

Introduction à PHP

Formulaires, Classes et Objets

Exercice #1

Réaliser les deux pages suivantes :

Liste des programmeurs :

Liste des langages de programmation :

Nombre de fois que le langage est utilisé :

Pierre utilise **100** fois le **Python** pour programmer

Exercice #2

En reprenant l'exercice précédent, utiliser du code JavaScript pour obliger l'utilisateur à faire des sélections dans les listes et saisir un nombre dans le champ de saisie.

Liste des programmeurs

Francis
Remy
Ahmed
Pierre

localhost indique
Il faut entrer un chiffre dans ce champs !
Il faut choisir un programmeur !
Il faut choisir un langage !

OK

Liste des langages de programmation :

Nombre de fois que le langage est utilisé :

soumettre

Exercice #3

Écrire une classe représentant une voiture.

Elle doit avoir les propriétés `marque` et `model` et une méthode qui permet d'afficher le message « Une X est de marque Y ».

Créez ensuite des objets voiture, affectez leurs propriétés, et utilisez la méthode d'affichage.

Une **Civic** est de marque **Honda**
Une **Benz** est de marque **Mercedes**

Exercice #4

En reprenant l'exercice précédent, utiliser un constructeur.

Exercice #5

- Créez une classe nommée **formulaire** représentant un formulaire HTML.
- Le constructeur doit créer le code d'en-tête du formulaire en utilisant les éléments `<form>` et `<fieldset>`.
- Une méthode **settext()** doit permettre d'ajouter une zone de texte.
- Une méthode **setsubmit()** doit permettre d'ajouter un bouton d'envoi.
- Les paramètres de ces méthodes doivent correspondre aux attributs des éléments HTML correspondants.
- La méthode **getform()** doit retourner tout le code HTML de création du formulaire.
- Créez des objets `formulaire`, et ajoutez-y deux zones de texte et un bouton d'envoi.
- Testez l'affichage obtenu.

Authentication

Votre nom :

Mot de passe :

Envoyer