

Inlämningsuppgift 1 – ISGB11 Systemimplementeringsteknik 5hp

Med utgångspunkt i filerna som finns att ladda ner från Canvas (se Inlämningsuppgift 1) skall ni gruppvis (se kursplanen) skapa två lösningar för problemet med tillståndslös miljö och uppkopplingslös datakommunikation. I den första lösningen skall ni använda er av formulär och kakor (cookies) och i den andra lösningen länkar och sessioner (sessions).

Kom ihåg att det är ett **krav** att kommentera er kod på samma sätt som ni gjorde i ISGA11.

Följande krav finns på första lösningen (formulär och kakor):

1. När användaren klickar på knappen **btnNewGame** skall:
 - a. Texten "New Game!" visas för användaren och
 - b. Kakorna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** skapas och tilldelas värdet 0.
 - c. Submit-knapparna **btnRoll** och **btnExit** skall också göras användbara.
2. Om kakorna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** kommer till servern och ingen av submit-knapparna (varken **btnRoll**, **btnNewGame** eller **btnExit** är tryckta) skall ni för användaren presentera antalet gånger ni rullat de sex tärningarna, totalsumman av alla rullningar och medelvärde för alla rullningar.
3. Om användaren klickar på **btnRoll** och kakorna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** kommer till servern skall sex tärningar rullas och resultatet visas som bilder på tärningarna. Därtill skall ni också för användaren presentera antalet gånger ni rullat de sex tärningarna, totalsumman av alla rullningar och medelvärde för alla rullningar. Avslutningsvis skall också innehållet i kakorna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** uppdateras.
4. Om användaren klickar på **btnExit** och kakorna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** kommer till servern skall kakorna tas bort och knapparna **btnRoll** och **btnExit** inte vara användbara.
5. Om kakorna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** inte kommer in till servern skall submit-knapparna **btnRoll** och **btnExit** inte vara användbara. Submit-knappen **btnNewGame** skall dock alltid vara användbar.

Följande krav finns på andra lösningen (länkar och sessioner):

1. När användaren klickar på länken med variabeln **linkNewGame** skall:
 - a. Texten "New Game!" visas för användaren och
 - b. Sessionsvariablerna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** skapas och tilldelas värdet 0.
 - c. Länkarna **linkRoll** och **linkExit** skall göras användbara.
2. Om användaren klickar på länken med variabeln **linkExit** och sessionsvariablerna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** finns på servern skall sessionen avslutas och sessionskakan tas bort på klienten.
3. Om användaren inte har klickat på någon av länkarna (varken **linkNewGame**, **linkRoll** eller **linkExit**) och ingen av sessionsvariablerna existerar i sessionen (varken **nbrOfRounds** eller **sumOfAllRounds**) skall sessionen avslutas.
4. Om användaren inte har klickat på någon av länkarna (varken **linkNewGame**, **linkRoll** eller **linkExit**) men båda sessionsvariablerna (**nbrOfRounds** eller **sumOfAllRounds**) finns på servern skall ni för användaren presentera antalet gånger ni rullat de sex tärningarna, totalsumman av alla rullningar och medelvärde för alla rullningar.
5. Om användaren klickat på länken med variabeln **linkRoll** och sessionsvariablerna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** finns på servern skall sex tärningar rullas och resultatet visas som bilder på tärningarna. Därtill skall ni också för användaren presentera antalet gånger ni rullat de sex tärningarna, totalsumman av alla rullningar och medelvärde för alla rullningar. Avslutningsvis skall också innehållet i sessionsvariablerna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** uppdateras.
6. Om sessionsvariablerna **nbrOfRounds** och **sumOfAllRounds** inte finns på servern skall länkarna med variablerna **linkRoll** och **linkExit** inte vara användbara. Länken med variabeln **linkNewGame** skall dock alltid vara användbar.