
Internetprogrammierung

<http://www.informatik.uni-freiburg.de/proglang/teaching/ss2003/internet>

Übungsblatt 3

Abgabe: 26.5.2003

Aufgabe 1 (Giovannis CyberPizza).

Ihr Freund Giovanni ist Besitzer eines Pizza-Service. Giovanni hat dem Online-Zeitalter bisher keinerlei Beachtung geschenkt; bei ihm werden Bestellungen noch ausschließlich traditionell telefonisch abgewickelt. Durch vermehrt auftretende indische Konkurrenz, die alle einen professionellen PHP-Web-Auftritt vorzuweisen haben, laufen die Geschäfte jedoch in letzter Zeit immer schlechter. Damit Sie auch in Zukunft weiterhin Giovannis original italienische Pizza genießen können, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Giovanni zu helfen und ihm mit Hilfe von WASH einen Online-Pizza-Service zu erstellen.

Schreiben Sie eine einfache WASH/CGI-Anwendung für Giovannis CyperPizza. Ihre Aufgabe ist es, eine einfach zu bedienende Bestellseite zu programmieren, die es den Kunden ermöglicht, Pizza-Beläge mit Hilfe einer Selectorbox auszuwählen und versehentlich ausgewählte Beläge mit Hilfe von Checkboxes wieder zu entfernen. Dabei soll die bisher zusammengestellte Pizza mit Hilfe von Bildern jeweils aktuell angezeigt werden. Weiterhin sollte die Seite zur Bezahlung eine Kreditkartennummer abfragen. Die weitere Bestellabwicklung oder Auftragspeicherung muss nicht implementiert werden.

Aufgabe 2 (Online-Umfrage).

Giovanni will von seinen Kunden wissen, wie sein neuer Online-Service ankommt. Mit Aussicht auf eine extragrosse Gratispizza schlagen sie ihm vor, eine kleine Online-Umfrage zu diesem Thema zu erstellen.

Schreiben Sie für Giovannis Online-Umfrage ein WASH/CGI-Programm, das den Benutzer fragt, ob er/sie mit Giovannis Online-Auftritt zufrieden ist, und die jeweilige Antwort auf dem Server in einem *Server-Side State* abspeichert. Optional: Verwenden Sie zusätzlich Cookies, um weitgehend zu verhindern, dass ein Benutzer mehrfach antwortet.

Schreiben Sie auf jeden Fall für Giovanni ein weiteres WASH/CGI-Programm, mit dem er jederzeit den Zwischenstand seiner Umfrage einsehen kann.

Aufgabe 3 (wash2hs).

Das WASH-Programm `Calculator.hs` implementiert einen rudimentären Online-Taschenrechner. Verbessern Sie das Aussehen des Taschenrechners, indem Sie

1. zuerst das Programm in eine `.wash`-Version umschreiben, so dass alle statischen HTML-Fragmente im Programmcode in HTML-Syntax erscheinen, und
2. Sie dann den HTML-Code so erweitern, dass der Taschenrechner ein netteres Erscheinungsbild bekommt.