

Laboratorium 5

Podstawowym sposobem pobierania danych od użytkownika na stronach WWW są **formularze**. Formularz na stronie WWW ma następującą postać:

```
<FORM ACTION="skrypt.php" METHOD=POST>

<!-- Tu występują pola formularza -->

<INPUT TYPE=Submit VALUE="Wyślij">

< /FORM >
```

Metodą w formularzu może być także **GET**.

Wysyłanie e-mail'i

Aby skonfigurować naszą instalację PHP do wysyłania poczty e-mail należy wykonać następującą czynność: w pliku `c:\FoxServ\php\php.ini` odnajdujemy sekcję **mail_function** i w pozycji **SMTP** wpisujemy adres naszego serwera poczty, a w pozycji **sendmail_from** adres poczty elektronicznej. Do wysłania listu elektronicznego wykorzystamy funkcję **mail**. Funkcja ta w najprostszym przypadku ma postać:

```
mail (adres_odbiiorcy, temat, tresc);
```

Aby wysłać e-mail - będziemy musieli pobrać od użytkownika informacje, takie jak tekst wiadomości czy adresat. Użyjemy do tego celu formularzy HTML. Formularze te składają się z różnego typu pól, które użytkownik może wypełniać. Podstawowe typy pól to:

Typ pola	Opis
text	tekst, jedna linia
textarea	tekst, wiele linii
submit	przycisk służący do wysyłania formularza lub do kasowania zawartości wypełnionych pól
checkbox	pole wyboru (wybór „wiele z wielu”)
radio	pole wyboru (wybór „jeden z wielu”)
select	menu rozwijane lub lista
hidden	pole niewidoczne (za jego pomocą możemy przesłać dodatkowe, niewidoczne dla użytkownika dane)

Ćwiczenie 5.1.

Sporządzanie skryptu wyświetlającego formularz HTML służący do wysyłania wiadomości e-mail.

Potrzebne nam będzie pole do wpisania adresata i tematu wiadomości (dwa zwykłe pola edycji - **text**) oraz pole z tekstem wiadomości (wielowierszowe pole edycji – **textarea**).

```
//Listing 5-1.php
< HTML >
< HEAD >
<META HTTP-EQUIV="Content-
Type"CONTENT="text/html;charset=iso-8859-2">
<title> Wysyłanie e-maila </title>
< /HEAD >

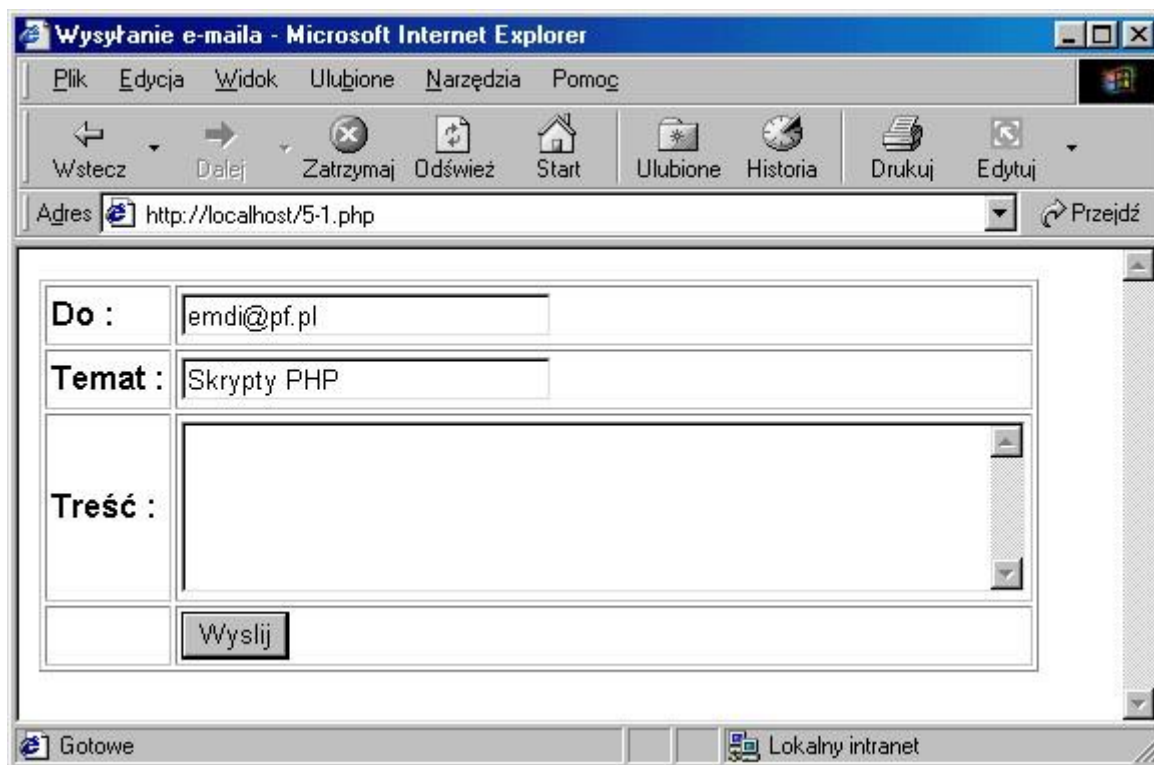
< body bgcolor="#FFFFFF" >

< form method="post" action="wyslij.php" >
< table border="1" cellspacing="2" cellpadding="2" >
< tr > < td><font face="Arial"><b>Do
:</b></font></td >
< td > < input type="text" name="do"
size="25" >
< /td >
< /tr >
< tr >
< td><font face="Arial"><b>Temat :</b></font></td >
< td> <input type="text" name="temat" size="25"> </td >
</tr>
<tr> <td><font face="Arial"><b>Treść :</b></font></td>
< td> <textarea name="tresc" cols="50" rows="5"></textarea>
</td >
< /tr>

<tr> <td> <b >

< input type="hidden" name="op" value="wyslij"> </b></td >
< td> <input type="submit" name="Submit" value="Wyslij"> </td >
< /tr>
</table >
< /form >

< /body>
</html >
```



Rys. 5.1. Formularz HTML.

Ćwiczenie 5.2.

Utwórz program, który będzie wyświetlał formularz z jednym polem tekstowym, a po wysłaniu tego formularza wyświetli wpisaną wartość.

W zależności od tego, czy zmienna \$tekst przyjmuje jakąś wartość, czy też nie, wyświetlamy albo formularz, albo informację o tym, co w nim zostało wpisane.

```
//Listing 5-2.php
```

```
< HTML >
```

```
< HEAD >
```

```
<META HTTP-EQUIV="Content-Type"CONTENT="text/html;charset=iso-8859-2"> <
```

```
TITLE>Formularz</TITLE >
```

```
< /HEAD >
```

```
< BODY
```

```
>
```

```

< ?
// Drukuje formularz i jednocześnie odbiera i wyświetla wpisane
// w nim dane.      if ($tekst) { // jest wpisana jakaś wartość w
formularzu          print "Wpisana wartość to
<B>$tekst</B><BR>";          print '<A HREF="4-01.php">Powrót
do formularza</A>';          } else {
        // nie ma wpisanych danych, wyświetlamy formularz
        print '<FORM ACTION="4-01.php" METHOD=GET>';
print '<INPUT TYPE="text" NAME="tekst">';
print '<INPUT TYPE="submit" VALUE="Wyślij">';
print '</FORM>';          }
    ?>
</BODY>

</HTML>

```

Cwiczenie 5.3.

Popraw program z ćwiczenia 5.2 tak, by przetwarzał wpisane dane aby były bezpieczne w wyświetlaniu. Sprawdź jego działanie na przykładach z poprzedniego ćwiczenia.

W zależności od ich charakteru funkcja powinna wykonywać różne operacje. Na początek wykorzystaj wbudowaną funkcję PHP, która znaczniki HTML-a przetworzy na "bezpieczne" do wyświetlenia. W szczególności zamieni znaki większości i mniejszości na > i <, co spowoduje, że wpisane znaczniki HTML nie zostaną przy ich dołączeniu do strony zinterpretowane, lecz wyświetlone.

htmlentities zamienia znaczniki HTML na kody "bezpieczne" do wyświetlenia na stronach WWW

```

//Listing 5-3.php

< HTML >

< HEAD >
<META HTTP-EQUIV="Content-
Type"CONTENT="text/html;charset=iso-8859-2"> <
TITLE>Formularz</TITLE >
    < /HEAD >
    <BODY>
< ?
    // Drukuje formularz i jednocześnie odbiera i wyświetla wpisane
    // w nim dane. Dane są przetworzone funkcją htmlentities.
        if ($tekst) { # jest wpisana jakaś wartość w formularzu

$tekst = htmlentities ($tekst);

print "Wpisana wartość to <B>$tekst</B><BR>";

print '<A HREF="4-02.php">Powrót do formularza</A>';

```

```
}

else {

    # nie ma wpisanych danych, wyświetlamy formularz

    print '<FORM ACTION="4-02.php" METHOD=GET>';

    print '<INPUT TYPE="text" NAME="tekst">';

    print '<INPUT TYPE="submit" VALUE="Wyślij">';

    print '</FORM>';      }

    ?>

    </BODY>

</HTML>
```

Ćwiczenie 5.4.

Utwórz program, który po podaniu odpowiedniej nazwy użytkownika i jego hasła wyświetli tajną informację. Jeżeli zaś wpisane dane będą nieprawidłowe – informację o błędzie.

Dane o użytkownikach i hasłach zapamiętamy jawnie w tablicy asocjacyjnej. Oczywiście użytkownik nie będzie mógł ich podejrzeć.

```
//Listing 5-4.php

< HTML >

< HEAD >

<META HTTP-EQUIV="Content-
Type"CONTENT="text/html;charset=iso-8859-2">

<TITLE>Informacja na hasło</TITLE>

< /HEAD >

< BODY >

< ?

// Pobiera od użytkownika nazwę i hasło. Jeżeli dane są prawidłowe, //
wyświetla tajną informację, a jeżeli nie - informację o błędzie.

$hasla = array ('admin' => 'emdi', 'tester' => 'emdi25',
               'mariusz' => 'lwgd7w3', 'dymek' => '56sghx');

if (($uzytkownik)&&($haslo)) {# wartości w formularzu są wpisane
if ($hasla[$uzytkownik] == $haslo)

{

    print ("Tajna informacja to: <B>2*2=4</B>");

}
else
```

```
{
    print ("Wpisano niepoprawne dane o uż ytkowniku i haś le.<BR>");
    print ('<A HREF="4-04.php">Wróć</A> i spróbu j ponownie. ');
}
} else
{
# nie ma wpisanych danych, wyś wietlamy formularz
    print '<FORM ACTION="4-04.php" METHOD=POST>';
    print '<TABLE><TR><TD>uż ytkownik: </TD><TD><INPUT TYPE="text" ';
    print "NAME=\"uz ytkownik\" VALUE=\"\$uzytkownik\"></TD></TR>";
    print '<TR><TD>haslo: </TD><TD><INPUT TYPE="password" ';
    print 'NAME="haslo"></TD></TR></TABLE>';
    print '<INPUT TYPE="submit" VALUE="Wyś li j">';
    print '</FORM>';
}

?>

</BODY>

</HTML>
```

Ćwiczenie 5.5.

Napisz program, który wyświetli menu, a następnie pokaże wybraną przez użytkownika opcję.

Wybraną przez użytkownika określimy za pomocą instrukcji **switch**. Na podstawie wartości zmiennej **\$opcja** w **\$cowybrano** zapamiętamy wybraną przez użytkownika opcję.

```
//Listing 5-5.php  
< HTML >  
< HEAD >  
<META HTTP-EQUIV="Content-
```



```
Type"CONTENT="text/html;charset=iso-8859-2">
<TITLE>Menu w formularzu</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<? // Wyświetla wybrany przez użytkownika opcję

    if ($opcja) { # warto ci w formularzu coś wpisane

        switch ($opcja) {

            case 'pilka': $cowybrano = 'piłka nożna'; break;
            case 'kosz': $cowybrano = 'koszykówka'; break;
            case 'siat': $cowybrano = 'siatkówka'; break;
            case 'nar': $cowybrano = 'narciarstwo'; break;
            case 'hokej': $cowybrano = 'hokej'; break;
            case 'boks': $cowybrano = 'boks'; break;
            case 'inny': $cowybrano = 'inny sport'; break;
            default: $cowybrano = 'niezidentyfikowana opcja'; break;
        }

        print ("Użytkownik wybrał opcję : <B>$cowybrano</B>.<BR>");
        print '<BR><A HREF="4-05.php">Powrót do formularza</A>';
    } else { # nie ma wpisanych danych, wyświetlamy formularz

print '<FORM ACTION="4-05.php" METHOD=POST>';
print '<SELECT NAME="opcja">';
print '<OPTION SELECTED VALUE="">-&gt; wybierz, jaki sport lubisz: ';
print '<OPTION VALUE="pilka">piłka nożna';
print '<OPTION VALUE="kosz">koszykówka';
print '<OPTION VALUE="siat">siatkówka';
print '<OPTION VALUE="nar">narciarstwo';
print '<OPTION VALUE="hokej">hokej';
print '<OPTION VALUE="boks">boks';
print '<OPTION VALUE="inny">inny sport';
print '</SELECT>';
```

```
print '<INPUT TYPE="submit" VALUE="Wyślij">';  
print '</FORM>';  
  
}  
?>  
</BODY>  
</HTML>
```

Zadania:

1. Utwórz program, który będzie wyświetlał formularz z możliwością wpisania trzech danych: a , b i c , po czym wyświetli rozwiązanie równania kwadratowego: $ax^2 + bx + c = 0$.
2. Napisz program, który w pierwszym formularzu zbierze informacje o tym, czym zainteresowany jest użytkownik, a w drugim, jak się nazywa. Po wpisaniu wszystkich potrzebnych danych program powinien wyświetlić zebrane informacje.
3. Popraw program z ćwiczenia 5.5 tak, by nazwy opcji i wartości zostały zapisane w tablicy asocjacyjnej, a zmiana treści formularza była możliwa poprzez poprawienie jej zawartości.