

	COOKIES Y SESIONES	DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR 2º DAW
---	---------------------------	--

Codificar en HTML y PHP los siguientes ejercicios sobre control de sesiones:

1. Desarrolla un formulario en el que el usuario pueda escribir su nombre y elegir un color de fondo. Al enviar este formulario, los valores de ambos campos (nombre y color) se registrarán en variables de sesión o en cookies y se visualizará una nueva página que tendrá el color de fondo elegido y que presentará el nombre de usuario. Además, esta página contendrá un enlace a una tercera página a la que deberán propagarse los valores anteriores. Para mejor comprensión del mecanismo es preferible resolverlo en 3 archivos, uno para cada parte. Implementar dos versiones del mismo:
 - a. Con Cookies.
 - b. Con variables de sesión.

USO DE COOKIES

Inicio de sesión

Escribe tu nombre:

Elige un color: Cyan

USO DE COOKIES

Interfaz de usuario personalizada

Bienvenido, Rubén Manero

Pincha en este [enlace](#) para pasar a otra página y comprobar que el cliente envía las cookies al servidor.

USO DE COOKIES

Cookies recibidas

Usuario identificado: Rubén Manero

[Volver al formulario](#)

USO DE VARIABLES DE SESIÓN

Inicio de sesión

Escribe tu nombre:

Elige un color:

USO DE VARIABLES DE SESIÓN

Interfaz de usuario personalizada

Bienvenido, Rubén Manero

[Comprueba tu sesión](#)

USO DE VARIABLES DE SESIÓN

Sesión abierta

Usuario identificado: Rubén Manero

[Volver al formulario](#)

2. Codificar un programa PHP que implemente el juego de adivinar un número secreto. Este número se generará de forma aleatoria, entre 0 y 10 (por ejemplo). A continuación el programa pedirá al usuario adivinar ese número y contabilizará los intentos realizados dándole como pista si el número a adivinar es mayor o menor que el que ha introducido, así sucesivamente hasta que lo adivine. Este programa será resuelto haciendo uso de variables de sesión para almacenar el número a adivinar y la cantidad de intentos.

El botón de reiniciar es opcional, sirve para volver a generar nº aleatorio y reiniciar el recuento de intentos.

JUEGO ADIVINAR NÚMERO

INTENTE ADIVINAR EL NÚMERO SECRETO

Introduzca un número entero entre 0 y 10

Número:

JUEGO ADIVINAR NÚMERO

INTENTE ADIVINAR EL NÚMERO SECRETO

El número secreto es menor que 5
Lleva usted 1 intentos!
Introduzca un número entero entre 0 y 10

Número:

JUEGO ADIVINAR NÚMERO

INTENTE ADIVINAR EL NÚMERO SECRETO

El número secreto es menor que 3
Lleva usted 2 intentos!
Introduzca un número entero entre 0 y 10

Número:

JUEGO ADIVINAR NÚMERO

INTENTE ADIVINAR EL NÚMERO SECRETO

ENHORABUENA, el número secreto era 1
Total intentos:3
[Volver a jugar](#)

3. Codificar un programa PHP que muestre un número y permita subirlo o bajarlo mediante dos botones (+ y -), además de otro botón para ponerlo a 0. Los tres botones serán inputs tipo submit de un formulario. El número se debe guardar en una variable de sesión y no se permite implementarlo como un control del formulario. Si la variable no está definida, se le dará el valor 0.

Se propone 2 posibles formas de implementarlo:

a) Con 2 páginas codificadas en 2 ficheros independientes:

- La 1ª página contiene un formulario con 3 botones de tipo submit y un mismo atributo *name* y que envían a la 2ª página.
- La 2ª página, según el submit recibido, modifica el número y después redirige de nuevo a la 1ª página. La redirección se debe hacer con función `header()` de PHP. Así:

```
header("Location:nombredelaprimerapagina.php");
```

- b) Con las 2 páginas implementadas en un mismo fichero, entonces no se necesitará utilizar la función `header()`.

MODIFICAR DATOS DE SESIÓN

Subir y bajar número

Haga clic en los botones para subir o bajar una unidad:

-

0

+

Poner a cero