

第3章 セッション (session) の利用

3.1 セッションとは

WebサーバとWebブラウザの間の通信(HTTPによる通信)は本来一回ページを表示することに完結するものである。つまり、ユーザーが過去にどのようなページを見ていたか、などといった履歴には関係なく動作する。

そこで、過去の履歴(例えば会員制ページのユーザのログイン情報や、ショッピングサイトの商品の選択(いわゆるショッピングカート)の情報)に依存するようなWebアプリケーションを実現するためには、なんらかの形で過去のユーザのアクセスの情報を保持する必要がある。このようなデータは、Webサイトにアクセスするユーザごとに管理しなければならないので、単純にインスタンス変数やファイルなどに保存することはできない。このためサーバ側にユーザごとにデータを保持し、ブラウザからのページ要求のたびに、何らかの方法でユーザを識別するためのデータを送信してもらう方法を取る。

このユーザを識別するデータを送信する方法としては、クッキー(cookie)という技術を使う方法、フォームの隠し要素(hidden)を使う方法、URL中のQuery Stringに履歴データを埋め込む方法などがある。

問 3.1.1 クッキー(cookie)とは、どういう仕組みか、調べよ。

Java Servletではユーザごとのデータを扱うためにセッション(session)¹という仕組みを提供している。セッションは裏側ではクッキーなどの仕組みを使っているが、複雑な部分をプログラマが見なくても済むようにして、Servletのプログラマが簡単にユーザーの履歴データを利用できるインタフェースを提供している。使い方はひじょうに簡単で、HttpServletRequestクラスのgetSessionというメソッドでセッションオブジェクトを取り出し、そのオブジェクトに対して、データを関連づけ(setAttribute)たり、読み出し(getAttribute)たりするだけである。

3.2 Quizサーブレット

セッションを利用する簡単なServletとしてQuizサーブレットを例にあげる。これは過去に正解した問題数などによって、表示を変更するServletである。

正解した問題数や現在何問めを実行しているかを保存するためにセッションを利用する。(さもないと、複数のユーザが同時にこのサーブレットにアクセスしたときに、正解した問題数のデータがごちゃになってしまう。)

¹もともとは会期などという意味

例題: QUIZ

ファイル quiz.txt

```
日本で一番高い山は? エベレスト 富士山 飯野山 2
日本で一番広い湖は? 琵琶湖 府中湖 満濃池 1
2010年の冬季オリンピック開催予定地は? ソチ バンクーバー 長野 2
工学部の所在地は? 幸町 花園町 林町 3
```

この Servlet は上のようなテキストファイルから右のような QUIZ を表示するページを作成する Servlet である。簡単のため問題は 3 択に固定している。

ようこそ QUIZ へ!
では最初の問題です。

問: 日本で一番高い山は?

エベレスト 富士山 飯野山

この Servlet では“現在何番目の問題か?” (number) と“これまでの正解数”(score)というデータがセッションのなかに保持されている。(その 1)の部分は特に変わったところはない。ArrayList を使用するのでこれを import している。

ファイル Quiz.java (その 1)

```
import java.io.BufferedReader;
import java.io.File;
import java.io.FileInputStream;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
import java.io.PrintWriter;
import java.util.ArrayList;

import javax.servlet.http.HttpServlet;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;
import javax.servlet.http.HttpSession;

public class Quiz extends HttpServlet {
```

(その 2)の doGet メソッドは最初に Servlet が実行されるときに呼ばれる。このメソッドは単に doPost メソッドを呼び出すだけである。

ファイル Quiz.java (その 2)

```
@Override
public void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
throws IOException {
    doPost(request, response);
}
```

(その 3)は doPost メソッドの最初の部分を示す。ここでは、いくつかの局所変数を宣言し、そして、HttpServletRequest クラスの getSession メソッドで現在のセッションオブジェクトを得る。

ファイル Quiz.java (その 3)

```
@Override
public void doPost(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
throws IOException {
    response.setContentType("text/html; charset=Windows-31J");
    PrintWriter out = response.getWriter();
    out.println("<html><head></head><body>");

    int i, number=0, score=0, answer=0;
    ArrayList<String[]> questions;

    HttpSession session = request.getSession(true) ;
```

session.isNew() が真のときは、セッションができたばかりであることを示す。つまり、このページのアクセスが最初の間であることがわかる。

そのときは、QUIZのデータが入っているファイル(quiz.txt)を開いて、questionsというArrayList に読み込む。この questions の値を次の間以降の表示のときに利用するために、setAttribute メソッドを用いて、セッションオブジェクトに保存する。

このプログラムでは quiz.txt はアプリケーションルートに置くことにしているが、本当はこの場所は良くない。なぜか？

また、最初の間用のメッセージを表示する。

ファイル Quiz.java (その 4)

```
if (session.isNew()) { // 最初の間
    questions = new ArrayList<String[]>();
    File f = new File(getServletContext().getRealPath("/quiz.txt"));
    BufferedReader in = new BufferedReader(
        new InputStreamReader(new FileInputStream(f), "Windows-31J"));
    String line="";
    while((line=in.readLine())!=null) {
        line = line.trim();
        if(line.equals(""))
            continue;
        questions.add(line.split("¥¥s+"));
    }
    in.close();
    session.setAttribute("questions", questions);
    out.println("<p>ようこそ QUIZ へ!<br/>¥¥n では最初の問題です。 </p>");
}
```

一方、session.isNew() が偽のときは、最初の間ではないので、まず、送られたフォームのデータから、前の問題で解答者が選んだ答の番号(answer)を得る。さらに、セッションデータには最初の間のように読み込んだ問題のデータ、現在の問題の番号("number")とこれまでの正解数("score")が記録されているはずなので、SessionクラスのgetAttributeメソッドでその値を取り出す。getAttributeメソッドの引数は取り出したいデータの名前で、戻り値がセッションに保存されていたその名前のデータである。

getAttributeメソッドの戻り値型はObject型(つまりすべてのクラスのスーパークラス)なので、String型やInteger型などに型変換(ダウンキャスト・ナローイング)する必要がある。Integer型はint型のラッパークラスと呼ばれるクラスでInteger型からint型への型変換は暗黙に行なわれる(オートアンボクシング)。

questions の number-1 番目の最後のトークンを解答と比べる。その結果によってメッセージと score 変数の値を変える。

ファイル Quiz.java (その 5)

```
else { // 最初の問ではない
try {
    answer = Integer.parseInt(request.getParameter("answer"));
    questions = (ArrayList<String[]>)session.getAttribute("questions");
    number = (Integer)session.getAttribute("number");
    score = (Integer)session.getAttribute("score");

    String[] tokens = questions.get(number-1);
    int a = Integer.parseInt(tokens[tokens.length-1]);
    if (a==answer) { // aは最後の文字
        out.println("正解です。<br/>");
        score++;
    } else {
        out.println("残念でした。<br/>");
    }
} catch (NullPointerException e) {
    session.invalidate();
    out.println("エラーが起きました。リロードしてください。");
    out.println("</body></html>");
    out.close();
    return;
}
}
```

次に、次の問を表示する準備をする。ただし、number 番目の問題がないときは、クイズを終了する。このときは、invalidate メソッドでセッションオブジェクトを破棄する。

ファイル Quiz.java (その 6)

```
if (number >= questions.size()) { // 終
    out.println("<br/>これで QUIZ は終わりです。<br/>");
    out.printf("正解数は、%d 問でした。%n", score);
    session.invalidate();
}
```

問題が終わりであれば、questions から次の問の情報を読み取って、フォームとして出力する。そして各選択肢のラジオボタンと送信ボタン、リセットボタンを出力する。

最後に setAttribute メソッドを用いて、セッションオブジェクトにこれまでの問題数と正解数を記録している。setAttribute の引数は保存したいデータの名前 (String 型) と保存したいデータ (Object 型) である。number を一つ増分してから、setAttribute を呼び出して、number と score をセッションオブジェクトに書き込んでいる。(このデータは次の問題を表示するときに利用される。) int 型から Integer 型への型変換 (オートボックス) と Integer 型から Object 型への型変換 (アップキャスト・ワイドニング) は暗黙的に行なわれる。

ファイル Quiz.java (その 7)

```
else { // 次の問を表示
String[] tokens = questions.get(number);
out.println("次の問: "+tokens[0]+"<br>");
out.println("<form method='post'>");
for (i=0; i<3; i++) {
    out.print("<input type='radio' name='answer' value='"+(i+1)+"'>");
    out.print(" "+tokens[i+1]);
}
out.println("<br>");
out.println("<input type='submit' value='送信'>");
out.println("<input type='reset' value='やめ'>");
out.println("</form>");

number++;
session.setAttribute("number", number);
session.setAttribute("score", score);
}
```

ファイル Quiz.java (その 8)

```
out.println("</body></html>");
out.close();
}
}
```

問 3.2.1 Quiz.java を 3 択だけではなく、各問ごとに選択肢の数を変えられるように拡張せよ。

問 3.2.2 (選択肢の記録)

Quiz.java を、正解数だけではなくて、どの問に対してどの選択肢を選んだかまでわかるように記録し、その結果を「これで QUIZ は終わりです。」のメッセージのあとに表示するようにせよ。

キーワード:

クッキー, hidden(隠し要素), セッション, HttpSession クラス, getSession メソッド, getAttribute メソッド, setAttribute メソッド, Integer.toString メソッド