

### Exercice 3 : panier

Cet exercice consiste à mettre en place un système de gestion de membre. Les membres enregistrés peuvent accéder à certaines parties de l'interface en fonction de leur rôle (simple utilisateur ou administrateur).

Les membres enregistrés seront conservés dans un tableau nommé `$membres` ayant la structure suivante (les données à l'intérieur sont données à titre d'exemple) :

| Clé    | Valeur |        |
|--------|--------|--------|
| pierre | Clé    | Valeur |
|        | mdp    | 67890  |
|        | admin  | true   |
| jules  | Clé    | Valeur |
|        | mdp    | 12345  |
|        | admin  | false  |

#### Etape 1

Crée un document nommé `ajout.php` permettant d'encoder des nouveaux membres. Voici un exemple d'interface que tu dois obtenir (à adapter en fonction de tes préférences):

Pseudo :

Mot de passe :

☐ Admin

Fais en sorte que les champs « Pseudo » et « Mot de passe » soient obligatoirement remplis.

#### Etape 2

Ajoute du code PHP à ton document : lorsque l'utilisateur clique sur « Ajouter », le serveur doit vérifier s'il a reçu des valeurs pour `pseudo` et pour `mdp` via la méthode POST. Si c'est le cas, le message suivant doit apparaître au début de la page (juste avant le formulaire) :

- Si le membre n'est pas un administrateur : « Utilisateur <pseudo> ajouté ! ».
- Si le membre est un administrateur : « Utilisateur <pseudo> (admin) ajouté ! ».

#### Etape 3

Crée un fichier nommé `membres.php` dans lequel tu placera tout le code relatif à la gestion des membres.

Dans un premier temps, crée et initialise le tableau `$membres` avec quelques membres (admin ou non).

#### **Etape 4**

Ajoute à `membres.php` une fonction `ajouteMembre($pseudo, $mdp, $admin)` qui se charge d'ajouter un membre dans le tableau `$membres`. Cette fonction réalise plusieurs choses :

1. Elle vérifie tout d'abord que le membre (identifié par `$pseudo`) n'est pas déjà présent dans le tableau : si c'est le cas, elle retourne `false` et ne fait rien d'autre
2. Ajoute le membre dans le tableau, puis retourne `true`