

Exercice 1

Buts

Se familiariser \$_GET

Donnée

Vous devez créer 2 fichiers php : 2-01a.php et 2-01b.php.

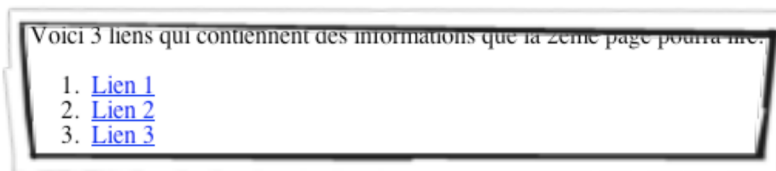
Le 1er fichier contiendra 3 liens différents. Chacun de ces liens contiendra des valeurs différentes dans son URL. Ces liens pointeront sur le 2ème fichier (2-01b.php). Le 2ème fichier affichera les valeurs qui sont contenues dans l'URL.

Voici les informations qui devront être contenues dans chacun des liens :

- Nom d'une ville
- NPA de la ville
- Pays dans lequel la ville se trouve

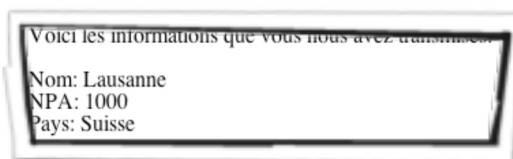
Exemple concret :

Page 1 :



Si l'on clique sur le lien 1, la page 2 affichera les informations qui sont stockées dans le lien :

Page 2 :



Questions supplémentaires :

- Que se passe-t-il si vous utilisez \$_POST à la place de \$_GET dans le fichier 2-01b.php ?
- Remplacez \$_GET par \$_REQUEST dans le fichier 2-01b.php. Que se passe-t-il ?

Exercice 2 - Création d'un formulaire pour le site T'Chat

Objectif : se familiariser avec la récupération de données transmises dans un formulaire

Créez un nouveau dossier dans votre site *coursphp* (ou le nom que vous lui avez donné). Reprenez les fichiers de l'exercice 6 du chapitre 1 et faites en une copie de travail dans le dossier que vous venez de créer.

Il s'agit de créer un formulaire d'inscription.

Ajout d'un utilisateur

Créez 2 nouveaux fichiers : *ajout_utilisateur.php* et un fichier *ajout_utilisateur_post.php*

Le premier fichier contiendra un formulaire qui permettra à chacun de s'inscrire, selon cet exemple :

The screenshot shows a web form titled "Inscris-toi:". It contains the following fields and controls:


- A text input field labeled "Login".
- A text input field labeled "Mot de passe".
- A dropdown menu labeled "Majeur" with "Oui" selected.
- Radio buttons for "Type" with "Femme" and "Homme" options; "Homme" is selected.
- Two checkboxes under "Options": "Lettre de nouvelle" (checked) and "Membre de soutien" (unchecked).
- A "S'inscrire" button at the bottom.

La liste déroulante contiendra les valeurs Oui et Non. Oui vaudra 1 et Non 0.

Une fois les données saisies par l'internaute, le clic sur le bouton «S'inscrire» affichera ce que l'utilisateur a écrit. Ceci se fera dans le 2^{ème} fichier (*ajout_utilisateur_post.php*):

The screenshot shows the output of the registration process, titled "Voici les valeurs transmises par l'utilisateur". It displays the following data:

- Login: titi
- Mot de passe: monpasse
- Majeur: 1
- Type: H
- Lettre de nouvelle: 1
- Membre soutien: 0

 Centre professionnel du Nord vaudois Filière de médiomatique	Base de l'informatique - Programmation PHP Chapitre 2 - traitement de formulaires PKR - MSI
--	--

Envoi d'HTML et de Javascript

Que se passe-t-il si vous insérez pour le login :

1. `<h1>Mon login</h1>`
2. `<script>alert('Hello World')</script>`

Protéger votre code pour que cela ne puisse plus se reproduire.

Créez un nouveau champ texte : *age*

Récupérez la valeur dans *ajout_utilisateur_post.php* et affichez cette valeur. Faites en sorte que si l'on entre autre chose que des chiffres, la valeur 0 soit affichée.

Que se passe-t-il si l'on entre 18.5 ?

Protégez les champs *lettre de nouvelle* et *membre de soutien* pour que ce soit obligatoirement des valeurs entières.

Sécurité des formulaires

Il s'agit de rechercher l'aide dans votre fichier *PHP_MANUEL_FR.CHM*

1. A quoi sert le paramètre de configuration `magic_quote_gpc` ? (obsolète dès la version 5.3.0 de PHP)
2. A quoi servent les fonctions `addslashes()` et `stripslashes()` ?
3. A quoi sert la fonction `htmlentities()` ?
4. A quoi sert la classe `InputFilter` qui vous est distribuée dans le fichier *class.inputfilter.php* ?
5. Quelle(s) instruction(s) devez-vous mettre dans un script pour utiliser la classe `InputFilter` ?

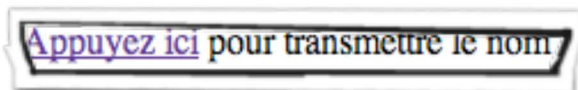
Exercice 3 : Récupération de Get et Post

Objectif : Créer un script qui permettra d'afficher des informations par Get et par Post

Créez 3 fichiers :

- get.php
- post.php
- traite.php

Le fichier get.php contiendra un lien qui contiendra le nom d'une personne. Ce lien pointera sur le fichier traite.php. Le paramètre s'appellera *nom*

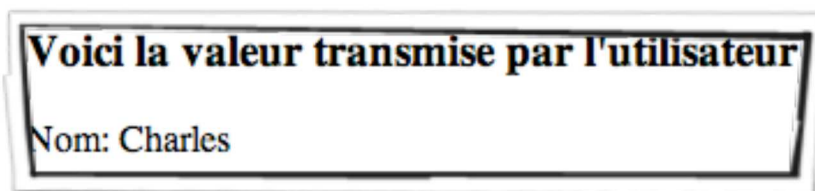


Le fichier post.php contiendra un formulaire avec ceci :



Le champ du formulaire s'appellera *nom*. Quand on appuiera sur « S'inscrire », le fichier traite.php sera appelé.

Traite.php fonctionnera aussi bien avec get.php qu'avec post.php. Il affichera la valeur transmise :

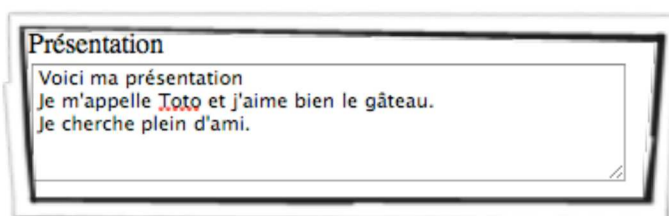


Exercice 4 : Test des données transmises par l'utilisateur

Objectifs : créer un script qui permettra de tester que l'utilisateur n'entre pas des valeurs incorrectes.

Récupérez les fichiers du répertoire 2-004.

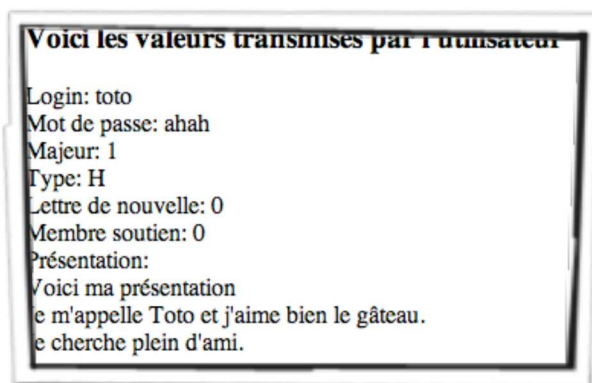
On s'arrangera pour que le champ *présentation* s'affiche de la même manière qu'il a été entré dans le formulaire:



Présentation

Voici ma présentation
Je m'appelle Toto et j'aime bien le gâteau.
Je cherche plein d'ami.

Au niveau de l'affichage HTML, on remarque que les sauts à la ligne pour *presentation* sont conservés :



Voici les valeurs transmises par l'utilisateur

Login: toto
Mot de passe: ahah
Majeur: 1
Type: H
Lettre de nouvelle: 0
Membre soutien: 0
Présentation:
Voici ma présentation
Je m'appelle Toto et j'aime bien le gâteau.
Je cherche plein d'ami.

On effacera les caractères d'espace avant et après le texte de présentation.

Ajout de contrainte pour l'insertion d'un utilisateur

Modifier le fichier `ajout_utilisateur_post.php` pour qu'il teste les informations suivantes :

1. Le login ne doit pas être plus petit que 3 caractères
2. Le mot de passe ne doit pas être plus petit que 5 caractères
3. Le login et le mot de passe ne doivent pas être identique
4. Le type doit être F ou H
5. La présentation doit contenir quelque chose

Exercice 5 : Données cachées dans un formulaire

Objectifs : Créer un jeu qui permet de deviner un nombre

Créer 2 fichiers :

1. devine.php
2. resultat.php

devine.php

Créez une variable \$nombre qui contiendra le nombre à deviner.

Créez 2 constantes \$nbr_max et \$nbr_min, qui vous permettront de choisir la fourchette de nombre à deviner.

Le nombre sera généré à l'aide de la fonction rand(). Vous trouverez le mode d'emploi de cette fonction à la fin de ce document ou dans votre fichier d'aide PHP_MANUAL_FR.CHM.

Créer un formulaire qui contiendra ceci :



Un champ caché contiendra la valeur du nombre à deviner

resultat.php

On récupérera la valeur du nombre deviné par l'utilisateur et le nombre que vous avez défini

Il faudra tester que l'utilisateur ait bien donné un nombre, un message d'erreur sera affiché si ce n'est pas le cas et l'on quittera le script.

Si les deux nombres sont les mêmes, on affichera un message de félicitations, autrement on proposera à l'utilisateur de revenir en arrière à l'aide de la fonction javascript *history.back()*.

Voici comment l'on intègre cette fonction dans le lien :

```
<a href="javascript:history.back()">lien</a>
```

Mode d'emploi de la fonction rand

(PHP 4, PHP 5)

rand — Génère une valeur aléatoire

Description

int **rand** ([int \$min], int \$max)

Appelée sans les options *min* et *max* , **rand()** retourne un nombre pseudo-aléatoire entre 0 et `RAND_MAX`. Si vous voulez un nombre aléatoire entre 5 et 15 (inclus), par exemple, utilisez *rand(5, 15)*.

Note: Sur quelques plate-formes (comme Windows par exemple), `RAND_MAX` est limité à 32768. Si vous désirez une limite supérieure à 32768, en spécifiant *min* et *max* , vous serez autorisés à utiliser un intervalle plus grand que `RAND_MAX`, ou bien, utilisez la fonction [mt_rand\(\)](#) à la place.

Note: Depuis PHP 4.2.0, vous n'avez plus besoin d'initialiser le générateur de nombres aléatoires avec [srand\(\)](#) ou [mt_srand\(\)](#) car c'est fait automatiquement.

Liste de paramètres

min


La plus petite valeur à retourner (par défaut, 0)

max

La plus grande valeur à retourner (par défaut, `RAND_MAX`)

Valeurs de retour

Une pseudo valeur aléatoire, comprise entre *min* (ou 0) et *max* (ou `RAND_MAX`, inclusif).

 Centre professionnel du Nord vaudois Filière de médiomatique	Base de l'informatique - Programmation PHP Chapitre 2 - traitement de formulaires PKR - MSI
--	--

Exercice 6 : Affichage et traitement dans un seul fichier

Objectifs : Créer un script qui permettra d'afficher et de traiter les informations d'un formulaire.

Reprenez l'exercice 2-004 et modifier-le pour qu'il n'y est plus qu'un seul fichier pour l'afficher et le traitement du formulaire.

Notes personnelles