## Ćw.1. Praca z plikami

Do zadania wykorzystaj projekt utworzony na poprzednim laboratorium. Zmodyfikuj stronę *formularze.html* tak aby:

- a) Po kliknięciu na przycisk '*Wyślij*', dane z formularza były zapisywane w pliku *dane.txt* (na razie bez walidacji po stronie serwera). Sprawdź w edytorze tekstowym poprawność zapisywanych danych.
- b) Zmodyfikuj plik *formularze.html*, tak aby wyświetlał formularz, ale korzystając z funkcji *drukuj\_form()* z dodatkowymi przyciskami typu submit: *Dodaj*, *Pokaż*, *Java*, *PHP*, *CPP* (Rys.1).
- c) Po wyborze przycisku *Dodaj* za pomocą funkcji PHP *dodaj*(), dane z formularza dopisz do pliku tekstowego *dane.txt*.
- d) Po wyborze przycisku *Pokaż* za pomocą funkcji *pokaz()* wyświetl wszystkie wiersze z pliku *dane.txt* (Rys.2).
- e) Po wyborze przycisków *Java*, *PHP*, *CPP* za pomocą odpowiednich funkcji pokaż tylko zamówienia na odpowiednie tutoriale.

Formularz zamówienia:	
Nazwisko	
Wiek	
Państwo	Polska
Adres e-mail (wymagane)	
Zamawiam tutorial z języka:  □ PHP □ C/C++ □ Java  Sposób zapłaty:	
Sposo Zapiaty.	
C eurocard C visa C przelew bankowy	
Wyczyść Dodaj Pokaż Java PHP CPP	

Rys.1. Zmodyfikowany formularz z dodatkowymi przyciskami

## Wskazówka

Schemat skryptu PHP (osadzonego na stronie *formularze.php*) może wyglądać następująco: <?php

```
//Funkcje pomocnicze:
function drukuj_form() { //...
}
function pokaz() { //...
}
function dodaj() { //...
}
function pokaz_java() { //...
}
//Skrypt:
drukuj_form();
if(isset($_REQUEST['pokaz'])) { pokaz();}
else if(isset($_REQUEST['dodaj'])) { dodaj();}
else //...
```

?>

Funkcje pomocnicze możesz zapisać w pliku zewnętrznym i dołączyć do strony za pomocą funkcji np. include once "plik.php".

Przetestuj działanie programu zapisując plik w domyślnej lokalizacji (główny folder projektu) a następnie spróbuj umieścić plik na serwerze WWW poza ogólnie dostępnym folderem (np. *htdocs* na serwerze Apache) i skorzystaj ze zmiennej DOCUMENT\_ROOT w celu ustawienia względnej ścieżki do umieszczonego tam pliku.



Rys.2. Dane z pliku