

# TD no 1: Les bases du langage PHP

## Compétences visées:

- ❖ Maîtriser les éléments de syntaxe PHP
- ❖ Maîtriser les éléments de contrôle: boucle, test, ...
- ❖ Déclarer, utiliser des fonctions
- ❖ Segmentation du code html, php, css



# 1 Prise en main

## 1.1 Connexion au serveur FTP

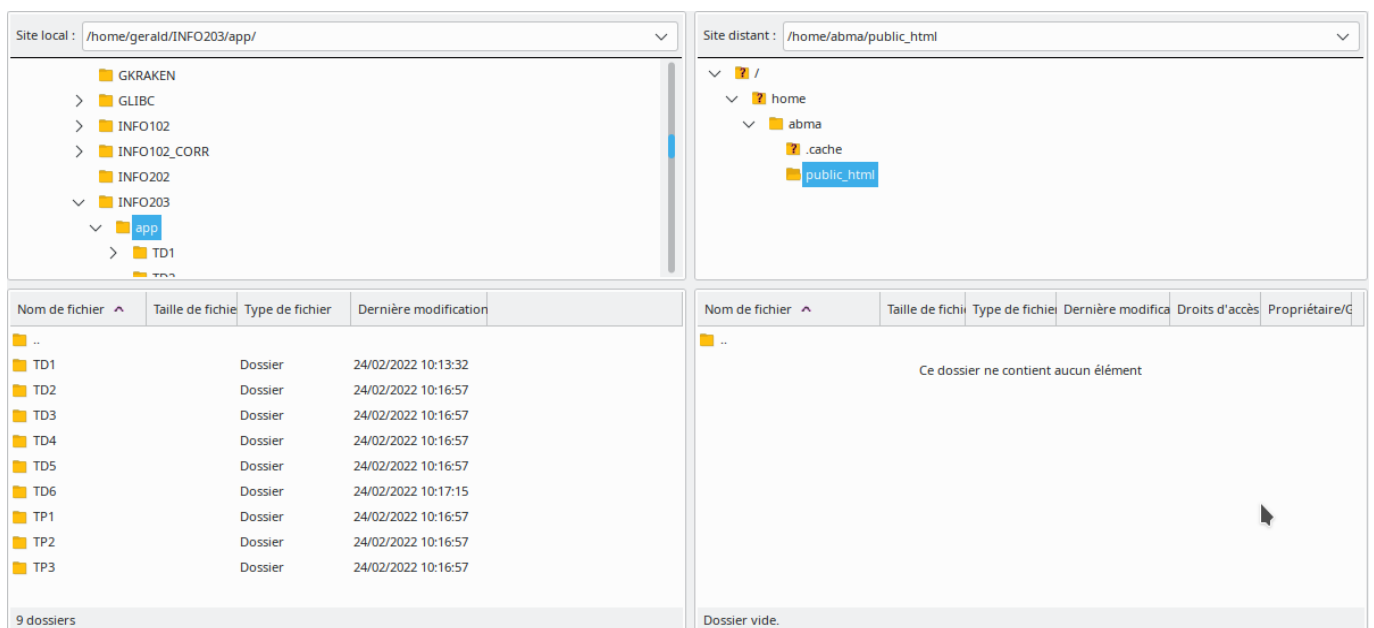
**Informations**

- ❖ login/pwd: http://10.103.1.202/~gerald/L1
- ❖ Hôte: 10.103.1.202
- ❖ Identifiant: <votre login>
- ❖ Mot de passe: <votre mot de passe>
- ❖ Port: 22

Rentrez les informations ci-dessus dans Filezilla (client ftp) pour vous connecter à votre compte.

Hôte :  Identifiant :  Mot de passe :  Port :  Connexion rapide

Filezilla permet de transférer des fichiers depuis votre ordinateur vers un serveur.



Créez un répertoire pour le TD1 homeUSMB -> INFO203 ->TD1. Naviguez dans ce répertoire dans la partie gauche.

Créez un fichier hello\_world.php dans TD1 il doit contenir le code suivant:

```
1 <?php
2
3 print("Hello World !!!") ;
4
5 ?>
```

## 1.2 Transfert de fichier

Transférez le répertoire TD1 qui contient le fichier hello\_world.php sur le serveur.

Pour visualiser le fichier:

### Informations

❖ URL: `http://10.103.1.202/~<login>`

Modifiez votre code pour que le message s'affiche 10 fois, transférez la nouvelle version et testez.

## 2 Création d'un damier

### 2.1 Produire du code HTML

Créez une fonction php qui permet d'afficher un tableau qui contient les indices des lignes et des colonnes. Cette fonction prend en paramètres le nombre de ligne, le nombre de colonne et retourne une chaîne de caractères qui représente la structure du tableau en HTML.

Cette fonctions sera définie dans un fichier chess\_fct.php. Ce fichier doit être incluse dans un fichier index.php qui contient la structure HTML de votre page. Vous testerez votre code php dans la partie body du document.

Votre fonction doit produire le code HTML suivant:

```
1 <table>
2   <tr>
3     <td>0 - 0</td>
4     <td>0 - 1</td>
5     <td>0 - 2</td>
6     <td>0 - 3</td>
7     <td>0 - 4</td>
8     <td>0 - 5</td>
9     <td>0 - 6</td>
10    <td>0 - 7</td>
11  </tr>
12 <!-- // reste du tableau -->
13 </table>
```

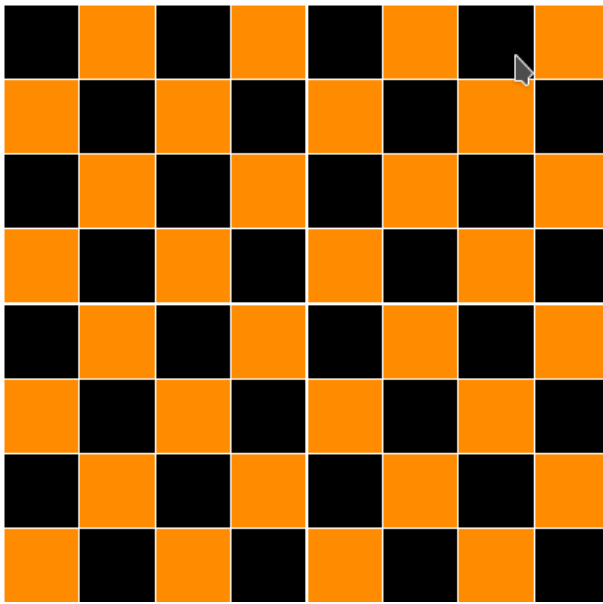
### 2.2 Produire un damier: Php + html + css

Créez sur le modèle de tableau une fonction qui permet d'afficher un damier qui alterne les couleurs de chaque cases.

Vous pouvez définir les fonctions auxiliaires suivantes:

1. pair : si un indice est pair
2. impair : si un indice est impair

3. `case_blanche`: : indice ligne pair et colonne pair ou indice de ligne impair et de colonne impair



## 2.3 Afficher les pièces: tableau 2D + HTML

La structure de données suivante est un tableau à deux dimensions qui contient l'état du jeu. Chaque case contient une pièce blanche ou noire ou est vide.

Liste des noms de pièce:

1. R : Rook la tour
2. N : kNight le chevalier
3. B : Bishoop le fou
4. K : King le roi
5. Q : La reine

```

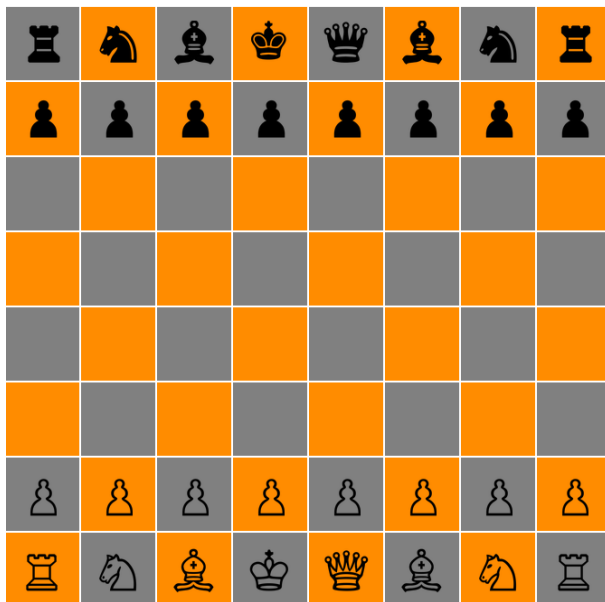
1 $chessboard=[
2     [ "Rn", "Nn", "Bn", "Kn", "Qn", "Bn", "Nn", "Rn" ],
3     [ ".n", ".n", ".n", ".n", ".n", ".n", ".n", ".n" ],
4     [ " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " " ],
5     [ " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " " ],
6     [ " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " " ],
7     [ " ", " ", " ", " ", " ", " ", " ", " " ],
8     [ ".b", ".b", ".b", ".b", ".b", ".b", ".b", ".b" ],
9     [ "Rb", "Nb", "Bb", "Kb", "Qb", "Bb", "Nb", "Rb" ]
10 ];

```

Modifiez votre fonction pour prendre un tableau de ce type en argument et afficher les pièces dans la case correspondante.

Les images des pièces sont nommées avec la nomenclature suivante [Nom de la pièce].png par exemple Kn => "Kn.png".

Les images des pièces sont contenues dans l'archive pieces.zip.



## 2.4 Déplacer les pièces

Créez une fonction déplacer qui prend en paramètre le tableau chessboard une position de départ (xi,yi) une position d'arrivée (xf,yf) et qui retourne le nouvel état du jeu.

Afficher le damier pour plusieurs mouvements.