Le langage PHP

03 - Structures de contrôle

## Question 1 - Comprendre un programme

if (!$gameOver && ($score > $highScore))

*Cette structure conditionnelle regarde en première condition si la variable* ***$gameOver*** *a pour valeur* ***false****. La deuxième condition est un ensemble d’une autre condition, d’ont celle-ci regarde si la valeur de la variable* ***$score*** *est supérieur à la valeur de la variable* ***$highScore****. Les deux conditions sont séparées par l’opérateur ‘****&&****’ qui signifie ‘****ET****’. Ce qui signifie que les instructions qui suit cette condition seront prise en compte si la condition A* ***ET*** *la condition B sont de la valeur* ***FALSE*** *puis* ***TRUE*** *pour ce cas.*

else if (!$gameOver && ($score <= $highScore))

*Cette structure conditionnelle regarde en première condition si la variable* ***$gameOver*** *a pour valeur* ***false****. La deuxième condition est un ensemble d’une autre condition, d’ont celle-ci regarde si la valeur de la variable* ***$score*** *est inférieur ou égale à la valeur de la variable* ***$highScore****. Les deux conditions sont séparées par l’opérateur ‘****&&****’ qui signifie ‘****ET****’. Ce qui signifie que les instructions qui suit cette condition seront prise en compte si la condition A* ***ET*** *la condition B sont de la valeur* ***FALSE*** *puis* ***TRUE*** *pour ce cas et si la première suite de conditions de la structure conditionnelle se sont avérés fausse.*

else

*La suite d’instructions qui suit cette structure conditionnelle seront prise en compte car les conditions de la structure conditionnelle d’avant se sont avérés fausse.*

## Question 2 - Modifier un programme

Résultat obtenu :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Explication :

*Comme la variable* ***$gameOver*** *à désormais la valeur* ***TRUE****, elle ne respecte plus les conditions du* ***IF*** *et* ***ELSE IF****. Les deux opérateurs demandent que la variable soit fausse en première condition.*