

Algorithmes et structures de données avancées : TD 2 (sur machine)

Jeux de yams (Algorithmes, affectations, tableaux numériques)



Exercice 2.1 *Environnement de travail*

Cette exercice est destiné aux étudiants qui n'ont pas suivi l'UE "Conception de sites webs dynamiques", ou aux étudiants qui ont effacé leur compte.

1. Démarrer sous WINDOWS.
2. Ouvrir un Explorateur Windows (soit par combinaison touche <Windows> - e, ou bien Démarrer - Programmes - Accessoires - Explorateur Windows).
3. Sélectionner le menu Outils - Connecter un lecteur réseau
4. Choisissez lecteur U, et le dossier \\ragnarok\A LIRE\Patrick Reuter\
5. Cliquer sur Terminer.
6. Copier le répertoire _APP à la racine de votre lecteur réseau Z: .
7. Créer un nouveau dossier

Z:_APP\Php\www\asda2008

8. Lancer EasyPHP par Démarrer - Programmes - EasyPHP - EasyPHP 1.8

9. Si vous ne pouvez pas accéder au lecteur Z: (ils s'y trouvent uniquement 2 dossiers appelé **Etudiants** et **Enseignants**), vous devriez

- écrire votre nom et login au tableau
- svp me prévenir que je fasse suivre l'info

Exercice 2.2 *Rappel XHTML/PHP*

Dans cette exercice, nous travaillerons dans le fichier
Z:_APP\www\asda2008\td2\yams.php.

1. Créer une page vierge XHTML (vous pouvez en trouver sur le site du cours <http://www.labri.fr/perso/preuter/asda2008>).
2. Mettre le titre "Jeux de yams en PHP" dans la balise <title>.
3. Mettre le grand titre "Jeux de yams" dans une balise <h1>, et le plus petit titre "Votre lancé de dés" dans une balise <h2>.

Exercice 2.3 *Tableaux numériques*

Dans cette exercice, nous continuons à travailler dans le fichier
Z:_APP\www\asda2008\td2.

1. Ecrire un programme en PHP qui simule une lancé aléatoire de 5 dés en utilisant la fonction `$variable = rand(min, max)`, et qui stocke les resultats dans un tableau `des`.
2. Afficher la lancée de dés. Pour la mise en forme, vous pouvez aussi utiliser les images de dés dans le dossier <http://www.labri.fr/perso/preuter/asda2008/des/>, et les afficher dans une balise ``.

Exercice 2.4 *Algorithmes sur des tableaux numériques*

Pour chaque algorithme, ébaucher d'abord le structogramme !

1. **Chance** : Ecrire un algorithme qui détermine la somme de tous les 5 dés, et qui affiche à l'écran son résultat.
2. **dès de 6** : Ecrire un algorithme qui compte le nombre de dés de 6, et affiche le résultat.
3. **Yams (50 points)** : Décider si la lancée de dés contient les mêmes 5 dés, et afficher la décision.
4. **Brelan** : Décider si la lancée de dés contient au moins un doublet, et afficher la décision ainsi que la somme des 5 dés.
5. **Carré** : Décider si la lancée de dés contient au moins un triplet, et afficher la décision ainsi que la somme des 5 dés.
6. **Full House (50 points)** : Décider si la lancée de dés contient un full house (un triplet et un doublet).
7. **Suite (40 points)** : Décider si la lancée contient la suite 1-2-3-4-5 ou bien 2-3-4-5-6..