

TP : Réalisation d'un QCM en HTML et PHP
<http://server-rudy.ddns.net:9998/1ere/>

Reprenez vos pokemons assignés lors du DM HTML CSS.

Inspirez vous des corrections de 11_FORMULAIRE_GET_POST – 12_PHP – 14_COOKIE_PHP

Le déroulement du QCM comporte 3 parties :

Partie 1 :

On demande son nom et prénom à l'utilisateur. Ces champs ne peuvent être vides.

On appuie sur me bouton « commencer » pour passer à la partie 2.

Bienvenu sur le QCM Pikachu !!

Prénom: Nom:

Partie 2 :

On dit bonjour « prénom » (celui donné à la partie 1), puis on affiche le QCM en dessous.

Le QCM doit contenir 4 questions en utilisant tous les champs de formulaire suivant :

- Un champ de texte (1 bonne réponse possible)
 - Une liste déroulante (1 bonne réponse possible)
 - Des boutons radios (1 bonne réponse possible)
 - Des cases à cocher (plusieurs cases doivent être cochées pour obtenir la bonne réponse)
- Appuyer un bouton valider permet de passer à la partie 3.

Bienvenu sur le QCM Pikachu !!

Bonjour Rudy ! Tu peux commencer !

Question 1 : A quel numéro est référencé Pikachu dans le Pokédex ?

Question 2 : De quel type est pikachu ?

Electrique
 Normal
 Glace

Question 3 : Cocher les caractéristiques vraie(s) de Pikachu

Il a une queue.
 Il a les joues rouges.
 Il est violet.

Question 4 : En quel pokemon peut évoluer Pikachu ?

Partie 3 :

On affiche le score au QCM, sur 4.

Bienvenu sur le QCM Pikachu !!

Bravo ton score est de 2/4.

Déroulement étape par étape :

Tout le code doit être dans le même fichier PHP, les formulaires doivent donc rediriger sur la même page.
Pour les étapes 1 à 4, on pourra utiliser les if, elseif, else en PHP.

- 1) Coder le formulaire de la partie 1.

(2pt)

- 2) Une fois le bouton « commencer » appuyé, faite en sorte que le formulaire de la partie 1 ne soit plus affiché et que l'on ait uniquement la salutation avec le prénom à la place.

(2pts)

- 3) Coder le formulaire du QCM, qui sera affiché en même temps que la salutation de l'étape 2)

(5pts)

- 4) Une fois le bouton « J'ai fini ! » du QCM appuyé, faite en sorte que le formulaire du QCM ne soit plus affiché et que l'on ait uniquement le score correctement calculé à la place.

(Indiquer en commentaires dans votre code PHP quelles sont les bonnes réponses)

(5pts)

- 5) A la partie 3, en plus d'afficher le score, on souhaite afficher le prénom du joueur.

On va pour cela enregistrer dans les cookies son nom et prénom quand il nous les donne à la fin de l'étape 1. Nommer ces variables « nom » et « prenom » dans les cookies.

(3pts)

Bienvenu sur le QCM Pikachu !!

Bravo rudy, ton score est de 2/4.

- 6) On veut enregistrer les scores dans les cookies. Si un joueur revient jouer, on lui affiche la valeur de son dernier score après l'avoir salué.

Le score du joueur sera conservé dans la variable nommée avec la concaténation de son nom et prénom, par exemple : le prénom « ada » et le nom « lovelace » aura pour nom de cookie « ada_lovelace ».

Ce dernier score est mis à jour à la fin de chaque questionnaire complété.

(3pts)

Bonjour Rudy ! Ton dernier score était 1/4 ! Tu peux commencer !