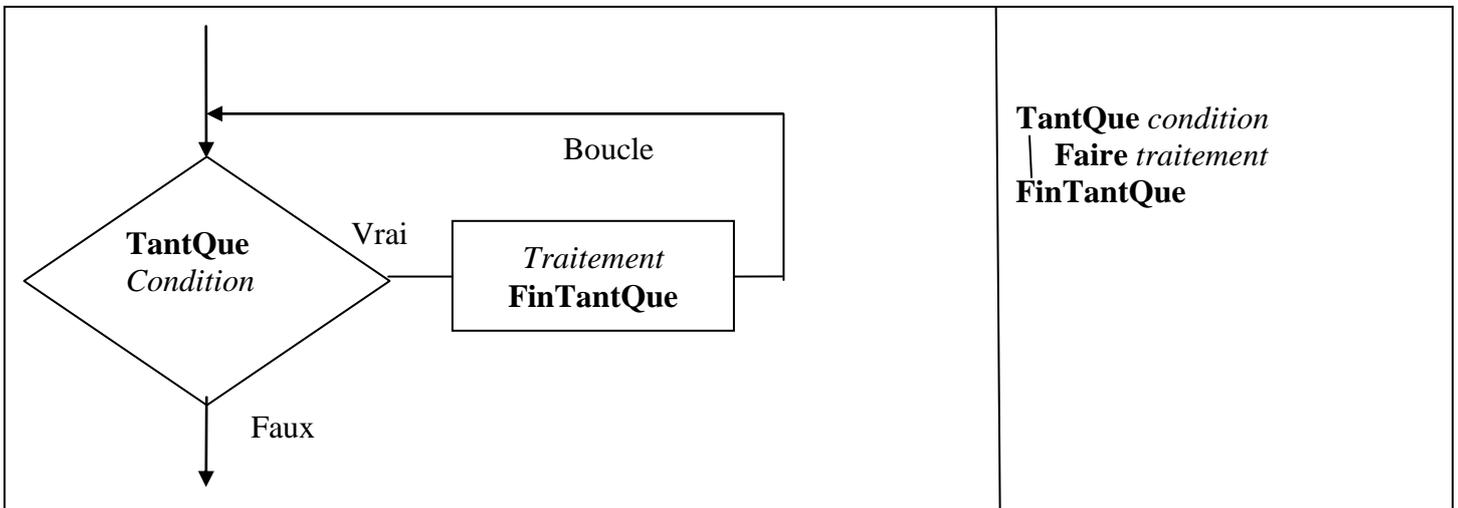


La structure itérative permet de répéter un bloc d'instructions (boucle) en fonction d'une condition.

1° Algorithme

La boucle "Tant que...faire"



Le principe est simple : le programme arrive sur la ligne du **TantQue**. Il examine alors la condition. Si le résultat de cette condition est **VRAI**, le programme exécute les instructions qui suivent jusqu'à ce qu'il rencontre la ligne **FinTantQue**. Il retourne ensuite sur la ligne du **TantQue**, procède à nouveau au test de la condition, et ainsi de suite jusqu'à ce que le résultat à la condition soit **FAUX**, dans ce cas il y a une sortie de boucle.

2° Code en PHP

La structure itérative se décompose ainsi :

```
While (Condition)  
{  
    Instructions ;  
}
```

3° Application

Vous devez écrire un programme en PHP, il s'agit d'un petit jeu avec un dé.

- L'utilisateur choisit un nombre entre 1 et 6.
- L'ordinateur simule le lancement d'un dé en choisissant un nombre aléatoire entre 1 et 6.
- Tant que le nombre choisi au départ par le joueur ne sort pas, le dé est relancé.

① Création du fichier « formulaire.php » dans votre répertoire

Documents\SIG\php\cours\04-boucleWhile

Le but est de créer un formulaire qui devra envoyer le chiffre du dé au fichier traitement.php (utilisation de la méthode GET).

② Création du fichier « traitement.php » dans votre répertoire Documents\SIG\php\cours\04-boucleWhile

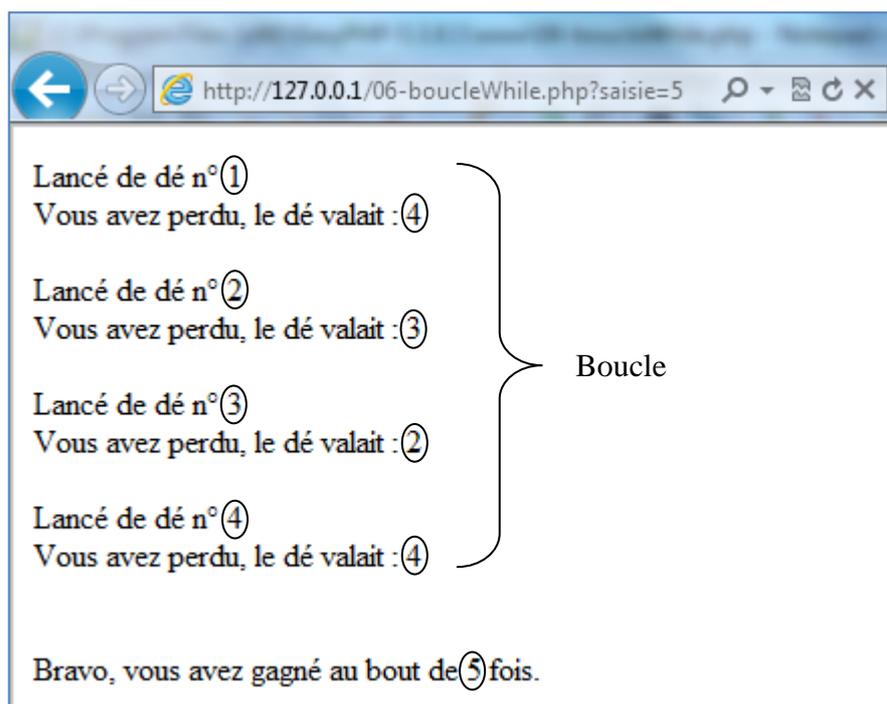
Ecriture du script php

③ Affectation des variables

Nom	Valeur	Commentaire
\$saisie	\$_GET['saisie']	Récupération de la valeur par la méthode GET
\$nombre	rand(1,6)	Nombre aléatoire entre 1 et 6
\$i		Compteur

④ Grâce à une boucle while vous devez obtenir le résultat suivant :

Exemple si \$saisie vaut 5



⑦ Fin du programme

⑧ Transfert du fichier vers votre espace web

⑨ Lancement du script à partir d'un navigateur avec une valeur de \$saisie comprise entre 1 et 6

```
<?php
```

```
//Affectation des variables
```

```
//Boucle
```

```
//Affichage d'un message
```

```
?>
```