



Évaluations de fin de modules Régionales  
Semestre : S2& Étale  
Année de formation : 2023-2024

Eléments de correction

|                                      |   |                                      |        |   |                       |
|--------------------------------------|---|--------------------------------------|--------|---|-----------------------|
| Secteur                              | : | Digital et Intelligence Artificielle | Niveau | : | Technicien Spécialisé |
| Filière                              | : | Développement Digital                | Année  | : | 1A                    |
| Module : M107 - Sites Web dynamiques |   |                                      |        |   |                       |

***1. Partie Théorique : (10 points)***

1- Donner les codes de retour permettent d'informer sur le succès ou l'échec de la requête?: (2 Points)

- a) 200 à 206
- b) 400 à 417
- c) 500 à 505

2- L'architecture deux tiers est une architecture Client/Serveur ?: (2 Points)

- a) Oui
- b) Non

3- Quel est le protocole dédié à la navigation WEB ?: (2 Points)

- a) FTP
- b) HTTP
- c) DNS

4- Donner le port par défaut de serveur web Apache : (2 Points)

- a) 3306
- b) 80
- c) 21

5- Donner l'extention qui permet de réaliser une connexion avec php et mysql: (2 Points)

- a) JDBC
- b) MYSQLI

c) PDO

## II. Partie Pratique : (30 points)

### Exercice 1 : (10 Points)

#### Objectif : Crier une class Joueur.

- 1) Créez une classe Joueur avec des attributs: Nom, Prénom, Age. avec des visibilités PRIVATE. (2Points)

```
<?php
class Joueur{
    private $nom;
    private $prenom;
    private $age;

}
?>
```

- 2) Créez le constructeur de cette classe qui permet d'instancier un nouveau joueur avec nom, prénom et age (2Points)

```
public function __construct($nom, $prenom, $age){
    $this->nom = $nom;
    $this->prenom = $prenom;
    $this->age = $age;
}
```

- 3) Créez une méthode statu qui permet d'afficher le joueur PRENOM du joueur est sénior si son age est supérieur ou égal a 18 et junior si son age est inférieur a 18ans (2Points)

```
public function statu(){
    if($this->age < 18){
        echo "Le Joueur " . $this->prenom . " est Junior" ;
    }else{
        echo "Le Joueur " . $this->prenom . " est Sénior" ;
    }
}
```

- 4) Instancier un nouveau Objet \$joueur1 de la class Joueur avec nom = HAKIMI et prénom = ACHRAF et age = 22 (2Points)

```
$joueur1 = new Joueur('HAKIMI', 'ACHRAF', 22);
```

- 5) Appliquer la méthode déjà créer statu sur l'objet \$joueur1 qui va nous afficher le message : Le Joueur ACHRAF est Sénior (2 Points)

```
$joueur1->statu();
```

```
// va nous afficher le message Joueur ACHRAF est Sénior.
```

## Exercice 2 : (20 Points)

L'institut spécialisé de technologie appliquée **X** veut Réaliser une application pour l'organisation des événements sportive du football pour ces stagiaires, cette application permet de d'ajouter un joueur, d'afficher la liste des joueurs enregistrer, de modifier des informations pour un joueur, et de le supprimer. **voir les figures ci-dessous**

La structure de la table **joueurs (id, nom, prenom, age)**

### Ajouter un joueur

Nom du Joueur :

Prénom du Joueur :

Age du Joueur :

Ajouter

### La liste des joueurs

Ajouter Joueur

| Nom du Joueur | Prénom du Joueur | Age du Joueur | Opérations |           |
|---------------|------------------|---------------|------------|-----------|
| HAKIMI        | Achraf           | 23            | Modifier   | Supprimer |
| Messi         | Lionel           | 35            | Modifier   | Supprimer |
| ZIYECH        | Hakim            | 33            | Modifier   | Supprimer |
| BONO          | Yassine          | 29            | Modifier   | Supprimer |

### Modification d'informations du Joueur

Nom du Joueur :

HAKIMI

Prénom du Joueur :

Achraf

[www.ofppt.info](http://www.ofppt.info)

Age du Joueur :

### Travail demandé :

Note\*\* (utiliser l'html basique sans styler les éléments) pour l'affichage

- 1) Donner le script PHP qui permet de créer une connexion avec une base de données sous MySQL, avec l'**activation des erreurs PDO** suite à la liste des informations suivantes:  
(2.5points)

- **Nom du serveur: HOST\_RSK**
- **Nom de la base de données: DB\_RSK**
- **Utilisateur: RSK\_ADMIN**
- **MotDePasse: Password\_Admin**

```
<?php
$dsn = "mysql:host=HOST_RSK; dbname=DB_RSK";
$utilisateur = 'RSK_ADMIN';
$motDePasse = "Password_Admin";
try {
    $connexion = new PDO($dsn, $utilisateur, $motDePasse);
    $connexion->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
} catch(PDOException $e) {
    echo "Erreur de connexion : " . $e->getMessage();
}
?>
```

- 2) Donner le Script PHP qui permet d'ajouter un joueur dans la table joueurs . (3.5points)

```
<?php

if(isset($_POST['ajouter'])) {
    $nom = $_POST['nom'];
    $prenom = $_POST['prenom'];
    $age = $_POST['age'];

    $sql = "INSERT INTO joueurs (nom, prenom, age) VALUES (:nom, :prenom, :age)";
```

```

$requete = $connexion->prepare($sql);
$requete->bindParam(':nom', $nom);
$requete->bindParam(':prenom', $prenom);
$requete->bindParam(':age', $age);
$requete->execute();
?>

```

- 3) Donner le script PHP permet d'afficher la liste des joueurs enregistré dans la table joueurs sous forme d'un tableau qui affiche le **Nom**, **Prénom** et **Age** du **joueur** avec un colone supplémentaire **Opération** avec deux lien qui permet de **modifier** et **supprimer** un joueur. **voir les figures ci-dessous.** (3.5points)

```

<?php
$sql = "SELECT * FROM joueurs";
$requete = $connexion->query($sql);
?>
<a class="btn btn-primary" href="ajouter.php">Ajouter Joueur</a>

<table>

    <tr>
        <th>Nom du Joueur</th>
        <th>Prénom du Joueur</th>
        <th>Age du Joueur</th>
        <th>Opérations</th>
    </tr>

    <?php
while($joueurs = $requete->fetch()) { ?>

    <tr>

        <td><?php echo $joueurs['nom'] ?></td>
        <td><?php echo $joueurs['prenom'] ?></td>
        <td><?php echo $joueurs['age'] ?></td>

        <td>
            <a href="edit.php?id=<?php echo $joueurs['id'] ?>">Modifier</a></td>
            <td>
                <a href="delete.php?id=<?php echo $joueurs['id'] ?>">Supprimer</a></td>

        </td>
    </tr>
    <?php } ?>

```

</table>

- 4) Donner le script PHP qui permet d'afficher le formulaire de modification des informations d'un joueur avec ces valeurs **voir les figures ci-dessous (3.5points)**

```
<?php
$id_joueur = $_GET['id'];
$sql = "SELECT * FROM joueurs WHERE id = :id";
$requete = $connexion->prepare($sql);
$requete->bindParam(':id', $id_joueur);
$requete->execute();
$joueur = $requete->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
?>
```

```
<form method="POST" action="update.php">
```

```
<input type="hidden" name="id" value="<?php echo $joueur['id']; ?>">
```

```
<label>Nom du Joueur :</label>
```

```
<input type="text" name="nouveau_nom" value="<?php echo $joueur['nom']; ?>">
```

```
<label>Prénom du Joueur :</label>
```

```
<input type="text" name="nouveau_prenom" value="<?php echo $joueur['prenom']; ?>">
```

```
<label>Age du Joueur :</label>
```

```
<input type="text" name="nouveau_age" value="<?php echo $joueur['age']; ?>">
```

```
<button type="submit" name="modifier">Modifier</button>
```

```
</form>
```

- 5) Donner le script PHP qui permet de modifier les informations d'un joueurs saisies dans le formulaire de modification (**UPDATE**) (3.5points)

```
<?php
if(isset($_POST['modifier'])) {
    $id = $_POST['id'];
    $nouveauNom = $_POST['nouveau_nom'];
```

```
$nouveauPrenom = $_POST['nouveau_prenom'];
$nouveauAge = $_POST['nouveau_age'];
$sql = "UPDATE joueurs SET nom=:nouveau_nom, prenom=:nouveau_prenom,
age=:nouveau_age WHERE id=:id";
$requete = $connexion->prepare($sql);
$requete->bindParam(':id', $id);
$requete->bindParam(':nouveau_nom', $nouveauNom);
$requete->bindParam(':nouveau_prenom', $nouveauPrenom);
$requete->bindParam(':nouveau_age', $nouveauAge);

$requete->execute();
?>
```

**6) Donner le Script PHP permet de supprimer un joueur (3.5points)**

```
<?php
$id = $_GET['id'];
$sql = "DELETE FROM joueurs WHERE id=:id";
$requete = $connexion->prepare($sql);
$requete->bindParam(':id', $id);
$requete->execute();
?>
```