

Jour 8 - Session / Cookies

Il n'existe maintenant, que dans ma mémoire...

Job 00

Dans votre répertoire github "**runtrack2**", créez un dossier "**jour08**". Dans ce dossier, pour chaque étape, créez un dossier "**jobXX**" où XX est le numéro du job. Pour chacun des jobs, le code doit être présent dans un fichier nommé index.php.

Job 01

Créez une variable de session nommée "**nbvisites**". A chaque fois que la page est visitée, ajoutez **1**. Afficher le contenu de cette variable.

Ajoutez un bouton nommé "**reset**" qui permet de réinitialiser ce compteur.

Job 02

Créez un cookie nommé "**nbvisites**". A chaque fois que la page est visitée, ajoutez **1**. Afficher le contenu du cookie.

Ajoutez un bouton nommé "**reset**" qui permet de réinitialiser ce compteur.

Job 03

Créez un formulaire qui contient un input de type de text nommé **"prenom"** et un bouton submit. Lorsque l'on valide le formulaire, le prénom est ajouté dans une variable de session. Afficher l'ensemble des prénoms.

Ajoutez un bouton nommé **"reset"** qui permet de réinitialiser la liste.

Exemple:

- Martin
- Justine

Job 04

Créez un **formulaire de connexion** qui contient un input de type de text nommé **"prenom"** et un bouton submit nommé **"connexion"**. Lorsque l'on valide le formulaire, le prénom est ajouté dans un **cookie**. Si un utilisateur a déjà entré son prénom, n'affichez plus le formulaire de connexion. A la place, écrivez **"Bonjour prenom !"** et ajouter un bouton **"Déconnexion"** nommé **"deco"**. Lorsque l'utilisateur se déconnecte, il faut à nouveau afficher le formulaire de connexion.

Job 05

Développez le fameux jeu du morpion. Faites **un tableau html** avec 3 lignes et 3 colonnes représentant la grille. Au début de la partie, chacune des cases contient un bouton de type submit dont la valeur est **"-"**. Si un joueur clique sur ce bouton, le bouton est remplacé par un **"O"** ou par un **"X"**. **C'est le joueur "X" qui commence.**

Dès qu'un joueur a gagné, affichez **"X a gagné"** ou **"O a gagné"** et réinitialisez la partie. Si toutes les cases ont été cliquées et que personne n'a gagné, affichez **"Match nul"** et

réinitialisez la partie. Un bouton “**réinitialiser la partie**” présent en dessous de la grille permet également de réinitialiser la partie à tout moment.



Rendu

Le projet est à rendre sur <https://github.com/prenom-nom/runtrack2>.

Dossiers “jourXX” -> “jobXX”. Fichiers nommés index.php

Pensez à donner les droits sur le répertoire à **deephoughtlaplateforme** !

Compétences visées

- Définir et utiliser une variable de session
- Définir et utiliser un cookie
- Faire des algorithmes

Base de connaissances

-
- [Document officiel - Les sessions](#)
 - [Document officiel - Les cookies](#)
 - [Définir et utiliser les sessions](#)
 - [Création et gestion des cookies](#)
 - [Conserver des données grâce aux sessions et aux cookies](#)
 - [Le jeu du morpion](#)