



Collège Technique **Aumôniers du Travail**
Enseignement de **promotion sociale**
185 Grand'rue 6000 Charleroi
Tel. 071.285.905

Projet de développement WEB

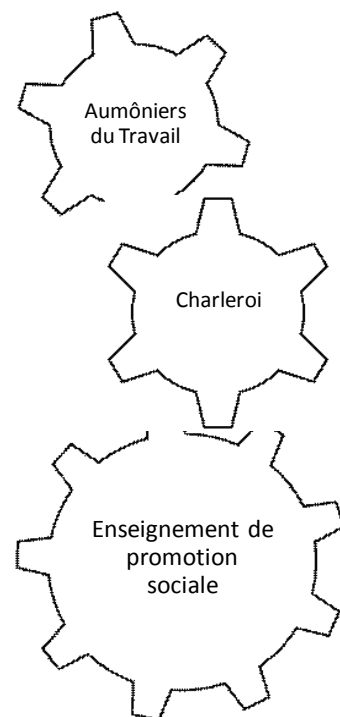
Code de l'unité de formation : **7534 30 U32 D1**

Partie(s) concernée(s) : **Exercices**

Domaine de formation :

- ***Bachelier en informatique de gestion***

Nom du chargé de cours : **Mr De Guglielmo**



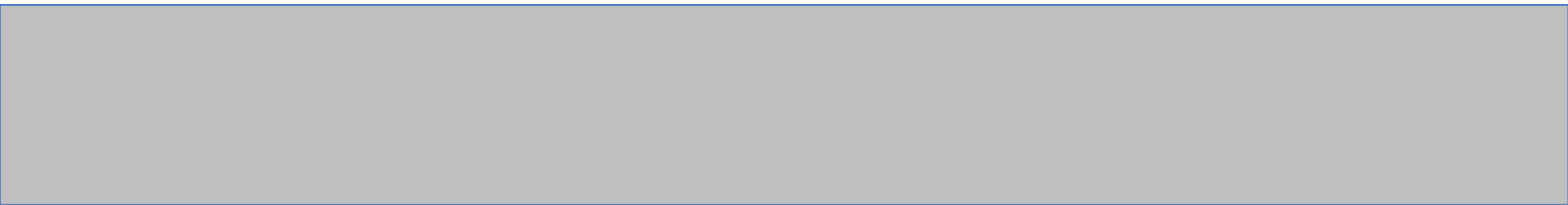


Table des matières

<u>Introduction</u>	3
<u>Serie 1 : Hello World</u>	4
<u>Serie 2 : Découpe de l'examen</u>	4
<u>Serie 3 : Les boucles</u>	4
<u>Exercice 1 :</u>	4
<u>Exercice 2 :</u>	4
<u>Exercice 3 :</u>	4
<u>Exercice 4 :</u>	5
<u>Série 4 : Les tableaux PHP</u>	6
<u>Exercice 1 :</u>	6
<u>Exercice 2 :</u>	6
<u>Exercice 3 :</u>	7
<u>Série 4 : Mise en place de Git</u>	8
<u>Série 5 : Formulaires et Session</u>	9
<u>Exercice 1</u>	9
<u>Exercice 2</u>	10
<u>Exercice 3</u>	10
<u>Exercice 4</u>	10
<u>Exercice 5</u>	10
<u>Série 6 : Les classes</u>	11
<u>Récapitulatif HTML5</u>	12

Introduction

En vue du développement de votre projet, vous allez avoir besoin de plusieurs outils :

- Wamp : Le serveur WEB.
- GIT : Le gestionnaire de sources.

Pour télécharger Wamp :

<http://www.wampserver.com/>

Créer un compte sur GitHub :

<https://github.com/>

Tous les exercices doivent être créés dans la racine de votre site

Chaque série correspond à une page web. Il vous sera précisé à chaque fois le nom de la page Web ainsi que son répertoire (vous comprendrez par la suite l'importance de cette arborescence).

Exemple → Série 1 doit correspondre à ceci :

projetweb2017/serie1/index.php

NB : Etc. Il vous est obligatoire que vos travaux soient synchronisés avec le Cloud (Git) de manière à ne **JAMAIS** rien perdre !

Serie 1 : Hello World

1 A la découverte de PHP, effectuez un echo de hello World

2 Créez une seconde page et utilisez la fonction require

Serie 2 : Découpe de l'examen

Reprenez l'examen d'HTML et effectuez une découpe selon le MVC.

Rendez dynamique le TITLE de votre page en utilisant des variables. Chaque page doit avoir un TITLE différent.

Serie 3 : Les boucles

- Dupliquez votre répertoire série 2 vers série 3 ;
- Ajoutez une page3.php et ajoutez cette nouvelle page dans le menu ;
- Cette nouvelle page va pouvoir accueillir le résultat des exercices suivants.

Exercice 1 :

Ecrire une boucle qui permet d'afficher dix phrases :

Ceci est la ligne n°1
Ceci est la ligne n°2
Ceci est la ligne n°3
Ceci est la ligne n°4
Ceci est la ligne n°5
Ceci est la ligne n°6
Ceci est la ligne n°7
Ceci est la ligne n°8
Ceci est la ligne n°9
Ceci est la ligne n°10

Exercice 2 :

Ecrire une boucle qui crée la liste à puce suivante :

- Ceci est la ligne N°1
- Ceci est la ligne N°2
- Ceci est la ligne N°3
- Ceci est la ligne N°4
- Ceci est la ligne N°5
- Ceci est la ligne N°6
- Ceci est la ligne N°7
- Ceci est la ligne N°8
- Ceci est la ligne N°9
- Ceci est la ligne N°10

Exercice 3 :

Ecrire une boucle qui génère le tableau dynamique suivant (pas forcément avec le même look)

Table dynamique	
#	Libellé
1	Ceci est la ligne N°1
2	Ceci est la ligne N°2
3	Ceci est la ligne N°3
4	Ceci est la ligne N°4
5	Ceci est la ligne N°5
6	Ceci est la ligne N°6
7	Ceci est la ligne N°7
8	Ceci est la ligne N°8
9	Ceci est la ligne N°9
10	Ceci est la ligne N°10

Exercice 4 :

Ecrire le tableau dynamique suivant :

-Les lignes paires doivent apparaitre en rouge, les autres en bleu.

Table dynamique	
#	Libellé
1	Ceci est la ligne N°1
2	Ceci est la ligne N°2
3	Ceci est la ligne N°3
4	Ceci est la ligne N°4
5	Ceci est la ligne N°5
6	Ceci est la ligne N°6
7	Ceci est la ligne N°7
8	Ceci est la ligne N°8
9	Ceci est la ligne N°9
10	Ceci est la ligne N°10

Série 4 : Les tableaux PHP

Dupliquez la série 3.

Ajoutez un nouveau point de menu « Tableaux »

C'est dans cette nouvelle page que vous allez effectuer les exercices.

Exercice 1 :

Créez un tableau indicé 1 dimension PHP reprenant les jours de la semaine et affichez le dans un tableau HTML.

Jour
Lundi
Mardi
Mercredi
Jeudi
Vendredi
Samedi
Dimanche

Exercice 2 :

Créez un tableau associatif pour chaque jour de la semaine.

➔ Dans les éléments 'lundi' jusqu' 'vendredi', je dois retrouver la valeur école, pour samedi et dimanche on retrouvera 'maison'.

Le résultat doit être affiché dans la page :

Jour	Ce que je fais
Lundi	Ecole
Mardi	Ecole
Mercredi	Ecole
Jeudi	Ecole
Vendredi	Ecole
Samedi	Maison
Dimanche	Maison

Le contenu de la colonne « Jour » est l'association, Ecole est la valeur stockée dans la zone.

Exercice 3 :

Créez un tableau indicé de 52 éléments (= 52 semaines), dans chaque élément, on retrouvera tous les jours de la semaine comme à l'exercice précédent.

Semaine	Jour	Ce que je fais
1	Lundi	Ecole
	Mardi	Ecole
	Mercredi	Ecole
	Jeudi	Ecole
	Vendredi	Ecole
	Samedi	Maison
	Dimanche	Maison
2	Lundi	Ecole
	Mardi	Ecole
	Mercredi	Ecole
	Jeudi	Ecole
	Vendredi	Ecole
	Samedi	Maison
	Dimanche	Maison

Série 4 : Mise en place de Git

Pour la mise en place de la suite du cours, nous allons utiliser le gestionnaire de codes sources GitHub.

Pour cela, nous avons besoin de créer un compte sur la plateforme :

➔ www.github.com

Nous aurons aussi besoin d'un logiciel jouant le rôle de client GitHub de manière à gérer les interactions :

➔ <https://desktop.github.com/>

Lexique de Git :

➔ <http://www.robusta.io/content/tutoriel/git/start-git.html>

Le tutoriel pour découvrir GitHub :

➔ <https://openclassrooms.com/courses/gerer-son-code-avec-git-et-github>

Série 5 : Formulaires et Session

Dupliquez la série 4.

Exercice 1

Ajoutez une nouvelle page contenant un formulaire :

Les zones avec un « * » sont obligatoires

Nous contacter

Formulaire de contact

NOM

*Nom :

Nom, Prénom

EMAIL

*Email :

Email@monfournisseur.com

JESUIS

Je suis :

Particulier

MESSAGE

Notre message:

☐ Je veux recevoir la newsletter

NEWSLETTER

Envoyer

Valeurs de la liste déroulante :
formulaire :

Je suis :

Particulier

Professionnel

PART

PROF

Valeurs envoyées par le

Liste des valeurs envoyées

Nom	Valeur
"NOM"	"nom, prénom"
"EMAIL"	"roberto.deguglielmo@promsocatc.net"
"JESUIS"	"PROF"
"MESSAGE"	"Bon travail à tous!"
"NEWSLETTER"	"1"

Chargé de cours:
De Guglielmo Roberto

Votre formulaire doit pointer sur cette nouvelle page.

Lorsque votre page va recevoir le formulaire, elle va recharger les informations dans le formulaire.

De cette manière, vous pourrez recharger votre formulaire en cas d'erreur.

Exercice 2

Les tests suivants doivent être faits :

-La zone nom doit reprendre une virgule : XXX , XXX

-La zone Email doit reprendre un @ ainsi qu'un point.

Pour chaque erreur repérée, un libellé en rouge doit apparaître en dessous de la zone testée.

Exercice 3

Si le formulaire est correct, la zone NOM doit être enregistrée dans la session dans la zone « UTILISATEUR_NOM ». La zone « UTILISATEUR_OK » doit être = 1.

Exercice 4

Dans le Header :

-Si la zone « UTILISATEUR_OK » est affectée à 1 , affichez « Bienvenue » ainsi que le contenu de la zone « UTILISATEUR_NOM ».

Exercice 5

Ajoutez un bouton « se déconnecter » juste à côté du « Bienvenue NOM, Prénom ».

Ce bouton est un formulaire qui va pointer vers une nouvelle page php réceptrice de votre formulaire doit détruire la session et faire un require sur la première page de votre site.

Série 6 : Les classes

Comme à l'habitude, dupliquez le projet 5.

Ajoutez une nouvelle page (avec son point de menu, etc...) dans laquelle vous allez placer votre combat.

Vous allez aussi créer une nouvelle classe PHP Personnage.

→ Pour rappel, 1 classe php = un fichier php !

Utilisez le tutoriel classroom pour faire combattre les deux personnages.

<https://openclassrooms.com/courses/programmez-en-orienté-objet-en-php/utiliser-la-classe>

Le résultat attendu est celui-là :

Que le combat commence !

Le personnage 1 a 50 de force, contrairement au personnage 2 qui a 100 de force.
Le personnage 1 a 2 d'expérience, contrairement au personnage 2 qui a 23 d'expérience.
Le personnage 1 a 105 de dégâts, contrairement au personnage 2 qui a 73 de dégâts.

Voici l'enchaînement des opérations :

```
php
$perso1= new Personnage(50,5);
$perso2= new Personnage(100,23);
$perso1->frapper($perso2);
$perso1->gagnerExperience();
$perso2->frapper($perso1);
$perso2->gagnerExperience();
```

```
echo 'Le personnage 1 a ', $perso1->getforce(), ' de force, contrairement au personnage 2 qui a ', $perso2->getforce(), ' de force.<br />';
```

```
echo 'Le personnage 1 a ', $perso1->getexperience(), ' d\'expérience, contrairement au personnage 2 qui a ', $perso2->getexperience(), ' d\'expérience.<br />';
```

```
echo 'Le personnage 1 a ', $perso1->getdegats(), ' de dégâts, contrairement au personnage 2 qui a ', $perso2->getdegats(), ' de dégâts.<br />';
```

Récapitulatif HTML5

BALISE		ATTRIBUT / DESCRIPTION	
<!-- Commentaire -->		Commentaire	
<!DOCTYPE html>		Déclaration du Doctype	
BALISE DE PREMIER NIVEAU – Code minimal d'une page web			
<html>		Indiquez au navigateur que le document est en HTML	
<head>		<body>	Corps de la page
BALISE D'EN-TÊTE – Entre les balises <head>			
<title>		Titre de la page, tres important pour le référencement	
<script>		Inserer script	<style> Inserer CSS
<noscript>		Message à afficher si le script n'est pas toleré	
<base />		URL par défaut <base href="http://41mag.fr/" target="_blank" />	
<link />	CSS	<link rel="stylesheet" type="text/css" href="#" />	
	PAGE	<link rel="start" href="index.html" />	
	RSS	<link rel="alternate" type="application/rss+xml" href="#" />	
	FAVICON	<link rel="shortcut icon" type="image/x-icon" href="#" />	
<meta />	TITLE		Titre de la page
	DESCRIPTION		Description de la page
	KEYWORDS		Mots-clés de la page
	ROBOTS		Restrictions pour les robots
	SYNDICATION-SOURCE		Indique l'URL d'origine
	ORIGINAL-SOURCE		Indique que c'est l'origional
	NOTRANSLATE		Ne sera pas traduit
	HTTP-EQUIV CHARSET		Jeux de caractères
	HTTP-EQUIV REFRESH		Raffraichir la page
HTTP-EQUIV PRAGMA		Définit le cache du navig.	
BALISE D'ARCHITECTURE			
<header>		Définit l'en-tête d'une section ou d'une page	
<footer>		Définit le bas d'une section ou d'une page	
<hgroup>		Définit les informations d'en-tete d'une section ou d'une page	
<details>		Définit les détails d'un élément	
<summary>		Définit l'en-tête des details d'un élément	
<menu>		Définit un menu en forme de liste	
<section>		Définit une section	
<article>		Définit un article	
<aside>		Définit un élément latéral	
<nav>		Définit un groupe de liens de navigations	
<iframe>		Introduis une page html dans une frame	
<div>		Calque ou section	
		Section de type inline	
BALISE DE STRUCTURATION DE DE TEXTE			
<h1> à <h6>		Créer un titre	
<p>		Paragraphe	<a> Lien
		Mise en exergue	 Texte en gras
		Italique en exergue	<i> italique
<mark>		Marqueur de texte	<small> Rétrécis le texte
<sub>		Mise en indice	<sup> Mise en Exposant
<adress>		Définit une adresse	<cite> Citation
<abbr>		Abréviation	<dfn> Définition
		Texte supprimé	<ins> Texte ajouté
<time>		Date / Horaire	<meter> Mesure
<code>		Portion de code	<pre> Texte préformaté
 		Saut de ligne	<wbr> Empl pr saut 2 ligne
<blockquote>		Longue citation	<q> Courte citation
<samp>		Echantillon	<var> Variable
<kbd>		Raccourci clavier	<bdo> Sens du texte

BALISE	ATTRIBUT / DESCRIPTION			
BALISE DE LISTE				
	Liste non-ordonné		Liste ordonné	
	Élément de liste	<dl>	Liste de définition	
<dt>	Terme à définir	<dd>	Définition du terme	
BALISE DE TABLEAU				
<table>	Tableau	<caption>	Titre du tableau	
<thead>	En-tête du tableau	<tbody>	Corps du tableau	
<tr>	Ligne du tableau	<th>	Cellule d'en-tête	
<td>	Cellule du tableau	<tfoot>	Bas du tableau	
<col>	Colonne du tableau	<colgroup>	Groupe de colonne	
BALISE DE FORMULAIRE				
<form>	Formulaire	<fieldset>	Regroupe plusieurs éléments du formulaire	
<legend>	Titre d'un groupe	<label>	Titre d'un élément	
<datalist>	Liste déroulante	<select>	Liste sélectionnable	
<option>	Élément d'une liste	<optgroup>	Grp d'élmnts d'une list	
<textarea>	Zone de texte	<keygen>	Génération d'une clé	
<button>	Bouton cliquable	<command>	Bouton de commande	
<output>	Définit un type de sortie			
<input />	button	file	radio	text
	checkbox	hidden	range	time
	color	image	reset	url
	date	month	search	
	datetime	number	submit	
	email	password	tel	
BALISE MULTIMEDIA				
<area>	Zone cliquable à l'intérieur d'une image			
<audio>	Contenu audio	<canvas>	Graphique	
	Image ou photo	<progress>	Progression	
<figure>	Groupe d'élément multimédia	<figcaption>	Légende du groupe d'élément	
<video>	Vidéo	<source>	Source du media	
<map>	Carte / image	<param>	Parametre d'objet	
<embed />	Contenu extérieur	<object>	Objet du cont. ext	
AUTRE				
<rp>	Annotation pr le nav	<rt>	Explication ruby	
<ruby>	Annotation ruby	<hr />	Barre horizontale	

ATTRIBUT STANDAR			
Accesskey	Raccourci clavier	itemprop	Utilisé pr un gp d'élément
class	Attribut une classe	context-menu	Menu contextuel d'élément
lang	Langage d'un élément	spellcheck	Correction automatique
data-	Définit un attribut	style	Applique un style
dir	Direction du texte	subject	Définit l'élément correspond
draggable	Élément déplaçable	tabindex	Définit l'ordre d'un tab
hidden	Élément caché	title	Titre de l'élément
id	Nomme un élément	contenteditable	Élément éditable
item	Utilisé pour un groupe d'élément		

EVENEMENT			
Pour la balise <body>	Pour formulaire	Pour la souris	Pour les medias
Onafterprint, onbeforeprint, onafterload, onblur, onerror, onfocus, onhaschange, onload, onmessage, onoffline, ononline, onpagehide, onpageshow, onpopstate, onredo, onresize, onstorage, onundo, onunload	Onblur, onchange, oncontextmenu, onfocus, onformchange, onforminput, oninput, oninvalid, oninput, onsubmit, onselect	Onclick, ondblclick, ondrag, ondragend, ondragenter, ondragleave, ondragover, ondragstart, ondrop, onmousedown, onmouseup, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onscroll	Onabort, oncanplay, oncanplaythrough, ondurationchange, onemptied, onended, onerror, onloadeddata, onloadstart, onpause, onplay, onplaying, onprogress, onseeked, onsuspend, onwaiting, onvolumechange