

Série de TP 3

Exercice 1

Reprendre l'exercice 5 de la série 2. On veut enregistrer les résultats dans une base de données. Chaque utilisateur qui gagne, on enregistre son score dans une table *VAINQUEURS* (*id*, *nom*, *nb_tentatives*, *duree*, *date*).

Lors du déroulement d'une partie, on doit

- sauvegarder la date,
- calculer le nombre de tentatives,
- calculer la durée de la partie (le temps entre le lancement de la partie et le moment où l'utilisateur trouve le nombre).

Dès que l'utilisateur trouve la valeur, on lui demande son nom et on enregistre son score dans la table *VAINQUEURS*.

Après enregistrement, on affiche les dix (10) meilleurs scores comme suit :

- celui qui fait le moins de tentatives,
- en cas d'égalité on prend la durée minimale,
- en cas d'égalité on prend le plus ancien).

On donne aussi la possibilité à partir de cette page de chercher le(s) score(s) de quelqu'un (selon son nom) ou de revenir pour lancer une nouvelle partie.

Exercice 2

Reprendre l'exercice 6 de la série 2. Pour pouvoir jouer, un utilisateur doit être enregistré. Afin de réaliser cette étape, il faut créer une table de joueurs à l'aide de l'interface PHPMyAdmin : *JOUEURS* (*id*, *nom*, *prenom*, *login*, *psswd*). Avant de lancer le jeu, l'utilisateur doit s'authentifier. La page d'authentification (le formulaire d'authentification contient deux champs : nom d'utilisateur et mot de passe) doit être la page d'accueil qui donne la possibilité de s'authentifier ou de cliquer sur le lien qui mène vers la page permettant de créer un compte.

Après avoir joué (en cochant exactement six nombres dans la grille), les choix doivent être stockés dans la table *JEUX*(*id*, *id_user*, *session*, *date*, *nb1*, *nb2*, *nb3*, *nb4*, *nb5*, *nb6*) où *session* est un entier qui est incrémenté après chaque tirage et le jeu est stocké dans la session actuelle. Le même joueur peut jouer une ou plusieurs fois lors de la même session.

Le tirage doit se faire via une interface administrateur. L'administrateur clique sur tirage et les six bons nombres sont affichés ainsi que les vainqueurs lors de cette session. Le numéro de session doit être incrémenté.

Le tirage est enregistré dans une table *TIRAGE*(*session*, *date*, *nb1*, *nb2*, *nb3*, *nb4*, *nb5*, *nb6*). Les vainqueurs sont enregistrés dans une table *VAINQUEURS* (*id*, *id_user*, *session*).