

1. Ejercicio básico cookie de sesión. Análisis de encabezados http.
2. Ejercicio básico cookie persistente. Análisis de encabezados http.
3. Actividad premio Navidad (archivo adjunto en la plataforma educativa)
4. Implementar el control de visitas a una página utilizando una cookie sencilla.
5. Diseña una aplicación que ofrezca a través de una tabla tres enlaces a los tres ciclos de grado superior. Si eres de asir, se creará una cookie donde el parámetro enviado para su creación será asir, si eres de dam, el parámetro será dam y si eres de daw, el parámetro será daw. La próxima vez que accedas a la aplicación, ya no te pedirá que elijas el ciclo, sino que ya irás directamente a ver los módulos de 2º del ciclo en el cuál estás matriculado. Crea una cookie para conseguirlo.
6. Diseña una pequeña aplicación web que recuerdes las normas básicas COVID en el centro (uso mascarilla obligatorio, hidrogel al acceder al centro, respetar distancia de seguridad, ventilación de las aulas y frecuente lavado de manos). Antes de mostrar las normas, al usuario se le ofrecerá la posibilidad de elegir el idioma en el que aparezcan dichas normas.
7. Diseña una aplicación web que te permita saber en todo momento qué pruebas ya has realizado en este módulo (para simplificarlo, será suficiente llevar un control sobre un test y un examen) Cada vez que accedas a la aplicación podrás marcar la actividad (realizada o no) Si están todas realizadas, mostrará un mensaje indicándolo.(utiliza dos cookies)
8. Serialización de los datos. Diseña la clase Usuario cuyos atributos serán nombre y contraseña y cuyos métodos únicamente su constructor y recuperador de atributos (__construct y __get, métodos mágicos). Diseña un pequeño formulario para un login y almacena los datos en el objeto. Si el usuario es "admin" y la contraseña "mjuan" mostrar el mensaje de "Bienvenido" y la próxima vez que acceda a la aplicación mostrar el mensaje "Usuario correcto". Nombre_usuario. "Usted ya se logeó exitosamente en otro momento". Si el usuario no es el indicado, mostrar el mensaje "Acceso denegado".
9. Un ejercicio para manejar las directivas de php.ini para el control de una sesión cuando el usuario rechaza las cookies. Crea tus propios ficheros a través de los siguientes códigos y el código de la pág. 580 del libro de texto. A continuación ejecuta las aplicaciones para comprobar el mantenimiento de sesión.

<pre>1 <?php 2 session_start(); 3 require_once("../codigo_pag_580.php"); 4 \$_SESSION['nombre']="Esther"; 5 ?> 6 <a href="<?url('cons_SID2_href.php')?>"> Pagina2 ;</pre>	<pre>1 <?php 2 session_start(); 3 echo 'Constante SID: ',SID; 4 echo '
'. \$_SESSION['nombre']; 5 ?></pre>
Mantener una sesión si el usuario rechaza las cookies (navegación HTML) (equivalente a session.use_cookies=0 y session.use_only_cookies=0)	
<pre>1 <?php 2 session_start(); 3 require_once("../codigo_pag_580.php"); 4 \$_SESSION['nombre']="Esther"; 5 header('location:'.url('cons_SID2.php')); 6 ?></pre>	<pre>1 <?php 2 session_start(); 3 echo 'Constante SID: ',SID; 4 echo '
'. \$_SESSION['nombre']; 5 ?></pre>
Mantener una sesión si el usuario rechaza las cookies (navegación PHP) (equivalente a session.use_cookies=0 y session.use_only_cookies=0)	

10. Simula un carrito de la compra partiendo de una tabla con productos que irá comprando el usuario. Puede agregar al carrito de la compra varios productos en la misma sesión o puede utilizar varias sesiones para realizar la compra total. Sólo cuando pague, se vaciará el carrito de la compra (eliminar las cookies correspondientes).
11. Ampliar el ejercicio anterior agregando un proceso de registro (opcional). Si es un cliente registrado, se almacenará su nombre, clave y el importe en compras que se irá actualizando. Cuando el importe ascienda a 20 euros, en la próxima compra, tendrá un descuento de un 10% y el importe en compras se pondrá el valor de esa última compra.
12. Ampliar el ejercicio anterior agregando un proceso de pago. En este caso el cliente para pagar insertará el número de su cuenta bancaria. Sus datos se buscarán en una tabla bancaria y se actualizará el saldo disponible en la cuenta, el cual deberá ser otro campo de la tabla bancaria.
13. **Actividad avanzada.** Implementa el juego del *ahorcado*. Para ello, deberás inicializar una variable tipo string a una palabra (la palabra será elegida aleatoriamente de entre 5 almacenadas en un array). Al jugador, la aplicación web, le informará del número de caracteres que tiene la palabra; el número de intentos para averiguarla será el que tú establezcas. La aplicación web irá informando al jugador de la situación del juego y del resultado obtenido. Cada vez que ejecutes la aplicación, retomarás el juego en el punto donde lo dejaste la última vez que accediste. El juego finalizará cuando o bien se consumas los intentos establecidos o se averigüe la palabra; en este punto de dejará preparado el juego para nuevas ejecuciones y la posibilidad de jugar de nuevo y averiguar otra palabra.
14. Ampliando conocimientos:
 - a. Leer los archivos .pdf adjuntos:
 - i. Gestión de Sesiones web: ataques y medidas de seguridad.
 - ii. Reglamento 2016_679
 - iii. Ley de Protección de Datos
 - b. Consultar: <https://ayudaleyprotecciondatos.es/2018/03/05/guia-uso-cookies/>
 - c. Consultar: <https://www.incibe.es/jornadas-incibe-espacios-ciberseguridad/estudiantes/programa-programacion-segura-web>