

# Prog et BD : interpréter du code

---

## Application MystereBD

### Variables globales

```
nomBD : cdc    laRequete : cdc
leTableauResultat : Jeu d'enregistrements
uneLigne : Enregistrement
```

Declaration de plusieurs variables string  
déclaration d'une variable reader

### Au lancement

```
nomBD ← "BDmystere"
```

On assigne à la variable l'intitulé de la BD  
server, database, Uid, password

### clic mystere1

```
x : entier
connexionBD (nomBD)
laRequete ← « select count(*) from tabCandidats »
x ← Executer1Resultat(laRequete)
labelX ← x
```

on déclare x en entier, connexion à la BD  
avec la variable saisi au lancement  
On compte le nombre de candidat dans la BD  
on ajoute le résultat dans x et l'affiche sur un  
label

Ce bouton sert à compter le nombre de candidats dans la BD et de l'affiché

### Clic mystere2

```
ConnexionBD(nomBD)
Si radio1.coche Alors
    laRequete ← "select numero from tabCandidats where bac = 'général'"
    leTableauResultat ← ExecuterPlusieurs(laRequete)
    Tant que uneLigne ← lire(leTableauResultat) Faire
        List1.Ajouter(uneLigne[numero])
    FinTantQue
/*Commentaire
    Si le bouton radio 1 est coché, on lance une requête SELECT qui doit retourner les numéros
    des candidats dans la variable « tabCandidats » de la BD, si la variable « bac » de la même
    table est égal à « général »
    Tant qu'on retourne une valeur dans la variable « une ligne » on ajoute la valeur « numeo »
    dans une ListBox pour l'affichage
*/
```

Connexion à la BD avec la variable au start

Sinon

Si radio2.coche Alors

laRequete ← "select numero from tabCandidats where bac = 'technologique'"

leTableauResultat ← ExecuterPlusieurs(laRequete)

Tant que uneLigne ← lire(leTableauResultat) Faire

List1.Ajouter(uneLigne[numero])

FinTantQue

/\*Commentaire

Si le bouton radio 2 est coché, on lance une requête SELECT qui doit retourner les numéros des candidats dans la variable « tabCandidats » de la BD, si la variable « bac » de la même table est égal à « Technologique »

Tant qu'on retourne une valeur dans la variable « une ligne » on ajoute la valeur « numero » dans une ListBox pour l'affichage

\*/

Sinon

laRequete ← "select numero from tabCandidats where bac = 'professionnel'"

leTableauResultat ← ExecuterPlusieurs(laRequete)

Tant que uneLigne ← lire(leTableauResultat) Faire

List1.Ajouter(uneLigne[numero])

FinTantQue

/\*Commentaire

Sinon si autre chose est coché, on lance une requête SELECT qui doit retourner les numéros des candidats dans la variable « tabCandidats » de la BD, si la variable « bac » de la même table est égal à « professionnel »

Tant qu'on retourne une valeur dans la variable « une ligne » on ajoute la valeur « numero » dans une ListBox pour l'affichage

\*/

Finsi

Finsi

FermerConnexion

//On ferme la connexion à la BD

//Le clic 2 sert à affiché dans une listbox les numéros des candidats en fonction de leur bac

### Clic mystere3

ConnexionBD(nomBD)

laRequete ← "select moyenne, appreciation, motivation from tabCandidats where numero = '" + TextBox1 + "'"

leTableauResultat ← ExecuterPlusieurs(laRequete)

uneLigne ← lire(leTableauResultat)

list2.Ajouter(uneLigne[moyenne])

list2.Ajouter(uneLigne[appreciation]

list2.Ajouter(uneLigne[motivation])

FermerConnexion

//On ferme la connexion à la BD

/\*Commentaire

On lance une connexion à la BD avec la variable déclaré au lancement

On execute une requête SELECT afin d'obtenir la moyenne, l'appreciation et la motivation dans la table « tadCandidats » ou le numéro est égal à celui que l'utilisateur à saisi

Puis on ajoute les résultats dans une listbox dans le même ordre

Puis on ferme la connexion à la BD

Ce bouton sert à l'affichage de 3 données pour en savoir plus sur le candidat.

\*/

#### **clic mystere4**

y : reel

ConnexionBD(nomBD)

y ← TextBoxNoteAppreciation + TextBoxNoteMotivation

laRequete ← « update tabCandidats set note = moyenne + " + y + " where numero = " + TextBox1 + " »

ExecuterRequeteAction(laRequete)

fermerConnexion

/\*Commentaire

On declare y en entier

On ouvre une connexion à la BD

On ajoute à y (0 de base) la note Appreciation et Motivation que l'utilisateur à saisi

On execute une requête UPDATE dans la BD "tabCandidats" et on modifie la donnée "moyenne" avec la variable y, en fonction du numéro candidat que l'utilisateur à saisi

On ferme la connexion à la BD

Ce bouton sert à modifier la Moyenne du candidat en fonction des données saisi par l'utilisateur.

\*/