

## 12) Traitement des formulaires

Nous avons pour l'instant toujours utilisés le terminal pour interagir sur un script/programme que l'on créait en PHP. On utilisait la fonction `readline()`, qui permettait de lire au clavier, puis on traitait l'information.

Ici on va utiliser les formulaires pour faire dans un premier temps exactement ce que l'on faisait dans le terminal. Ensuite plus tard on utilisera bien entendu les formulaires pour interagir avec notre Base de Données (exemple inscription sur un site, login etc.).

Pour commencer on va reprendre un des exercices qu'on avait fait durant la formation avec la fonction `rand()`, qui permettait de deviner un chiffre compris entre 0 et 10. On va bien entendu l'améliorer un peu.

```
$nombre=(int)readline("Entrez un nombre entre 0 et 10 pour gagner un lot : ");
$numeroGagnant = rand(0,10);
while($nombre !== $numeroGagnant){
    echo "Mauvais numéro, vous n'avez pas gagné !". "\n";
    $nombre=(int)readline("Retentez votre chance, entrez un nombre à
nouveau : ");
}
echo "Bravo !!! \nVous avez enfin trouvé le numéro gagnant ! \nC'était le
numéro $numeroGagnant";
```

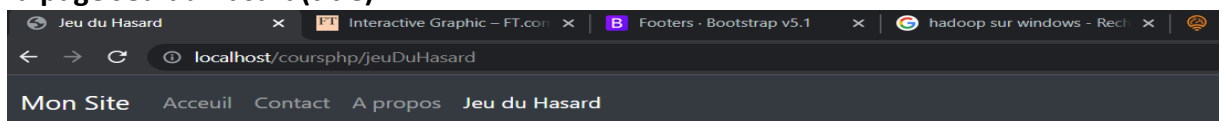
On va créer un fichier qu'on va appeler **jeuDuHasard.php**, dans ce fichier on va un peu s'inspirer de ce qu'on avait fait dans le chapitre des boucles il y a quelques mois.

Tout d'abord on va créer une variable **\$numeroGagnant** qui reçoit un nombre entier **aléatoire** compris entre **0 et 10**.

Pour l'instant en php on utilisait la fonction `readline()` pour pouvoir interagir avec le programme. Ici avec HTML on va le faire via des formulaires. Vous avez déjà vu comment en créer dans votre cours de HTML, donc je considère que c'est acquis.

### (Exos)

- 1) Créez un onglet jeu du hasard. Faites comme on a fait pour les autres onglets donc quand on clique sur jeu du hasard ça le met en surbrillance et on voit qu'on est sur la page Jeu du hasard(title).



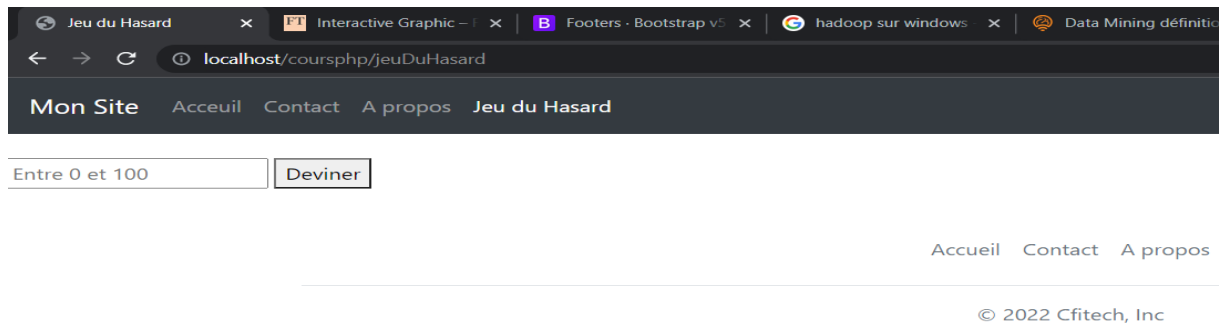
[Accueil](#) [Contact](#) [A propos](#)

© 2022 Cfitech, Inc

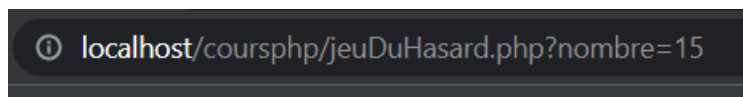
On va maintenant créer notre formulaire avec le mot clé « form ».

```
<form action="/coursphp/jeuDuHasard.php" method = "GET">
  <input type="number" name="nombre" placeholder="Entre 0 et 10">
  <button type="submit">Deviner</button>
</form>
```

Si maintenant je vais sur ma page web, on aura ce résultat :



Vous remarquerez que si vous entrez un nombre, il relancera la page Jeu du Hasard mais il y aura une différence dans le lien. L'URL aura changé. On verra notre variable nombre qu'on a créé en HTML avec le nombre qu'on aura introduit.



Ici j'avais introduit 15, du coup notre variable nombre reçoit 15.

On aura donc besoin de récupérer ce champ pour pouvoir le comparer avec notre numéro gagnant.

On va le récupérer grâce à une variable locale qui pour la méthode GET s'appelle `$_GET["nomDeLaVariableARecuperer"]`. C'est en php, il ne faut donc pas oublier de mettre les balises php.

Je vais vous donner directement le code.

```
<?php if ($_GET['nombre'] > $numeroGagnant): ?>
  Votre nombres est trop grand !
<?php elseif ($_GET['nombre'] < $numeroGagnant): ?>
  Votre nombres est trop petit !
<?php else: ?>
  Vous avez trouver le numéro gagnant : <?php echo $numeroGagnant; ?>
<?php endif;?>
```

Essayez ce code, que constatez-vous ?

(Exos)

- 2) Essayez d'améliorer ce code pour qu'on ait plus d'erreur, quand on lance la page jeu de hasard. Comment le faire ?
- 3) Améliorez encore le code pour faire en sorte que quand on introduit des valeurs non comprise entre 0 et 10 il renvoi un message adapté.