

## Le nombre secret

### Objectifs

Cette séquence a pour objectif d'écrire des scripts en PHP.

- Passage de paramètres d'une page à une autre par les méthodes GET et POST.
- Utiliser les cookies
- Utiliser les sessions

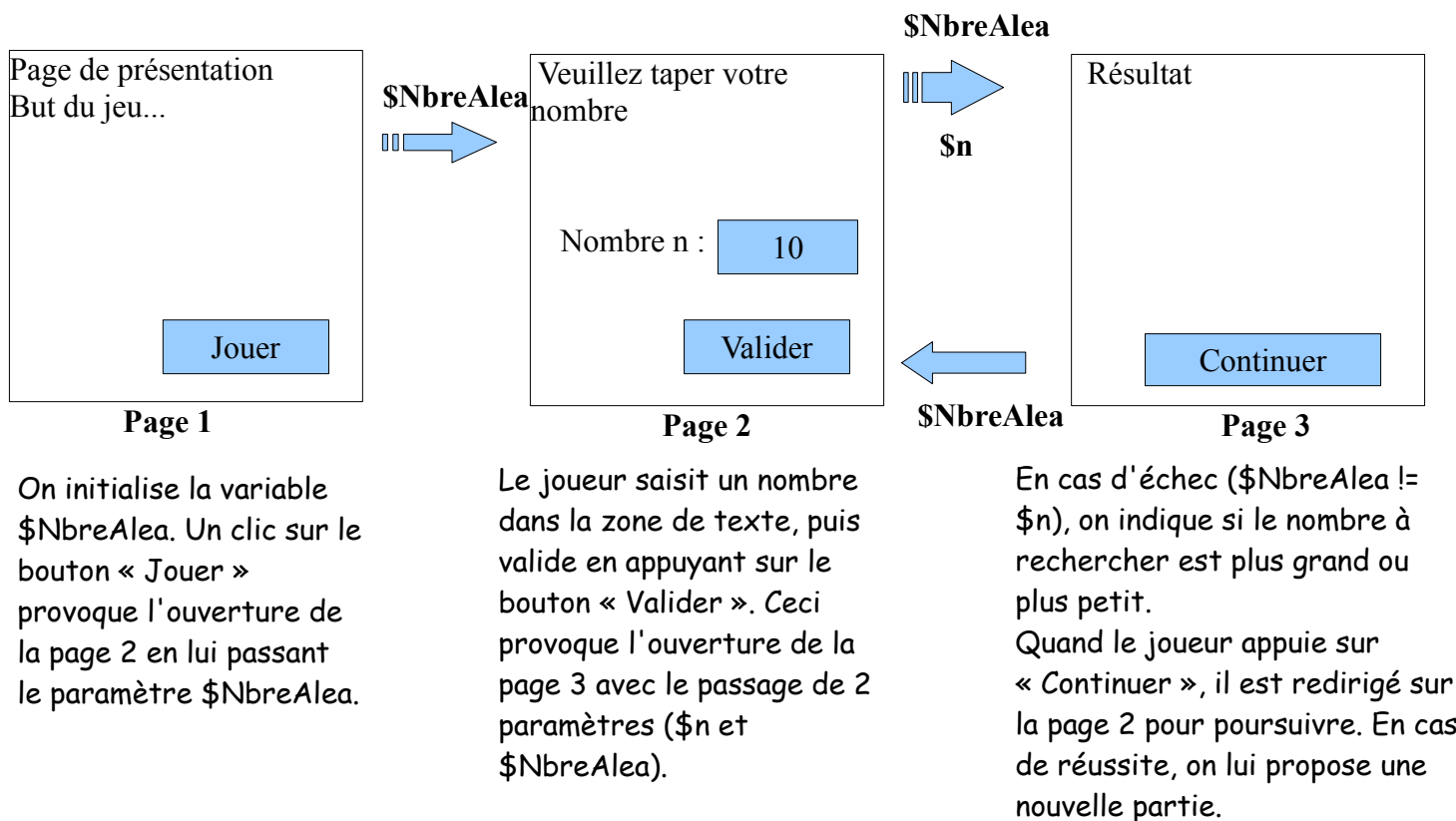
### Moyens disponibles

- Un éditeur de texte pour la réalisation de la page HTML + PHP
- Un navigateur (*Firefox* par exemple) pour visualiser des pages réalisées
- Un serveur HTTP (Apache sur le réseau @:192.168.2.251)
- Des notes de cours sur le PHP.

### Partie 1 : afficher des phrases

On veut réaliser un petit jeu qui consiste à demander au joueur de deviner un nombre aléatoire (**\$NbreAlea**) compris entre 0 et 100. Ce nombre est aléatoirement défini à chaque partie.

Ce jeu comprendra 3 pages : la première présente le jeu, la seconde permet au joueur de saisir le nombre et la troisième permet d'afficher le résultat.



Nous codons côté serveur. Tous vos scripts devront être testés sur le serveur.

## 1) On ne stocke pas les valeurs sur la machine cliente.

**1.1)** Coder la page 1 (**page1.php**). Générer la valeur aléatoirement avec la fonction `rand( )`. Vérifier le passage de paramètre à une seconde page. Pour transmettre le nombre aléatoire, vous créerez une variable cachée.

**1.2)** Créer la page 2 (**page2.php**) et vérifier le passage des 2 paramètres à une troisième page.

**1.3)** Donner l'algorithme de la page 3(**page3.php**) puis codez la. Tester l'ensemble.

**1.4)** Nous désirons avoir une option supplémentaire en indiquant au joueur le nombre d'essais qui lui a été nécessaire pour trouver **\$NbreAlea**. Pour cela, vous créerez une variable « Compteur » à la page 1. Vous transmettez la valeur du compteur de page en page. Il faudra l'incrémenter en page 2 ou 3. Faites les modifications et testez.

## 2) Utilisation des cookies

Il est assez fastidieux de devoir transmettre de page en page la variable **\$NbreAlea**. Pour cela, nous allons enregistrer cette variable dans un cookie sur la machine cliente. Les pages 2 et 3 iront lire ce cookie pour récupérer la valeur.

Coder et tester cette nouvelle version. (pour l'utilisation des cookies se reporter au document fourni)

## 3) Utilisation des sessions.

Le cookie est stocké sur la machine cliente et peut être lu par le joueur. Il peut alors tricher !!! Pour cela, nous allons utiliser les sessions qui permettent de stocker la variable sur le serveur donc pas accessible par le joueur.

Dés qu'un script a besoin de lire une variable de session, il ne faut pas oublier de réaliser une `session_start( )`. Cette action doit être réalisée avant tout envoi d'en-tête.

Coder et tester cette dernière version. (pour l'utilisation des sessions se reporter au document fourni)

[http://php.developpez.com/cours/sessions/?page=page\\_1#LI](http://php.developpez.com/cours/sessions/?page=page_1#LI)

<http://www.siteduzero.com/informatique/tutoriels/concevez-votre-site-web-avec-php-et-mysql/les-sessions>