N	om et	Prénom							classe
Partie 1 : QCM (8 points)									
	Question	1	2	3	4	5	6	7	8
	Réponse	D	D	Α	В	С	D	D	С
Partie 2 : (12 points)									
 Compléter le code suivant de l'entité Parc sachant que l'attribut id est la clé primaire, entier et s'incrémente automatiquement, l'attribut nom est une chaine de caractère [0.5 pt]. GeneratedValue									
Le fichier de migration[0.25 pt]/migrations[0.25 pt]									
3. Ajouter le code nécessaire pour avoir une relation entre les deux entités. [1pt] [1][0.25 pt]									
[2	2]	<mark>inversedBy</mark>				[0.25 p	t]		
[3][0.25 pt]								
[4	1]	[0.25 pt]							
	4. Compléter le code nécessaire pour avoir le formulaire correspondant à l'entité Arbe comme indique la figure suivante [1.5pts]								
[1	.]	Entity	Type				[0.2	25 pt]	
[2	[2][0.25 pt]								
[3	3]	<mark>Parc</mark>					[0	.25 pt]	
[4		<mark>choic</mark> e	<mark>e_label</mark>				[0	.25 pt]	

```
5. Compléter la fonction de mise à jour d'un arbre (updateArbre) dans le contrôleur. [2pts]
[1]......Request $req......[0.25 pt]
[3]......Arbre::class......[0.25 pt]
[7]......[0.25 pt]
6. Compléter le code nécessaire afin d'afficher le numéro, la date d'implantation et le parc
  des arbres. [2pts]
7. Ecrire la fonction « deleteTree() » qui permet de supprimer un arbre qui est à risque de
  mourir et de rediriger vers la lister des arbres sinon retourner le message 'Erreur' [2 pts]
   * @Route("/arbre/delete/{numArbre}", name="deleteArbre")
   public function delete($numArbre,EntityManagerInterface $em,ArbreRepository $rep)
    \text{sarbre} = \text{srep-} \frac{\text{find}(\text{snumArbre})}{\text{find}(\text{snumArbre})}
    if(\$arbre->getARisque()) [0.5 pt]
```