

Wstęp

Pamiętanie danych we właściwościach statycznych najczęściej nie jest dobrym pomysłem. W liście zadań nr 10 (która skupiała się na regułach routingu) gra tylko wygląda na poprawnie działającą. Warto ją przetestować uruchamiając co najmniej dwie różne przeglądarki internetowe. Szybko się okaże, że losowanie wykonane w jednej przeglądarce ma wpływ na grę w drugiej przeglądarce. Powodem jest właściwe użycie elementów statycznych w kontrolerze. Aby każdy użytkownik naszej aplikacji grał w niezależną grę, należy użyć zmiennych sesyjnych lub ciasteczek.

Lista zadań

1. Zmodyfikować grę-zgadywanę z listy 10 tak, aby każdy użytkownik grał niezależnie od innego. Użyj zmiennych sesyjnych.
2. Do rozwiązania zadania z listy 12 dla ShopController-a dopisać pamiętanie koszyka zakupów w ciasteczku lub zmiennej sesyjnej. Strona pokazująca towary (lista 12 zadanie 6) przy każdym towarze powinna mieć przycisk/link, aby dodać towar do koszyka. Jeśli użytkownik wybierze kilka razy ten sam towar będzie on dodany wielokrotnie. Każdy użytkownik (np. łącznie się z innej przeglądarki) ma mieć swój własny, niezależny koszyk.
3. W ramach sklepu istnieje przycisk/link do koszyka. Za jego pomocą można oglądać zawartość koszyka na nowej stronie. Na tej nowej stronie można również zwiększyć, zmniejszyć liczbę sztuk danego towaru, ewentualnie całkiem go usunąć z koszyka. Strona na bieżąco przelicza jaki jest całkowity koszt towarów w koszyku. Jeśli nie ma nic w koszyku strona powinna w widoczny sposób poinformować o tym użytkownika.
4. Koszyk powinien być pamiętany przez tydzień, nawet jeśli użytkownik zamknie przeglądarkę.

Data I: Spotkanie 14 (max 100 punktów)

Data II: Spotkanie 15 (max 80 punktów)