

PHP – TD1 – intro

Préliminaires

Pour pouvoir faire « tourner » votre code PHP vous devez utiliser un serveur ayant PHP

Pour créer vos programmes vous devez :

- 1) rédiger le code à l'aide d'un éditeur de texte tel Scite, NotePad++, etc.
- 2) déposer le fichier sur le serveur (ici serveur dip.u-grenoble3.fr) avec l'aide d'un client ftp tel filezilla. Fichier qui sera bien entendu mis dans le dossier public_html.
- 3) vérifier si le code fonctionne avec l'aide de votre navigateur en allant sur la page http://dip01.u-grenoble3.fr/m1_dilipem/chemin-et-nom-de-votre-fichier

Exercice 1 :

La plupart du temps PHP se met dans du HTML ...

Tapez le code suivant,

```
<html>
  <head>
    <title> mon premier exo php </title>
  </head>
  <body>
    <h1> essai d'intégration php </h1>
    ceci est une ligne html
    <?php
      print "ceci est en php";
    ?>
  </body>
</html>
```

- 1_ enregistrez-le en pensant bien à mettre .php
- 2_ essayez de l'ouvrir dans votre navigateur
- 3_ déposez-le sur dip-01
- 4_ ouvrez le dans votre navigateur

Point cours

Opérateurs d'affectation

| Opérateur | Signification |
|-----------|---------------------------------|
| = | affectation simple |
| += | addition puis affectation |
| -= | soustraction puis affectation |
| *= | multiplication puis affectation |
| /= | division puis affectation |
| %= | modulo puis affectation |
| = | ou puis affectation |
| &= | et puis affectation |

opérateurs arithmétiques

| Opérateur | Opération |
|-----------|----------------|
| + | addition |
| - | soustraction |
| / | division |
| * | multiplication |
| % | modulo |
| ++ | incrément |
| -- | décrément |

<?php

```
$n = 3;
$n += 2; // équivaut à $n = $n + 2 --> $n vaut 5
$n *= 6; // équivaut à $n = $n * 6 --> $n vaut 30
$n %= 5; // équivaut à $n = $n % 5 --> $n vaut 0 car 30 est divisible par 5.
```

?>

Opérateurs de comparaison

| Exemple | Nom | Résultat |
|-------------------------|----------------------|---|
| \$a == \$b | Egal | Vrai si les valeurs de \$a et \$b sont égales Noter les DEUX signes "égale" à la suite : \$a == \$b |
| \$a === \$b | Identique | Vrai si \$a == \$b et si \$a et \$b sont de même type. Noter les TROIS signes "égale" à la suite : \$a === \$b (PHP 4) |
| \$a != \$b | Non égal | Vrai si \$a n'est pas égal à \$b. |
| \$a <> \$b | Non égal | Vrai si \$a n'est pas égal à \$b. |
| \$a !== \$b | Non identique | Vrai si \$a n'est pas égal à \$b, ou si \$a et \$b sont de types différents (PHP 4). |
| \$a < \$b | Plus petit que | Vrai si \$a est plus petit que \$b. |
| \$a > \$b | Plus grand que | Vrai si \$a est plus grand que \$b. |
| \$a <= \$b | Plus petit ou égal à | Vrai si \$a est plus petit ou égal à \$b |
| \$a >= \$b | Plus grand ou égal à | Vrai si \$a est plus grand ou égal à \$b. |

Opérateurs logiques

| Exemple | Nom | Résultat |
|---------------------------|-----|--|
| ! \$a | Not | Vrai si \$a est faux |
| \$a && \$b | And | Vrai si \$a et \$b sont vrais. S'exécute avant le = |
| \$a \$b | Or | Vrai si \$a, ou \$b, ou les deux, sont vrais S'exécute avant le = |

Enfin pour savoir si une variable a bien été instanciée « isset »

3_ sur la structure conditionnelle « if »

L'instruction *if* est une des plus importantes instructions de tous les langages.

En php sa structure est facile

```
If (condition) {
    Ce que l'on fait si c'est vrai ; }
Else {
    Ce que l'on fait sinon ;
}
```

Maintenant à vous ... pour noter vos étudiants ;-)

!! attention pour récupérer les réponses !!

Dans votre cible.php vous devez récupérer les valeurs rentrées dans le formulaire en la mettant dans une variable :

```
$resultat = $_POST['toto'];
```

où \$resultat est votre variable et toto est un « name » dans le formulaire.

Vous allez donc reprendre votre formulaire de la semaine dernière.

Exo 1 : bonjour x

Une fois que l'apprenant a rentré les informations le concernant, en haut de la page de test vous afficherez « bonjour toto » (si toto est son nom)

Exo 2 : bonjour monsieur x / madame y

Maintenant pour aller un peu plus loin vous allez écrire bonjour monsieur x ou madame y en fonction du sexe de l'apprenant et de son nom. Pour cela vous allez utiliser le si.

Exo 3 :

Maintenant vous allez afficher « bonjour monsieur x/ madame y vous avez indiqué avoir un niveau X en ... » .

Exo 4 : correction et affichage

Maintenant vous allez corriger chacune des questions, quand l'apprenant finira son test il ira sur une page résultat où il obtiendra quelque chose de la forme

Tu as réussi 3 questions sur 4

A la première tu as répondu juste

A la deuxième tu t'es trompé tu as répondu aaaaa alors que le réponse est bbbbb

A la troisième tu as répondu juste

A la quatrième tu as répondu juste

Attention : pour les champs libres il faut réfléchir aux réponses possibles (avec et sans majuscule, etc.)