

Fichier play-console.php

Début de script PHP
remarquer qu'il n'y a pas de balise fermante ici
(prévalence du code)

<?php

require '../vendor/autoload.php';

Inclusion d'un autre script.

Initialisation d'une variable (elle référencera un objet)

\$cardGame = App\Core\CardGame32::factoryCardGame32();

Appel d'une méthode static (dite « de classe ») de la classe CardGame32, qui retourne une référence à un objet CardGame32.

Initialisation d'une variable (elle référencera un objet)

\$game = new App\Core\Guess(\$cardGame, \$cardGame->getCard(0), false);

Création d'un objet de type Guess

Passage de 3 arguments au constructeur

Initialisation d'une variable

\$userCardIndex = readline("Entrez une position de carte dans le jeu : ");

Appel de la fonction readline
voir : <https://www.php.net/manual/fr/function.readline.php>

// code naïf, car aucun contrôle de validité de \$userCardIndex...
// voir avec les fonctions filter_var ou is_numeric

\$userCard = \$cardGame->getCard(\$userCardIndex);

Appel de la méthode getCard de l'objet référencé par \$cardGame, avec \$userCardIndex comme argument. Le résultat est affecté à la variable \$userCard.

```
if ($game->isMatch($userCard)) {  
    echo "Bravo ! \n";  
} else {  
    echo "Loupé !\n";  
}
```

Les méthodes getCard et isMatch sont des **méthodes d'instance** (nécessite une référence à un objet pour les appeler) en opposition aux méthodes de classes (static) qui nécessitent une référence à une classe pour être appelées.

