

À vous de jouer n° 5

Objectif :

Apprendre à répéter des actions et à parcourir des tableaux avec les boucles en PHP.

I- Réalisation d'un échiquier

Introduction :

Le but de cet exercice est d'utiliser des boucles PHP pour dessiner un échiquier.

Un échiquier est une grille de 64 cases (8 x 8) organisées sous forme d'un damier, alternant des cases sombres (les noirs) et de claires (les blanches).

Question 1 :

Créer la div qui représente le plateau du jeu et donnez-lui une classe nommée « board ».

Question 2

À l'aide de boucles PHP, générer les 64 cases du plateau (div) disposées sur 8 lignes et 8 colonnes.

Question 3

Donner la classe « black_tile » aux cases se trouvant à l'intersection de deux positions impaires (ligne impaire, colonne impaire) ou deux positions paires et la classe « white_tile » à celles se trouvant à l'intersection de positions paires/impaires.

II- Génération dynamique d'éléments de formulaire.

À la suite d'un marché que votre entreprise vient de remporter, votre responsable vous confie la mission suivante :

La création du formulaire de la page d'inscription sur le site.

Ce formulaire comporte :

- Un champ texte pour le nom.
- Un champ texte pour la date de naissance.
- Une liste de sélection pour le choix du département de résidence.
- Une liste de sélection pour le choix de la région de résidence.

Pour faciliter l'implémentation de ces listes de choix, le client vous à transmis un fichier « csv » contenant la liste complète des départements et régions qu'il faudra utiliser pour générer les options des listes.

Question 1

Créez un formulaire valide dans le fichier « register.php ». Le traitement du traitement se fera dans la même page.

Question 2

À l'aide des données extraite du fichier « csv », créez dynamiquement les options de la liste de choix du département en utilisant le code du département comme valeur et le nom de département comme texte.

Question 3

À l'aide des données extraite du fichier « csv », créez dynamiquement les options de la liste de choix de la région en utilisant le code région comme valeur et le nom de région comme texte.