

TP no 1: Les bases du langage PHP

March 3, 2022

Compétences visées:

- ❖ Maîtriser les éléments de syntaxe PHP
- ❖ Maîtriser les éléments de contrôle: boucle, test, ...
- ❖ Fonctions
- ❖ Segmentation du code



1 Déplacement d'une pièce


















Vous devez pour réaliser ce TP avoir terminé la partie déplacement (2.3 / 2.4) du TD1.

2 Base de donnée des mouvements

2.1 Création de la base

Le but de cette partie est de conserver tous les coups (mouvement) réalisés lors d'une partie. pour cela vous allez créer une table mouvement qui contiendra les champs suivants:

1. id: entier auto incrémenté
2. pièce: chaîne de char (nom vues en td1)
3. xi: entier abscisse de départ (0-7)
4. yi: entier ordonné de départ (0-7)
5. xf: entier abscisse de départ (0-7)
6. yf: entier ordonné de départ (0-7)

							id	piece	xi	yi	xf	yf
<input type="checkbox"/>		Modifier		Copier		Effacer	1	b	3	6	3	4
<input type="checkbox"/>		Modifier		Copier		Effacer	2	Kn	6	0	5	2
<input type="checkbox"/>		Modifier		Copier		Effacer	3	b	2	6	2	4
<input type="checkbox"/>		Modifier		Copier		Effacer	4	n	6	1	6	2
<input type="checkbox"/>		Modifier		Copier		Effacer	5	b	6	6	6	5






Insérez une dizaine de données qui représente les coup réalisées lors d'une partie.

2.2 Requête sur la base

Toutes vos fonctions auxiliaires seront contenues dans un répertoire lib.

Vous devez réaliser le code nécessaire à la connexion dans un fichier db_connect.php. qui sera inclue dans votre index.php.

Créez les fonctions nécessaires pour afficher la liste des coups d'une partie de la façon suivante:

Coup	Piece	Colonne	Ligne	Colonne	Ligne
1		D	7	D	5
2		G	1	F	3
3		C	7	C	5
4		G	2	G	3
5		G	7	G	6

2.3 Affichage des pièces

Vous utiliserez les entité HTML pour afficher les pièces d'échec dans le tableau. pour cela vous allez créer une un tableau associatif qui associe le nom de la pièce à son entité:

https://en.wikipedia.org/wiki/Chess_symbols_in_Unicode

```
1 | "Kb" => "&#9812;" , "Qb" => "&#9813;" , ...
```

Vous utiliserez ce tableau pour afficher la pièce correspondant à la donnée en base.

Vous devez convertir les indices de colonne en lettre et les indice de la base en indice d'échiquier.

































3 Visualiser les déplacements


























Pour visualiser le déroulement de la partie vous afficherez une série d'échiquier qui permet de visualiser chaque coup.


















Pour chaque déplacement :

1. appliquer le déplacement sur l'échiquier
2. convertir l'échiquier en un tableau HTML
3. afficher le tableau HTML

Pour cette partie vous devez utiliser les fonctions `afficher_damier` et `deplacer` réalisées lors du TD1.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8	