

Web Avancé

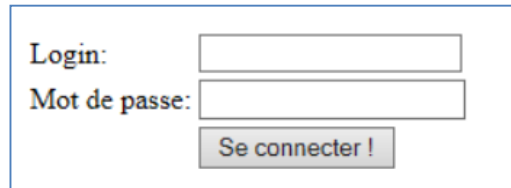
TP N°6 : PHP –avancé-

Exercice 1 : Sessions

Etape 1 :

Créez les pages PHP suivantes :

- la première login.php présente un formulaire qui ressemble à celui-ci



The image shows a simple login form within a blue border. It contains two text input fields. The first is labeled 'Login:' and the second is labeled 'Mot de passe:'. Below these fields is a button with the text 'Se connecter !'.

- la page validation.php est la page appelée lors du traitement du formulaire par login.php son rôle est de vérifier que les logins et mots de passe sont corrects. Pour cela, vous ferez appel à un fichier config.php à l'aide de l'instruction require. Le fichier config.php contient les instructions suivantes :

```
<?php define('USERLOGIN', 'itisme') ; define('USERPASS', 'justme') ; ?>
```

- Si la page validation.php détecte que le login ou le mot de passe est vide, elle renvoie vers la page login.php avec un code erreur – (Exemple le numero 1)
- Si la page validation détecte une erreur du login ou du mot de passe, elle renvoie vers la page login.php avec un autre code erreur – (Exemple le numero 2)
- Si la page validation constate que le login et le mot de passe sont bons, elle redirige vers la page accueil.php

La page login.php affichera donc un message adapté en fonction de l'erreur appelée

- Erreur 1 : Veuillez saisir un login et un mot de passe
- Erreur 2 : Erreur de login/mot de passe- la page accueil.php affiche juste le texte « Hello »

Etape 2 :

Essayez de taper directement l'URL de la page accueil.php...que constatez vous ?

Nous allons donc essayer d'améliorer la technique grâce à des sessions Pour cela, rajoutez du code dans votre page validation.php

Dans le cas où votre page validation a trouvé une bonne combinaison de connexion, ouvrez une session et créer une variable de nom CONNECT et de valeur OK, stocker également le login et le mot de passe saisie dans la session.

Modifiez votre page accueil.php en déclarant l'ouverture de la session. Votre page accueil.php devra faire afficher « Hello itisme » quand on y accède.

Etape 3 :

Modifiez encore un peu cette page et rajoutez en haut de la page le code nécessaire pour que si CONNECT ne vaut pas OK, vous rediriez l'utilisateur vers la page login.php.

Essayez donc de vous logger directement sur la page accueil.php, que constatez-vous ?

Modifiez encore une fois votre page accueil.php pour faire afficher un lien hypertexte écrit « Deconnexion » (On passera dans l'URL la variable affaire=deconnexion). Quand l'utilisateur cliquera sur ce lien, cela l'amènera vers la page validation.php. Ce script testera la valeur de « affaire », si cette variable vaut « deconnexion », on détruira la session et on redirigera avec le code d'erreur 3 vers la page login.php

Modifiez enfin votre page login.php pour qu'elle affiche ce message en cas d'erreur 3 : « Vous avez été déconnecté du service ».

Exercice 2 : CRUD avec php et mysql

On souhaite développer une application qui permet à l'utilisateur d'effectuer les différentes opérations CRUD sur la table "exercice": **exercice (id , titre, auteur, date_creation)**

1. Créer une base de données "TP6" sous Mysql et dans laquelle ajouter la table exercice.
2. Développer une page php qui permet d'ajouter un nouveau exercice, récupérer et affiche la liste des exercices sous forme d'un tableau (Voir la figure 1) :

L'exercice a été ajouté avec succès

Ajouter un exercice

Titre de l'exercice

Auteur de l'exercice

Date création

id	titre	auteur	date	Actions	
1	Session	A1	2020-03-17	Modifier	Supprimer

Figure 1: Ajouter un nouveau exercice

3. Le lien "Modifier" envoie vers une page qui récupère l'exercice par son id , l'affiche sur un formulaire afin de permettre à l'utilisateur de le modifier. Après la modification on redirige l'utilisateur vers la première page (Figure 2 et 3) en affichant un message de réussite ou d'échec de la modification.

Modifier un exercice

Titre de l'exercice

Auteur de l'exercice

Date creation

Figure 2: Modification d'un exercice

L'exercice a été mis à jour avec succes

Ajouter un exercice

Titre de l'exercice

Auteur de l'exercice

Date création

id	titre	auteur	date	Actions	
1	Sessions et cookies	A1	2020-03-17	Modifier	Supprimer

Figure 3:Modification d'un exercice 2

4. Le lien "Supprimer" envoie vers une page qui traite la suppression de l'exercice en question après confirmation de l'utilisateur (Voir Figure 4).Après le traitement on redirige l'utilisateur vers la première page (Figure 1) en affichant un message de réussite ou d'échec de la suppression (Voir Figure 5).

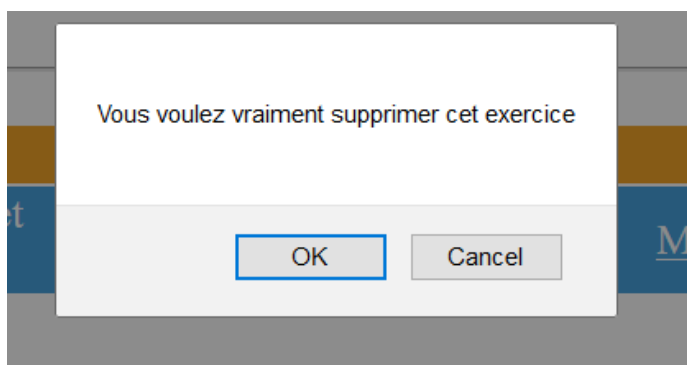


Figure 4 :message de confirmation

l'exercice a été supprimé avec succès

Ajouter un exercice

Titre de l'exercice	<input type="text"/>
Auteur de l'exercice	<input type="text"/>
Date création	<input type="text" value="mm / dd / yyyy"/>
<input type="button" value="Envoyer"/>	

id	titre	auteur	date	Actions
----	-------	--------	------	---------

Figure 5 :Suppression d'un exercice

Exercice 3 : Mini jeu de combat

L'objectif de cet exercice est de créer un mini jeu de combat. Il s'agit de mettre en place d'abord une conception en termes de classes à créer et de tables à créer puis de coder les scripts nécessaires pour jouer un tour avec ce jeu (un tour est joué avec deux guerriers).

Chaque visiteur pourra créer un guerrier avec lequel il pourra frapper d'autres guerriers. Le guerrier frappé se verra infliger un certain degré de dégâts.

Un guerrier est défini selon 2 caractéristiques :

- Son nom (unique).
- Ses dégâts.

Les dégâts d'un guerrier sont compris entre 0 et 100. Au début, il a bien entendu 0 de dégât. Chaque coup qui lui sera porté lui fera prendre 5 points de dégâts. Une fois arrivé à 100 points de dégâts, le personnage est mort (on le supprimera alors de la base de données).

Un personnage doit pouvoir :

- Frapper un autre personnage ;
- recevoir des dégâts.