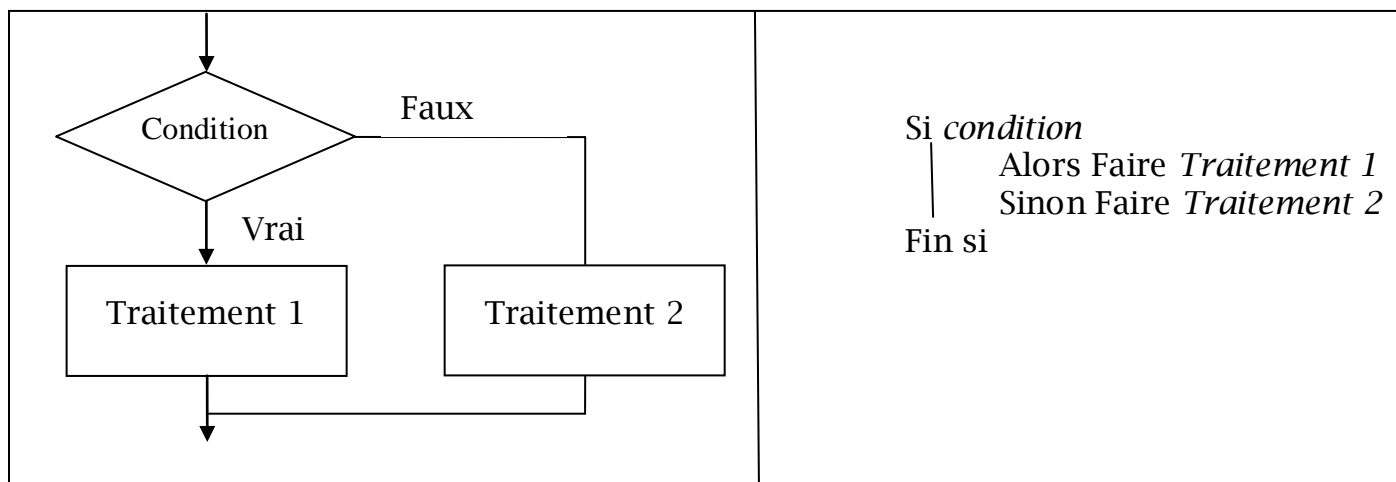


La structure alternative permet d'exécuter une ou plusieurs instructions selon le résultat d'une condition.

### 1° La structure alternative



*Si la condition se réalise alors faire le traitement 1 sinon faire le traitement 2.*

La structure alternative contient trois paramètres :

- ✓ La condition,
- ✓ L'instruction si la condition se réalise,
- ✓ L'instruction si la condition ne se réalise pas.

```
if (Condition)
{
    Faire traitement 1 si le résultat de la condition est Vrai ;
}
else
{
    Faire traitement 2 si le résultat de la condition est Faux ;
}
```

### 2° Application

Vous devez écrire un programme en PHP qui sera un petit jeu.

Le joueur devra deviner un nombre aléatoire entre 1 et 5.

Si le joueur :

- ✓ Trouve le bon numéro ⇨ Un message de félicitation s'affiche
- ✓ Ne trouve pas le bon numéro ⇨ Un message s'affiche avec la bonne réponse

Le programme sera décomposé en trois parties :

- ✓ Affectation des variables,
- ✓ Traitement en cas de bonne réponse,
- ✓ Traitement en cas de mauvaise réponse.

① Lancement du logiciel Notepad++

Création du fichier « formulaire.php » dans votre répertoire

- Documents\SIG\php\cours\01-if

Le but est de créer un formulaire qui devra envoyer la variable "saisieJoueur" saisie par le joueur (utilisation de la méthode GET).

Code html
<pre>&lt;!DOCTYPE html&gt; &lt;html&gt;    &lt;head&gt;     &lt;meta charset="utf-8" /&gt;     &lt;title&gt;Jeu&lt;/title&gt;   &lt;/head&gt;    &lt;body&gt;   &lt;/body&gt;  &lt;/html&gt;</pre>

② Création du fichier « traitement.php » dans votre répertoire

- Documents\SIG\php\cours\01-if

Ecriture du script php

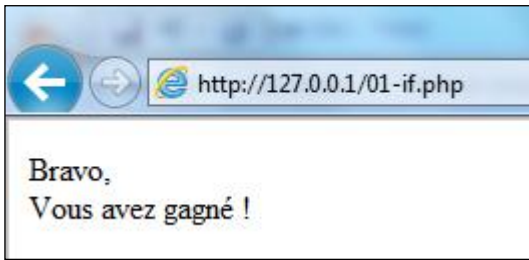
③ Affectation des variables

Nom	Valeur	Commentaire
nombreAleatoire	rand(1,5)	La fonction rand renvoie un nombre aléatoire entre 1 et 5
saisieJoueur	\$_GET['saisieJoueur']	Récupération de la valeur par la méthode GET

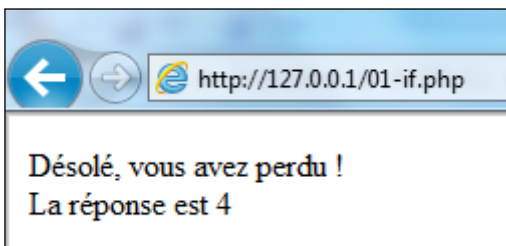
④ Début de la structure alternative

Condition  $\Rightarrow$  Est-ce que le nombre saisi par le joueur est identique au nombre aléatoire ?

Si le résultat de la condition est Vrai  $\Rightarrow$  Afficher un message pour indiquer que le joueur a gagné.



Si le résultat de la condition est Faux  $\Rightarrow$  Afficher un message pour indiquer que le joueur a perdu, et mettre la bonne réponse.



⑤ Fin de l'instruction conditionnelle et fin du programme

⑥ Transfert du fichier vers votre espace web

⑦ Lancer le script à partir d'un navigateur

- <http://tsig.feyder.fr/login/php/cours/01-if/formulaire.php>

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Jeu</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Jeu du nombre</h1>
    <?php

    //Affectation des variables

    //Structure alternative
    if (
        )
        {
            echo "
        ";
        }
    else
        {
            echo "
        ";
        }

    ?>
  </body>
</html>
```