

SESIONES Y COOKIES

EJERCICIO 1

Crear programa que muestre 4 botones: A (3€), B (4€), C(5€), D(1€). El usuario podrá pulsar sobre cualquiera de ellos las veces que desee, de manera que se irán almacenando los precios de las letras compradas. Si pulsa en un nuevo botón llamado ticket, nos dará el importe de todo lo comprado (Usar sesiones).

Tienda LetreA

8

A B C D

Ticket

EJERCICIO 2

Crear un programa que almacene el listado de los nombres de usuarios que solicitan el saludo desde una misma instancia del navegador, de tal forma que al final de la página muestre la lista de usuarios ya saludados durante la sesión del usuario actual. (Pasa el usuario por la URL)

Hola **juan**
Bienvenido a mi primera página Web!
Contigo, hoy me han visitado:

ruth
ana
bea
juan

EJERCICIO 3

Implementa la siguiente librería online:

Bienvenido a Web Librería. Seleccione el libro

Listado de libros:

Java
C
C++
VB
Phyton

 Unidades:

Bienvenidos a Web Libreria.Usted seleccionó C

[Sigue comprando](#)

[Ver compra](#)

Si hace click sobre "**Sigue comprando**" permitirá ir añadiendo al carrito de la compra libros. La cesta de la compra se irá almacenando en el navegador cliente del usuario.

Si hace click sobre "**Ver compra**" mostrará el listado de libros comprados y almacenados en el navegador y eliminará el rastro del navegador.

Compra Total

Titulo del Libro	Unidades	Precio
Java	2	67.00

Total: 134.0

EJERCICIO 4

Crear un servlet que muestre un formulario con dos botones "**Acceso**" y "**Nueva sesión**". Si se pulsa el botón "**Acceso**" se mostrará un mensaje del tipo "*Desde la última vez ha accedido 3 veces*". Si pulsa el botón "**Nueva sesión**", invalidará la sesión activa, creará una nueva y mostrará un mensaje del tipo "*Es la primera vez que accede a la web*". El contador de accesos comenzará con el valor inicializado a uno. (Utilizar sesiones)

EJERCICIO 5

Construir un servlet que genere un número aleatorio de 1 a 10 y compare con el que hubiera ya en el contexto de la aplicación (la primera vez que se acceda al programa se almacenará en el contexto un número aleatorio mostrando el número en pantalla), si los números coinciden se mostrará en pantalla un mensaje del tipo "*Aleatorio:5. Contexto:5. Números iguales*" sino "*Aleatorio3.Contexto2.Números distintos*". Actualiza el valor del contexto cada vez que realiza la comprobación.

EJERCICIO 5

Crea un programa que contenga la siguiente interfaz:

ÑAM ÑAM GALLETAS

☐ Mostrar galletas ☐ Cocinar galleta ☐ Comer galleta

- Si el usuario elige la opción de "**Mostrar galletas**" se listarán todas las galletas creadas desde su navegador cliente. Si no hay galletas creadas en su navegador se mostrará un mensaje del tipo "*No hay galletas disponibles.*".
- Si el usuario no introduce ninguna galleta para cocinar o comer se devolverá un mensaje como el siguiente "*No has elegido galleta*".
- Si el usuario elige la opción de "**Cocinar galleta**" se creará una galleta en su navegador cliente con el nombre elegido.
- Si el usuario elige la opción de "**Comer galleta**" se eliminará la galleta indicada desde su navegador cliente.

- Desde cualquier opción elegida por el usuario se devolverá al formulario principal desde un enlace llamado "<<Volver".

EJERCICIO 6

- Crear un programa que contenga un formulario de recogida de datos como el siguiente:

TEST COVID-19

☐ FIEBRE
☐ TOS SECA
☐ DIARREA
☐ PERDIDA DE OLFATO
☐ DOLOR MUSCULAR

- Al pulsar el botón "Enviar" se mostrará en una tabla cada síntoma y cuántas personas han sufrido esos síntomas (*se debe tener en cuenta que el usuario puede elegir varios síntomas*). Los resultados de la estadística se almacenarán en memoria mientras esté activa la aplicación. (*Utilizar contexto*)

Síntomas	Número Personas
Fiebre	7
Tos Seca	4
Diarrea	5
Perdida de Olfato	2
Dolor Muscular	2

- En el programa anterior registrará si el usuario ya ha realizado el test, de tal forma que, si intenta volver a realizarlo se le mostrará el mensaje:
- "Usted ya ha realizado el test. No puede repetirlo."

(*Utilizar cookies*)