

TD no 2: Manipulation d'une BD avec PHP

Compétences visées:

- ❖ Réaliser une connexion à une base de données
- ❖ Réaliser des requêtes de sélection sur une table
- ❖ Exploiter un jeu de résultat
- ❖ Produire l'affichage de données dans du code HTML



Kasparov battue par DeepBlue capable d'évaluer 200 millions de mouvement par seconde soit plus de 30 milliards de positions dans les 3mn de réflexions autorisé à un joueur.

1 Création de la base de données

Connectez vous sur phpMyadmin :

Information de connexion

- ❖ url: http://10.103.1.202/phpmyadmin
- ❖ login: l2
- ❖ password: L2

1.1 Création des la table partie

La table partie doit comporter les champs suivants:

1. id: entier AI auto-increment
2. blanc: varchar le nom du premier joueur
3. noir: varchar le nom du deuxième joueur
4. rb: résultat du joueur ayant les blancs
5. rn: résultat du joueur ayant les noirs
6. année: entier années de la partie

Nom	Type	Taille/Valeurs*	Valeur par défaut	Interclassement	Attributs	Null	Index	A I	Commentaires	Virtualité
id	INT		Aucune			<input type="checkbox"/>	---	<input checked="" type="checkbox"/>		
blanc	VARCHAR	100	Aucune			<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/>		
noir	VARCHAR	100	Aucune			<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/>		
rb	BOOLEAN		Aucune			<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/>		
rn	BOOLEAN		Aucune			<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/>		
annee	INT		Aucune			<input type="checkbox"/>	---	<input type="checkbox"/>		

1.2 Insérer des données

Utilisez l'onglet insérer pour ajouter un jeu de donnée, par exemple celles du premier match de Kasparov contre Deep Blue en 1996.

id	blanc	noir	rb	rn	annee
1	Deep Blue	Kasparov	1	0	1996
2	Kasparov	Deep Blue	1	0	1996
3	Deep Blue	Kasparov	1	1	1996
4	Kasparov	Deep Blue	1	1	1996
5	Deep Blue	Kasparov	0	1	1996
6	Kasparov	Deep Blue	1	0	1996

1.3 Requêtes SQL

Le langage SQL Standard Query Language est un langage qui permet exprimer une requête de données appartenant à une ou plusieurs tables d'une base en précisant des critères de sélection.

Effectuez la requête suivante en utilisant l'onglet SQL.

```
1 |SELECT * FROM partie
```

Pour connaître le résultat de Kasparov :

```
1 |
2 |SELECT * FROM partie WHERE blanc='Kasparov' AND rb=1
```

1.4 Connexion à la base de données

Insérez le code suivant dans un fichier test_db.php

```
1  /* 1- Connexion a la base */
2  $conn = mysqli_connect("localhost", "l2", "L2", "<nom de votre base>");
3  mysqli_set_charset($conn, "utf8");
4
5  /* 2- Execution de la requete */
6  $result = mysqli_query($conn, "select * from partie");
7
8  /* 3- Iteration sur les resultats */
9  echo("<pre>\n") ;
10 while ($row = mysqli_fetch_assoc($result)) {
11     print_r($row) ;
12 }
13 echo("</pre>\n") ;
14
15 /* 4- fermeture de la connexion */
16 mysqli_close($conn) ;
```

Si vous obtenez votre liste de parties c'est que tous les éléments sont valides.

Copiez la partie 1 dans un fichier db_connect.php, la partie 4 dans un fichier db_disconnect.php. Créez un fichier type index.php HTML, HEADER, BODY.

Faites un include en début de db_connect.php et en fin de fichier db_disconnect.php

2 Réalisation HTML + PHP + BD

2.1 Liste des parties


Utilisez la code 2 et 3 pour produire l'affichage des résultats de la façon suivante :

Partie #	Blancs	Résultat	Noirs	Commentaire
1	Deep Blue	1-0	Kasparov	
2	Kasparov	1-0	Deep Blue	
3	Deep Blue	½-½	Kasparov	partie nulle
4	Kasparov	½-½	Deep Blue	partie nulle
5	Deep Blue	0-1	Kasparov	Kasparov offre la nulle après le 23 ^e coup.
6	Kasparov	1-0	Deep Blue	
Résultat : Kasparov-Deep Blue : 4-2				


Les commentaires seront :

1. partie nulle si égalité
2. <nom joueur gagne> en cas de victoire

2.2 Page finale

 **The chess database**

Il y a plus de vingt ans, le champion du monde Garry Kasparov acceptait le défi d'IBM et affrontait le super-ordinateur Deep Blue. C'était le match final entre l'homme et la machine. Un grand moment de l'histoire des échecs, suivi de très près aux quatre coins du monde par les joueurs, scientifiques, informaticiens et badauds de tous poils. Kasparov, tenant du titre mondial, représentait le dernier espoir de l'humanité face une IA toujours plus puissante.



Première partie en 1996

Partie	Blancs	Résultat	Noirs	Commentaires
1	Deep Blue	1-0	Kasparov	Deep Blue gagne
2	Kasparov	1-0	Deep Blue	Kasparov gagne
3	Deep Blue	½-½	Kasparov	partie nulle
4	Kasparov	½-½	Deep Blue	partie nulle
5	Deep Blue	0-1	Kasparov	Kasparov gagne
6	Kasparov	1-0	Deep Blue	Kasparov gagne