

Partie 1:

1) mkdir ini-php

2)

Nu Html Checker

This tool is an ongoing experiment in better HTML checking, and its behavior remains subject to change

Showing results for contents of text-input area

Checker Input

Show ☒ source ☐ outline ☐ image report [Options...](#)

Check by ☐ css

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
<head>
  <title>Initiation au PHP</title>
  <meta charset="utf-8">
</head>
<body>
  Bonjour le monde !<br>somme=10<br></body>
</html>
```

[Check](#)

Use the Message Filtering button below to hide/show particular messages, and to see total counts of errors and warnings.

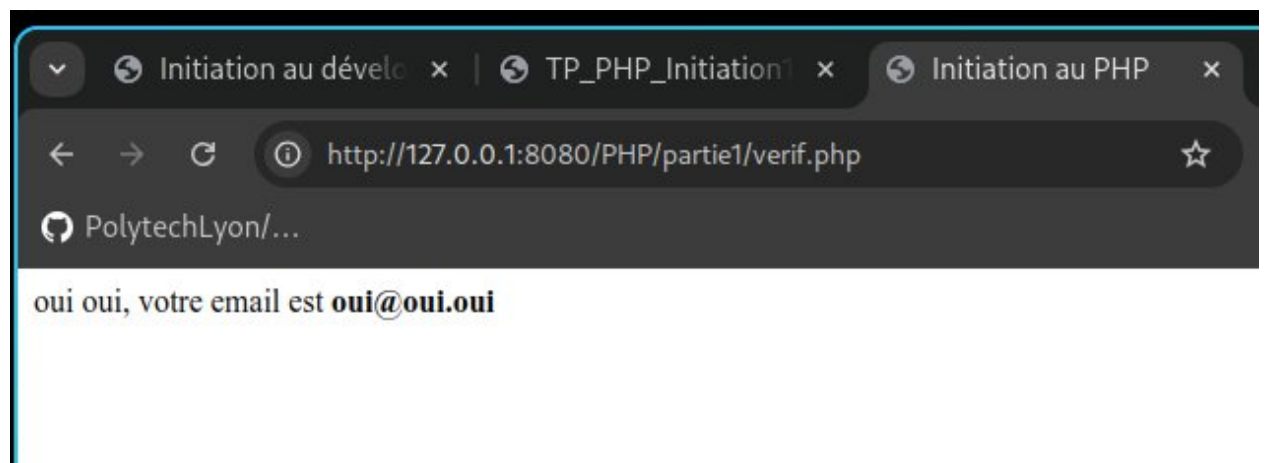
[Message Filtering](#)

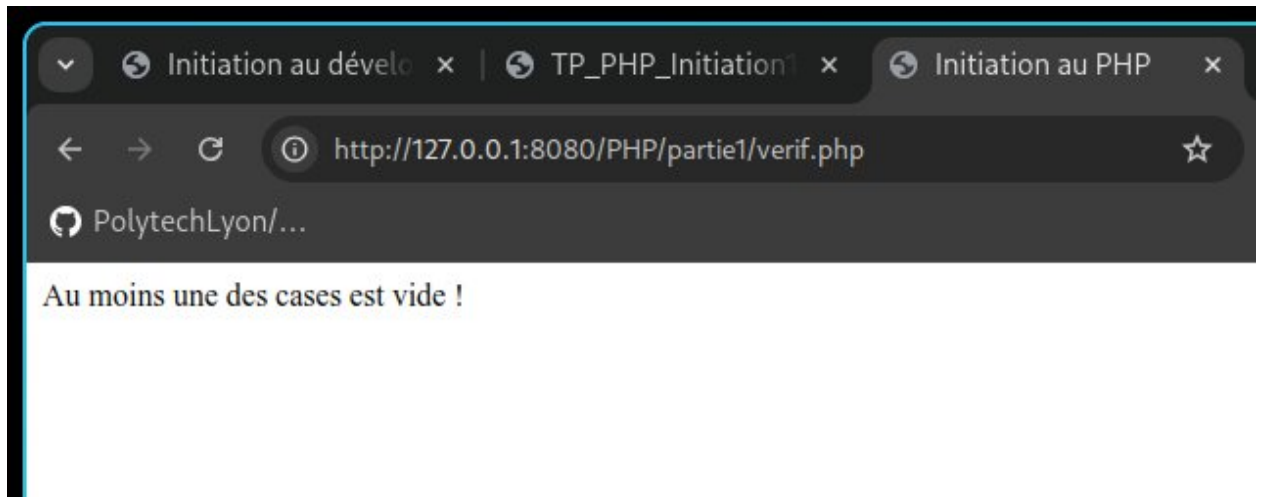
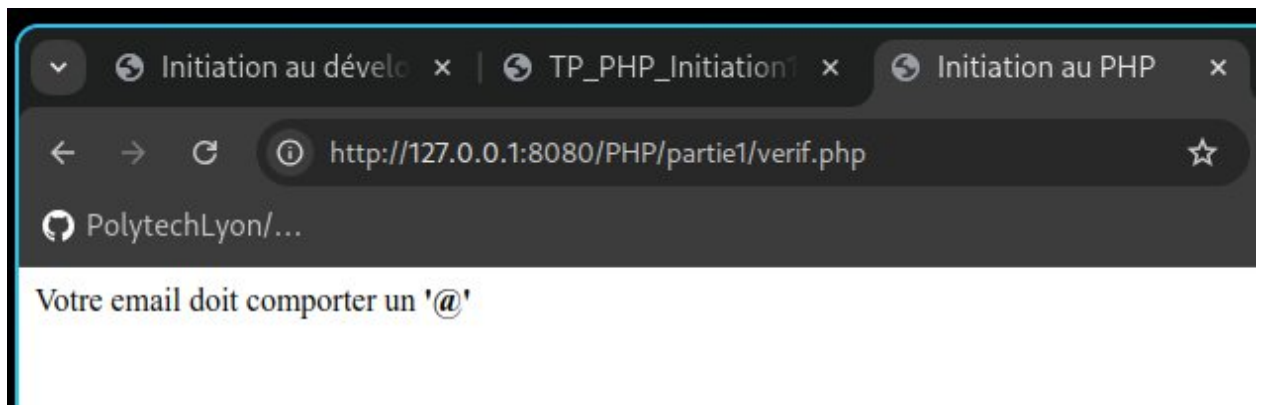
Document checking completed. No errors or warnings to show.

2) Le Dollar \$

3) Le langage restant typé, je pense que ça revient sensiblement au même. Cela ressemble au let de Rust ou auto de C++, mais je trouve dommage que l'IDE ne rajoute pas le type inféré à côté pour plus de lisibilité.

4)





Partie 2:

1)

Les variables dans les chaînes de caractères en doubles quotes sont remplacées par leur valeur.


Les variables dans les chaînes en simple quotes ne sont pas remplacées par leur valeurs et écrites telles quelles.

2)

La version de PHP est 8.3.11

Configuration		
Core		
PHP Version	8.3.11	
Directive	Local Value	Master Value

La version du module xdebug est 3.3.2

xdebug	
	
Version	3.3.2

Les drivers activés pour le module PDO sont mysql et sqlite

PDO	
PDO support	enabled
PDO drivers	sqlite, mysql

3)

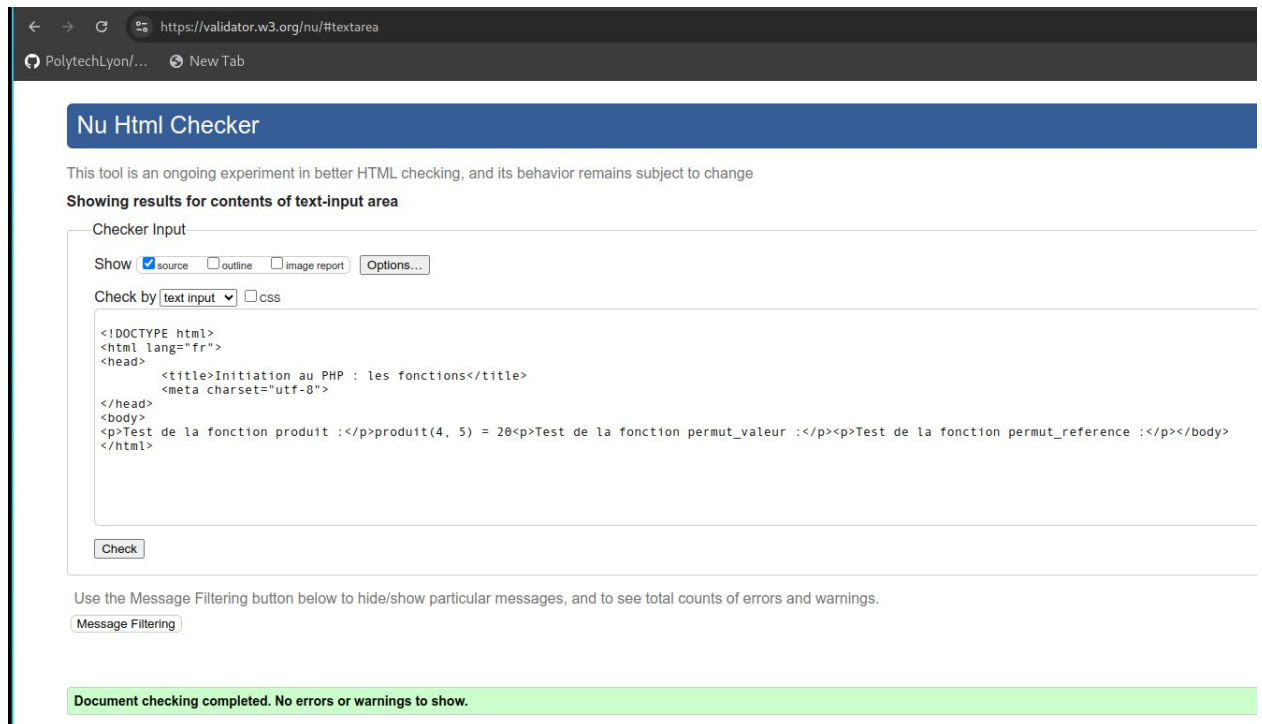
L'équivalent de la boucle foreach en C++ est la boucle for avec la syntaxe
for (element : liste) {}

On peut aussi utiliser std::for_each() depuis C++ 17 avec les itérateurs.

Partie 3:

1) J'ai appelé le script test_fontions.php

2) Oui il passe la validateur :



2)

Les deux lignes commentées produisent une erreur fatale car elles tentent d'accéder à un field protected ou private depuis l'exterieur de la classe.

3)

Le constructeur est appelé lors de la création de la variable
(ligne "\$obj = new MaClasseDetruisable("Un château de carte !");")

Le destructeur est appelé quand la variable passe out of scope (quand elle n'est plus accessible et qu'il n'existe plus de référence vers elle).

4)

