php`.
- Si el usuario ya está logueado, no muestres el formulario y envíalo directamente al catálogo.
- Valida que el campo no esté vacío antes de continuar.

Parte 2 – Catálogo de cartas (GET)

- En `catalogo.php`, crea un array asociativo de 5 cartas Pokémon con nombre, tipo, precio y descripción.
- Muestra el listado con enlaces a `detalle.php?id=x`.
- Comprueba con `isset()` y `is_numeric()` que el parámetro sea válido.

Parte 3 – Detalle de carta (GET + POST)

- Muestra la información de la carta seleccionada.
- Añade un formulario para añadir la carta al carrito (POST).
- Guarda la carta en `$_SESSION[carrito][]`.

Parte 4 – Carrito de compra (SESSION)

- Muestra todas las cartas guardadas en la sesión.
- Permite vaciar el carrito con un botón POST.
- Muestra el total de la compra.

Parte 5 – Preferencias de usuario (COOKIE)

- Crea un formulario con dos temas: claro y oscuro.
- Guarda la elección en una cookie llamada `tema` que dure 7 días.
- En `header.php`, cambia el color según la cookie.

Parte 6 – Cierre de sesión

- Destruye la sesión con `session_destroy()`.
- Muestra un mensaje de despedida.

Validaciones y seguridad (obligatorio)

- Comprobar que existen los parámetros (`isset()`).
- Validar que los datos sean del tipo correcto (`is_numeric()`, `is_string()`, etc.).
- Escapar todo lo que se muestre por pantalla con `htmlspecialchars()`.
- No usar nunca variables variables (`$$nombre`).
- No incluir archivos dinámicos desde valores del usuario.

Resumen de conceptos

Concepto	Cómo se aplica en la práctica
<code>\$_GET</code>	Pasar el ID de la carta seleccionada
<code>\$_POST</code>	Formularios: login, carrito, preferencias
<code>isset()</code>	Evita errores y controla entradas
<code>urlencode()</code>	Para nombres con espacios
<code>\$_COOKIE</code>	Guardar y leer el tema del usuario
<code>\$_SESSION</code>	Guardar usuario y carrito
<code>session_destroy()</code>	Cerrar sesión
<code>filter_var()</code>	Validar datos

Ampliaciones opcionales (Para subir nota)

- Permitir buscar cartas por nombre usando GET.
- Mostrar un contador de visitas con cookies.
- Cambiar el tema directamente desde el header.
- Mostrar el ID de sesión con `session_id()`.

Entrega

Entrega un archivo ZIP llamado `pokestore.zip` con todos los archivos PHP. La aplicación debe ejecutarse correctamente en un servidor local.