

# TP noté 1 :

## Travail attendu :

Prendre en main le Basecode et réaliser les TODO. Veillez à indiquer dans le code à l'aide de commentaire quel TODO vous êtes en train de réaliser.

## Rendu :

A la fin du TP vous déposerez sur le UMTICE un zip contenant vos fichiers **pokedex.css**, **pokedex.php**, **pokemon.class.php** et **pokedex.sql**.

## A faire :

TODO : Pour commencer connectez-vous à votre interface PhpMyAdmin et importez la table du tp dans votre base de données à l'aide du fichier **pokedex.sql**.

### TODO1 :

Complétez le fichier **db.inc.php** avec vos identifiants, mdp et nom de database.

```
<?php
    $db="your db name";
    $user="your user name on the server";
    $pass="your password"
?>
```

### TODO2 :

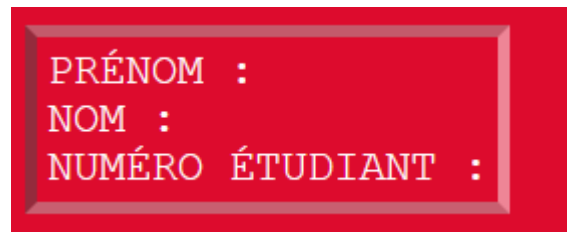
Vous devez linker votre fichier **pokedex.css** à votre fichier **pokedex.php**.

### TODO3 :

Modifiez la feuille CSS pour que les éléments ayant pour class **btn** soient vert quand on passe la souris par-dessus.

*TODO4 :*

Modifiez le code HTML pour afficher vos nom, prénom et numéro étudiant.



PRÉNOM :  
NOM :  
NUMÉRO ÉTUDIANT :

*TODO5 :*

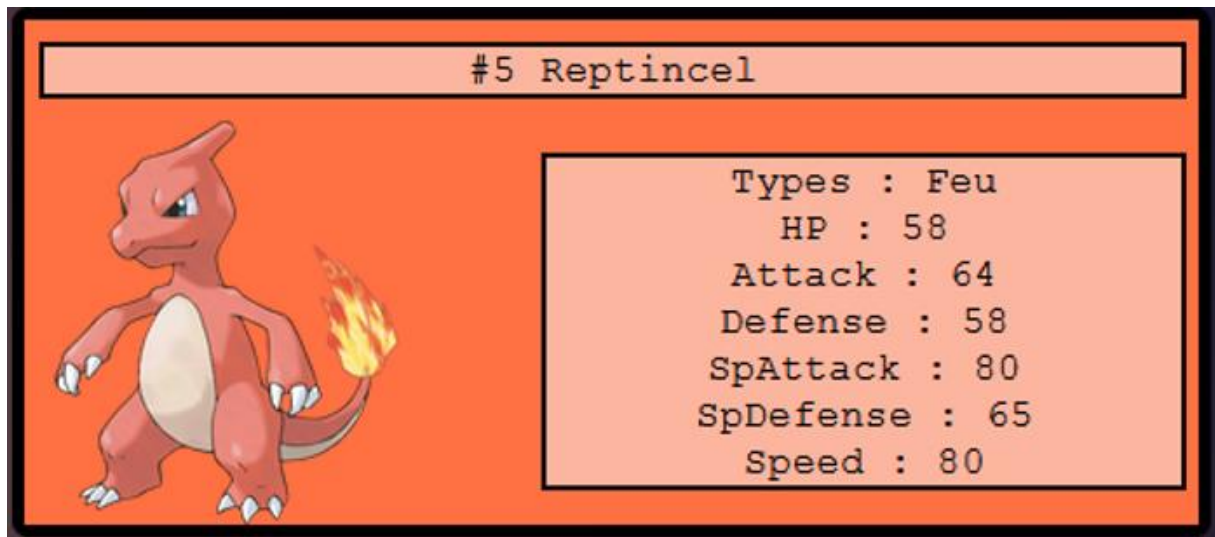
Vous devez maintenant manipuler le DOM en javascript afin de rajouter votre groupe juste après les champs précédents.



PRÉNOM : CHARLES  
NOM : DECELLIERES  
NUMÉRO ÉTUDIANT : I123456789  
GROUPE : 22C

*TODO6 :* Votre Base code vous permet actuellement d'afficher les noms des **Pokémon** ainsi que leurs **Id** le tout dans un bordereau de couleur correspondant à leurs types. Comme vous l'avez constaté pour afficher les éléments, on passe les paramètres de chaque Pokémon correspondant à la requête en paramètre d'une instance de classe **Pokémon**. Cette classe contenue dans le fichier **pokemon.class.php** possède trois attributs : **ID**, **Name** et **Html**. Le constructeur de cette classe prend en paramètre toutes les valeurs décrivant notre Pokémon et génère un code html stocké dans l'attribut **\$Html**. La méthode publique **PrintHTML()** vous permet de récupérer le code html correspondant à chaque instance dans le but de l'afficher.

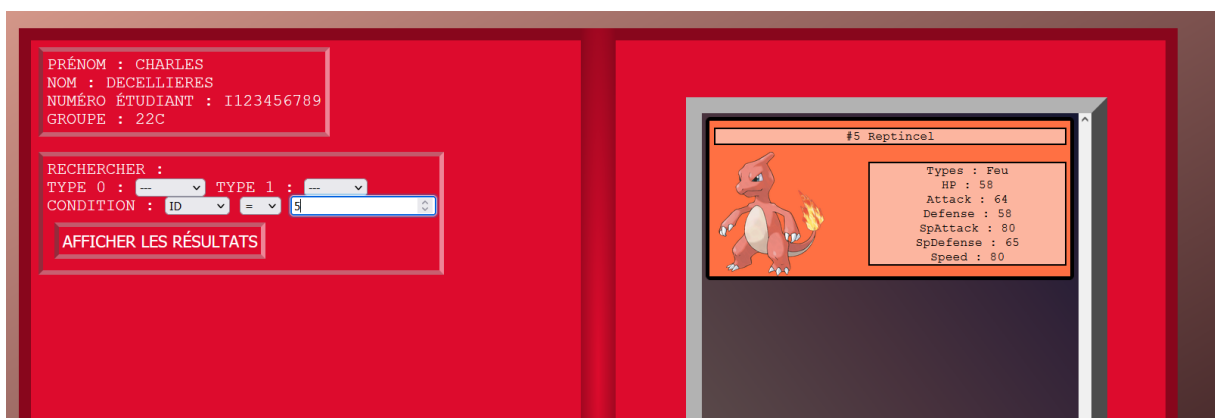
Vous devez maintenant modifier le constructeur de la fonction pour afficher plus d'informations dans le code html généré. Voici un exemple du résultat attendu :



#### TODO7 :

Vous disposez déjà du code html pour la ligne **condition** qui vous permet de rajouter des filtres dans votre recherche sur les stats des Pokémon. Vous devez maintenant continuer de préparer la requête en **PHP** en fonction des informations que vous passez dans ces champs.

Exemple : En cherchant l'ID=5 on trouve Reptincel



Attention : On ne peut passer que des paramètres dans une requête préparée et pas de nom de colonne. Pensez à utiliser la concaténation quand cela est nécessaire.

#### TODO8 :

Rajoutez maintenant dans le formulaire précédent deux champs supplémentaires. Un autre **<select>** permettant de choisir par quel critère l'on souhaite ordonner notre recherche et deux boutons radio permettant de choisir entre l'ordre croissant et décroissant. Ces deux critères devront bien sûr compléter la requête préparée s'ils sont sélectionnés.

### TODO9 :

Rajoutez maintenant un formulaire permettant de modifier une valeur des stats d'un pokemon en fonction de son **Id**.

**PRÉNOM :** CHARLES  
**NOM :** DECELLIERES  
**NUMÉRO ÉTUDIANT :** I123456789  
**GROUPE :** 22C

**RECHERCHER :**  
TYPE 0 :  TYPE 1 :   
CONDITION :    
TRIER PAR :  ☒ CROISSANT ☐ DECROISSANT

**AFFICHER LES RÉSULTATS**

**MODIFIER UNE STAT :**  
ID DU POKEMON :   
STAT :  NOUVELLE VALEUR :   
**MODIFIER**

**#1 Bulbizarre**  
Types : Plante / Poison  
HP : 46  
Attack : 49  
Defense : 49  
SpAttack : 65  
SpDefense : 65  
Speed : 45

**#2 Herbizarre**  
Types : Plante / Poison  
HP : 60  
Attack : 62  
Defense : 63  
SpAttack : 80  
SpDefense : 80  
Speed : 60

**#3 Florizarre**  
Types : Plante / Poison  
HP : 80  
Attack : 82  
Defense : 83  
SpAttack : 100  
SpDefense : 100  
Speed : 80

### TODO10 : Créer un petit jeu du type **quel est ce pokémon ?**

Vous disposez d'un dossier nommé **images\_black** qui comporte des png dont toutes les parties non transparentes ont été remplacées par des pixels noirs. Ces fichiers portent le même nom que l'image originale dont ils sont issus dans le dossier **images**.

PRÉNOM : CHARLES  
NOM : DECELLIERES  
NUMÉRO ÉTUDIANT : I123456789  
GROUPE : 22C

RECHERCHER :  
TYPE 0 :  TYPE 1 :   
CONDITION :     
TRIER PAR :  ☒ CROISSANT ☐ DECROISSANT  

AFFICHER LES RÉSULTATS

MODIFIER UNE STAT :  
ID DU POKEMON :   
STAT :  NOUVELLE VALEUR :   

MODIFIER

QUEL EST CE POKEMON ?  

JOUER



PRÉNOM : CHARLES  
NOM : DECELLIERES  
NUMÉRO ÉTUDIANT : I123456789  
GROUPE : 22C

RECHERCHER :  
TYPE 0 :  TYPE 1 :   
CONDITION :     
TRIER PAR :  ☒ CROISSANT ☐ DECROISSANT  

AFFICHER LES RÉSULTATS

MODIFIER UNE STAT :  
ID DU POKEMON :   
STAT :  NOUVELLE VALEUR :   

MODIFIER

QUEL EST CE POKEMON ?  

VÉRIFIER

