



Boletín de ejercicios Tema 6

1. Almacenamiento de información en las cookies

- a. Vamos a comenzar creando una pequeña aplicación web que:
 - i. Muestre las cookies recibidas del navegador.
 - ii. Incorpore un formulario que permita introducir una nueva cookie en el navegador, indicando su nombre y su valor.

Las nuevas cookies introducidas en el formulario deberán mostrarse a continuación en la lista de la misma página, de la siguiente manera:

Información en las cookies:

```
array(3) { ["Nombre"]=>  
string(6) "Martin"  
["Apellido"]=> string(6)  
"Garcia" ["Color_pelo"]=>  
string(6) "Marron" }
```

Nueva cookie:

Nombre:

Valor:

- b. Ahora le vamos a añadir un par de detalles a la página anterior:
 - i. Deberán poderse introducir cookies sin valor, solamente con su nombre.
 - ii. En el formulario habrá un dato más, el tiempo de vida de la cookie que se indicará en segundos. Cuando se cubra ese campo, la cookie que se envíe deberá ser persistente.



- c. Vamos a continuar con la misma página. En esta ocasión tenemos que crear un nuevo botón que permita eliminar todas las cookies del navegador del usuario. Por ejemplo:

Información en las cookies:

```
array(3) { ["Nombre"]=>  
string(6) "Martin"  
["Apellido"]=> string(6)  
"Garcia" ["Color_pelo"]=>  
string(6) "Marron" }
```

Borrar cookies

Nueva cookie:

Nombre:

Valor:

Segundos de
permanencia:

Enviar

Al presionar el botón de borrado, se recargará la página y la lista de cookies deberá quedar vacía.

2. Almacenamiento de información en la sesión del usuario

- a. Vamos a crear una aplicación web que almacene una serie de textos en la sesión del usuario. Esos textos serán añadidos por el usuario empleando un pequeño formulario en la parte inferior de la página, semejante a lo que hicimos en las tareas del punto anterior.



Contenido de la sesión:

```
array(1) {  
  ["textos"]=>  
  array(4) {  
    [0]=>  
    string(10) "Ir a clase"  
    [1]=>  
    string(14) "Estudiar mucho"  
    [2]=>  
    string(22) "Hacer todas las tareas"  
    [3]=>  
    string(17) "Aprobar el examen"  
  }  
}
```

Nuevo texto:

Texto:

Enviar

Comprobar que la información se introduce de manera correcta en la sesión y que, al cambiar de sesión (por ejemplo, abriendo la página desde otro navegador) la lista de elementos aparece vacía pues se trata de una sesión distinta.

Contenido de la sesión:

```
array(0) {  
}
```

Nuevo texto:

Texto:

Enviar



- b. Siguiendo con la misma página, y al igual que hicimos en la tarea anterior, vamos a crear un nuevo botón que permita eliminar toda la información de la sesión del usuario.

Contenido de la sesión:

```
array(1) {  
  ["textos"]=>  
    array(3) {  
      [0]=>  
        string(17) "Aprobar el examen"  
      [1]=>  
        string(22) "Hacer todas las tareas"  
      [2]=>  
        string(10) "Ir a clase"  
    }  
}
```

Nuevo texto:

Texto:

Ejercicios adicionales

COOKIES

3. Ejercicio 3: Cambio de color

Crea una página que cambie el color de la letra según el color indicado por nosotros.

OJO: El color indicado por el usuario se debe guardar en una cookie, no se deben utilizar controles HIDDEN.



El color que ha introducido es: red

Ejercicio 3

Selecciona un color de fondo:

Color:

SESIONES

4. Ejercicio 4

Crea un programa que conste de dos páginas y que solicite un nombre.

- En la primera página se solicita el nombre.
- La segunda página comprueba si se ha escrito algo de texto.
 - Si se ha escrito algo de texto, lo muestra.
 - Si no se ha escrito ningún texto, vuelve a la primera página.

5. Ejercicio 5

Mejora el programa anterior haciendo que, si no se ha escrito ningún texto, al volver automáticamente a la primera página muestre un aviso.

6. Ejercicio 6

Escribe un programa con dos páginas y que plantee multiplicaciones de una cifra.



- En la primera página se muestran los dos números a multiplicar y se pide la respuesta. Los dos números a multiplicar se guardarán como variables de sesión (para que el usuario no pueda hacer trampa manipulando la URL).
- En la segunda página se dice si se ha acertado o no.

7. Ejercicio 7

Crea un programa que conste de dos páginas y que plantee divisiones de una cifra.

- En la primera página se muestran los dos números a dividir y se pide el cociente y el resto. El dividendo y el divisor se guardarán como variables de sesión (para que el usuario no pueda hacer trampa manipulando la URL).
- En la segunda página se dice si se ha acertado o no.

8. Ejercicio 8

Crea varios formularios que soliciten el nombre y los apellidos del usuario.

- En la primera página, se solicita el nombre del usuario.
- En la segunda página se comprueba el nombre del usuario:
 - Si no se ha escrito nada, se vuelve a la primera página, mostrando un aviso.
 - Si se ha escrito algo, se pasa a la tercera página.
- En la tercera página se solicitan los apellidos del usuario.
- En la cuarta página se comprueban los apellidos del usuario:
 - Si no se ha escrito nada, se vuelve a la tercera página, mostrando un aviso.
 - Si se ha escrito algo, se pasa a la quinta página.
- La quinta página muestra el nombre y los apellidos introducidos.



9. Ejercicio 9

Crea varios formularios encadenados que soliciten una palabra dos veces y compruebe que se ha escrito la misma palabra.

- a. En la primera página, se solicita una palabra. La palabra puede estar formada por minúsculas, mayúsculas o números.
- b. En la segunda página se comprueba la palabra:
 - Si no se ha escrito nada, se vuelve a la primera página, mostrando un aviso.
 - Si se ha escrito más de una palabra o hay caracteres distintos a letras y números, se vuelve a la primera página, mostrando un aviso.
 - Si se ha escrito una palabra válida, se pasa a la tercera página.
- c. En la tercera página se pide repetir la palabra.
- d. En la cuarta página se comprueba la segunda palabra:
 - Si no se ha escrito nada, se vuelve a la tercera página, mostrando un aviso.
 - Si se ha escrito más de una palabra o hay caracteres distintos a letras y números, se vuelve a la tercera página, mostrando un aviso.
 - Si la palabra es válida, pero no coincide con la primera, se vuelve a la primera página, mostrando un aviso.
 - Si se ha escrito una palabra válida y coincide con la primera, se pasa a la quinta página.
- e. La quinta página muestra la palabra introducida.

10. Ejercicio 10

Crea un conjunto de siete páginas que soliciten el nombre y los apellidos del usuario.

- En la página de inicio (index.php), se muestran enlaces a cuatro páginas:



- La página "Escribir su nombre" (nombre-1.php) solicita el nombre del usuario y lo envía a otra página (nombre-2.php).
- Si ya se ha escrito el nombre, la página nombre-1.php lo muestra.
- La página nombre-2.php comprueba si se ha escrito algo. Si no se ha escrito nada, se vuelve a la página nombre-1.php, mostrando un aviso. Si se ha escrito algo, se guarda el nombre en \$_SESSION y se vuelve a la página inicial
- La página "Escribir sus apellidos" (apellidos-1.php) solicita los apellidos del usuario y los envía a otra página (apellidos-2.php).
 - Si ya se ha escrito los apellidos, la página apellidos-1.php los muestra.
 - La página apellidos-2.php comprueba si se ha escrito algo. Si no se ha escrito nada, se vuelve a la página apellidos-1, mostrando un aviso. Si se ha escrito algo, se guardan los apellidos en \$_SESSION y se vuelve a la página inicial
- La página "Ver su nombre y apellidos" (ver.php) muestra los datos almacenados en \$_SESSION
- La página "Borrar la información" (borrar.php) destruye la sesión.

COOKIES, SESIONES Y AUTENTIFICACION

11. Ejercicio 11-A

Vamos a crear una aplicación web que implemente un sistema sencillo de registro de usuarios con las siguientes características:

- a. La aplicación se compondrá de una única página.



No logado

Usuario existente:

Nombre:

Contraseña:

Log in

Nuevo usuario:

Nombre::

Contraseña:

Repita la contraseña:

Registrar

- b. La lista de usuarios registrados en la aplicación se guardará en el servidor, en un archivo de texto plano, usuarios.txt, que contendrá para cada usuario dos líneas:
- La primera línea se corresponde con el nombre del usuario.
 - La línea siguiente se corresponde con el hash de su contraseña.
- Por ejemplo:

```
martin
$2y$10$amy81xf.PfXPUjtpBP.oreKSnVh
ramon
$2y$10$bt3EkV0cUDdh21W5FM0Ucu/LnvPY
```

- c. La aplicación permitirá registrarse a nuevos usuarios introduciendo su nombre de usuario y su contraseña por duplicado (sección "Nuevo usuario"). Cuando las contraseñas de un nuevo usuario coinciden, y el



nombre de usuario deseado no está en uso, se añadirá una nueva línea con su información al archivo anterior.

- d. Los usuarios podrán logarse en la aplicación introduciendo su nombre de usuario y su contraseña (sección "Usuario existente").
- e. La aplicación mostrará en todo instante el nombre del usuario logado o el texto "No logado", si es el caso.
- f. Cuando haya algún usuario logado en la aplicación, se mostrará también un botón "Log out" que permita al usuario salir. En este caso se puede ocultar la sección que permita acceder a un usuario existente.

The screenshot displays a web application interface. At the top, a box contains the text "Usuario martin logado" in bold, with a "Log out" button below it. Below this, the section "Nuevo usuario:" is visible. It contains a form with three input fields: "Nombre::" (containing "%"), "Contraseña:" (containing "*****"), and "Repita la contraseña:" (empty). A "Registrar" button is located at the bottom of the form.

12. Ejercicio 11-B

Siguiendo con la misma aplicación, vamos a añadir la posibilidad de que los usuarios indiquen cuando se logan un tiempo máximo de inactividad, pasado lo



cual la aplicación los echa de manera automática. Si el tiempo indicado es 0, la sesión no caduca.

No logado

Usuario existente:

Nombre:

Contraseña:

Ses. caducidad (0 = no caducar):

Nuevo usuario:

Nombre::

Contraseña:

Repita la contraseña:

Esta información deberá mostrarse también en la parte superior, indicando la hora en la que va caducar la sesión o el texto "La sesión no caduca.", si es el caso.



Usuario martin logado

La sesión caduca a las 21:02:27

13. Ejercicio 11-C

Para finalizar, vamos a permitir también al usuario indicar cuando se loga si desea que la sesión que va a abrir sea permanente, esto es, que no se elimine cuando se cierra el navegador y se pueda recuperar en un plazo máximo de dos semanas.

Usuario existente:

Nombre:

Contraseña:

☒ **Mantenme registrado**

Segs. caducidad (0 = no caducar):

La información de si la sesión es o no persistente también se deberá mostrar junto al nombre de usuario.



Usuario martin logado

La sesión no caduca.

La sesión es persistente.

Log out