

# PHP – TD3

## fonctions – variables – boucles

### Préliminaires : quelques notions de cours

#### Les fonction

Une fonction est une série d'instructions qui effectue des actions et qui retourne une valeur. Elle permet de ne pas copier plusieurs fois la meme suite d'instructions.

Une fonction se définit en début de programme puis est appelée dans le corps du programme.

```
<?php
```

```
// déclaration de la fonction
function nom_de_la_fonction ($params1, $params2, $params3, ... , $paramsN)
{
    // code de la fonction
    return ($une_variable) // facultatif
}
....
// appel de la fonction avec le résultat mis dans une variable
$resultat=nom_de_la_fonction ($params1, $params2, $params3, ... , $paramsN) ;
```

```
?>
```

#### les conditionnelles ... suite

##### 1. les if imbriqués

```
if (condition1) {
    blabla ;
}
elseif (condition2) {
    autreblabla ;
}
else {
    encoreUnAutreBlabla;
}
```

##### 2. Le case

```
$sexe="femme";
switch ($sexe) {
    case "femme" : print "bonjour madame";
    break;
    case "homme" : print "bonjour monsieur";
    break;
}
```

#### La portée des variables

Pour avoir une variable de session il faut

1\_ lancer la session dans le code PHP grâce à : `session_start()` ;

2\_ une variable de sessions s'écrit `$_SESSION['toto']=$_POST['nom']` ;

## Exercice 1 : la fonction Bonjour

### Exercice1-a : dans la page de test

Reprenez l’affiche de Bonjour monsieur x/ madame y et faites-le grâce à une fonction

### Exercice1-a : dans la page de résultats

Maintenant à vous de faire le nécessaire pour que dans la page de résultat il y ait écrit « Bonjour X votre résultat est de A /B » en utilisant une fonction et en tenant compte de la portée des variables.

## Exercice 2 : l’affichage du résultat

Dans votre page de résultat. Ramenez sa note sur 20 et grâce à une fonction vous lui écrirez

- note <10 : « perdu X tu as échoué »
- $10 \leq \text{note} < 12$  : « bravo X tu as mention passable »
- $12 \leq \text{note} < 14$  : « bravo X tu as mention assez bien »
- $14 \leq \text{note} < 16$  : « bravo X tu as mention bien »
- $16 \leq \text{note} < 18$  : « bravo X tu as mention très bien »
- note  $\geq 18$  « bravo X tu as les félicitations du jury »

### exercice 2-1 :

faites cet exercice en utilisant des *if*

### exercice 2-2 :

faites cet exercice en utilisant des *case*

## Exercice 3 : Espace libre

Dans cet espace (nouvelle page de votre site accessible à partir de la page d’accueil) vous allez proposer diverses choses

### Exercice3-a : calculette

A l’aide de fonctions faites une calculette pour votre utilisateur.

Il pourra ainsi sélectionner s’il veut additionner, multiplier, soustraire ou diviser et indiquer 2 valeurs.

Il obtiendra ainsi « A+B=W » ou « A\*B =X » ou « A-B=Y » ou enfin « a/B=Z ».

### Exercice3-b : damier

Le but est de dessiner un damier ... vous allez demandé à votre utilisateur qu’elle dimension il veut lui donner et vous allez le dessiner ;-)

Remarques:

- demandez à ce que la taille soit comprise entre 4 et 20 (et vérifiez)
- vous pouvez mettre la couleur « salement » dans le html sans créer de css
- le damier est un tableau avec des cases ayant un fond noir ou un fond blanc

Attention + conseil

- quand une ligne commence par du noir la suivante commencera par du blanc
- en html
  - o vous pouvez fixer la taille des cellules d’un tableau en mettant

<td width= « 20 » heigh= « 20 »>

- pour avoir une case vide dans un tableau vous devez mettre &nbsp;

### **Exercice3-C : message codé**

Vous demandez à l'utilisateur la phrase qu'il veut rentrer (éviter les apostrophes), si la phrase donnée est « il neige » ... l'affichage envers renverra « egien li »

Remarque : toute variable est considérée comme un tableau. Pour connaître la longueur d'un variable vous pouvez utiliser strlen.

Si \$toto=abcdef ; alors strlen(\$toto) est égal à 6 et \$toto[0] vaut a ; \$toto[1] vaut b ; etc.