Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет информационных технологий и управления

Кафедра информационных технологий автоматизированных систем

Отчёт

по лабораторной работе №1

«Ветвления и функции»

по дисциплине «Технологии интернет-программирования»

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнил: | Проверил: |
| студент гр. 820601 | А. Л. Гончаревич |
| Шведов А. Р |  |
|  |  |

Минск 2022

СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 3](#_Toc84260556)

[1 Постановка задачи 4](#_Toc84260557)

[2 Теоритическая часть 5](#_Toc84260558)

[3 Ход работы 8](#_Toc84260559)

[Заключение 15](#_Toc84260560)

# ВВЕДЕНИЕ

*PHP* — язык программирования, который наиболее распространён в сфере веб-разработки. Язык *PHP* работает на удаленном сервере, поэтому он и называется серверный язык программирования.

Любой скрипт *PHP* состоит из последовательности операторов. Оператор может быть присваиванием, вызовом функции, циклом, условным выражением или пустым выражением. Операторы обычно заканчиваются точкой с запятой. Также операторы могут быть объединены в группу заключением группы операторов в фигурные скобки. Группа операторов также является оператором.

Оператор ветвления — оператор или конструкция языка программирования, обеспечивающая выполнение определённой команды (набора команд) только при условии истинности некоторого логического выражения, либо выполнение одной из нескольких команд в зависимости от значения некоторого выражения.

Оператор ветвления применяется в случаях, когда выполнение или невыполнение некоторого набора команд должно зависеть от выполнения или невыполнения некоторого условия.

Данная лабораторная работа ставит своей целью дать понимание работы операторов ветвления, таких как *if* или *switch*, и функций с помощью технологии языка *PHP.*

# ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Изучить семантику, синтаксис и возможности языка *PHP.* Изучение операторов ветвления в языке *PHP*, работа с оператором *if*, использование оператора *switch*. Реализация функций в языке *PHP*.

# ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Оператор — это некоторое законченное предложение на языке программирования. Любое выражение, после которого поставлен символ «;», воспринимается интерпретатором, как отдельный оператор. Таким образом, оператор состоит из одного или целого набора выражений, соединенных операциями.

Условный оператор, или оператор ветвления, позволяет пропустить или выполнить некоторый блок кода в зависимости от результата вычисления указанного выражения — условия. Синтаксис условного оператора: «*if* (условие) выражение\_1 *else* выражение\_2». Условие может быть любым выражением. Если оно истинно, то выполняется оператор «выражение\_1». В противном случае выполняется оператор «выражение\_2».

Если в теле оператора *if* используется всего одна инструкция, то заключать ее в фигурные скобки можно, но не обязательно. Однако, если нужно выполнить в теле оператора *if* не одну инструкцию, а несколько, тогда эти несколько инструкций необходимо заключить в фигурные скобки.

Проверка дополнительных условий возможна при помощи оператора *else if*. Конструкция *else if* должна располагаться после оператора *if* и перед оператором *else*. В одном выражении *if* допустимо несколько операторов *else if*. Выражение *else if* выполнится, если предшествующее выражение *if* и предшествующие выражения *else* *if* в результате будут эквивалентны *false*, а текущий *else* *if* равен *true*.

*РНР* предоставляет также возможность альтернативного синтаксиса условного оператора — без фигурных скобок, а с применением оператора *endif*.

Тернарный оператор работает почти так же, как и оператор *if*, но при использовании тернарного оператора, вместо ключевых слов используются символs «?» и «:». Тернарный оператор ­­­­­­— единственный оператор в *PHP*, который использует три операнда. С помощью тернарного оператора можно записать условие следующим образом: «условие ? выражение\_1 : выражение\_2». Если условие выполняется успешно, то результатом вычислений будет «выражение\_1», в противном случае результатом будет «выражение\_2».

Оператор *switch* подобен серии операторов *if* с одинаковым условием. Оператор *switch* сравнивает значение условного выражения с несколькими значениями. Как правило, в качестве выражения используется переменная, в зависимости от значения которой должен быть исполнен тот или иной блок кода. Для сравнения в *switch* используется оператор равенства «==».

Структура *switch* передает управление тому из помеченных *case* операторов, для которого значение константного выражения совпадает со значением переключающего выражения. Если значение переключающего выражения не совпадает ни с одним из константных выражений, то выполняется переход к оператору, помеченному меткой *default*. В каждом переключателе может быть не более одной метки *default*, однако она может отсутствовать вообще.

За ключевым словом *case* каждый раз следует значение, после которого должно обязательно стоять двоеточие. Тип значения, указанного после оператора *case*, должен совпадать с типом значения, возвращаемого условием. Перед началом исполнения тела оператора *switch*, переменная, указанная в скобках, должна быть инициализирована каким-нибудь значением, поскольку это значение будет сравниваться со значениями, указанными после *case*. Инструкции, расположенные после *case*, будут исполняться до тех пор, пока не встретится оператор *break*.

Если должен быть выполнен только один блок кода, соответствующий определенному значению, то в конце этого блока следует вставить ключевое слово *break*. Интерпретатор *PHP*, встретив ключевое слово *break*, завершает работу оператора *switch* и переходит к исполнению инструкции, расположенной после закрывающей фигурной скобки оператора *switch*.

Если значение условного выражения не совпало ни с одним из предложенных значений в секциях *case*, оператор *switch* позволяет выполнить некоторые действия по умолчанию. Для этого используется ключевое слово *default*. Оператор *default* обычно указывается в конце тела *switch*, после всех меток. Это обычное место для него, но на самом деле, оператор *default* может быть расположен в любом месте внутри конструкции *switch*.

Функция – это блок кода, к которому можно обращаться из разных частей скрипта. Функции могут иметь входные и выходные параметры. Входные параметры могут использоваться в операциях, которые содержит функция. Выходные параметры устанавливаются функцией, а их значения используются после выполнения функции.

Внутри функции можно использовать любой корректный *PHP*-код, в том числе другие функции. Имена функций следуют тем же правилам, что и другие метки в *PHP*. Корректное имя функции начинается с буквы или знака подчёркивания, за которым следует любое количество букв, цифр или знаков подчёркивания.

# 3 ХОД РАБОТЫ

Рассмотрим практическую реализацию операторов, приведенных в цели данной работы. Работа выполняется с помощью редактора кода — *VSCode*.

Объявите две целочисленные переменные *$a* и *$b* и зададим им произвольные начальные значения с помощью встроенной функции выбора рандомного числа. В зависимости от знаков переменных производятся разные операции. Если оба числа положительные, то выводится их разность, оба отрицательные — произведение, для чисел разных знаков — сумма. На рисунке 3.1 приведен результат работы скрипта. Фрагмент кода:

*echo "<b> task 1 </b> <br>";*

*$a = random\_int(-100, 100);*

*$b = random\_int(-100, 100);*

*if ($a >= 0 & $b >= 0) {*

*echo "a = $a" . "\t" . "b = $b" . '<br/>';*

*echo "$a - $b = " . $a - $b . '<br/>';*

*} elseif ($a < 0 & $b < 0) {*

*echo "a = $a" . "\t" . "b = $b" . '<br/>';*

*echo "$a - $b = " . $a \* $b . '<br/>';*

*} elseif (($a < 0 & $b >= 0) | ($a >= 0 & $b < 0)) {*

*echo "a = $a" . "\t" . "b = $b" . '<br/>';*

*echo "$a - $b = " . $a + $b . '<br/>';*

*}*

Text

Description automatically generated

Рисунок 3.1 — Вывод переменных и результата операций, указанных в условии

Присвоим переменной *$a* значение от 0 до 15 и, используя оператор *switch*, выведем значения от *$a* до 15. На рисунке 3.2 приведён результат. Фрагмент кода:

*echo "<b> task 2 </b> <br>";*

*$a = random\_int(0, 15);*

*echo 'a = ' . $a . '<br/>';*

*switch ($a) {*

*case 0:*

*echo "0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 1:*

*echo "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 2:*

*echo "2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 3:*

*echo "3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 4:*

*echo "4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 5:*

*echo "5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 6:*

*echo "6 7 8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 7:*

*echo "7 8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 8:*

*echo "8 9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 9:*

*echo "9 10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 10:*

*echo "10 11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 11:*

*echo "11 12 13 14 15";*

*break;*

*case 12:*

*echo "12 13 14 15";*

*break;*

*case 13:*

*echo "13 14 15";*

*break;*

*case 14:*

*echo "14 15";*

*break;*

*default:*

*echo "15";*

*break;*

*}*

Logo

Description automatically generated with medium confidence

Рисунок 3.2 — Вывод значений используя оператор *switch*

В задании 3 необходимо реализовать четыре арифметические операции (сумма, разность, произведение и деление) в виде функций. Функция должна содержать два входных параметра и оператор *return*. Выведем результаты арифметических операций. На рисунке 3.3 отображён вывод. Фрагмент кода для задания 3:

*echo "<b> task 3 </b> <br>";*

*$a = random\_int(-100, 100);*

*$b = random\_int(-100, 100);*

*function Plus($x, $y)*

*{*

*return ($x + $y);*

*}*

*function Minus($x, $y)*

*{*

*return ($x - $y);*

*}*

*function Mult($x, $y)*

*{*

*return ($x \* $y);*

*}*

*function Div($x, $y)*

*{*

*if ($y != 0) {*

*return ($x / $y);*

*} else {*

*return "Devided by 0!!!";*

*}*

*}*

*echo $a . ' + ' . $b . ' = ' . Plus($a, $b) . '<br/>';*

*echo $a . ' - ' . $b . ' = ' . Minus($a, $b) . '<br/>';*

*echo $a . ' \* ' . $b . ' = ' . Mult($a, $b) . '<br/>';*

*echo $a . ' / ' . $b . ' = ' . Div($a, $b) . '<br/>';*

*echo '<br>';*

Text

Description automatically generated

Рисунок 3.3 — Вывод результата арифметических операций

Далее реализуем функцию *mathOperation* с параметрами *$arg1*, *$arg2*, *$operation*, где *$arg1*, *$arg2* — значения аргументов, *$operation* — строка с названием операции. В зависимости от переданного значения операции требуется выполнять одну из арифметических операций, указанных в задании 3. Выбор функции для переданной операции реализован с помочью оператора *switch*. Параметр *$operation* передается из *HTML* формы. Результат работы функции показан на рисунке 3.4. Фрагмент кода:

*// task 4*

*function mathOperation($arg1, $arg2, $operation)*

*{*

*switch ($operation) {*

*case 'plus':*

*return Plus($arg1, $arg2);*

*case 'minus':*

*return Minus($arg1, $arg2);*

*case 'mult':*

*return Mult($arg1, $arg2);*

*case 'div':*

*return Div($arg1, $arg2);*

*default:*

*echo "unknown";*

*return ("error");*

*}*

*}*

*$operation = $\_POST['operation'];*

*echo 'a = ' . $a . '<br/>';*

*echo 'b = ' . $b . '<br/>';*

*echo 'operation = ' . $operation . '<br/>';*

*echo ' answer = ' . mathOperation($a, $b, $operation);*

Text

Description automatically generated

Рисунок 3.4 — Результат работы функции *mathOperation*

Согласно заданию реализована функция возведения числа в степень с помощью рекурсии. Вывод на экран результата представлен на рисунке 3.5. Фрагмент кода:

*echo "<b> task 5 </b> <br>";*

*function power($val, $pow)*

*{*

*if ($pow == 0) {*

*return 1;*

*}*

*if ($pow < 0) {*

*return power(1 / $val, -$pow);*

*}*

*return $val \* power($val, $pow - 1);*

*}*

*$val = random\_int(-10, 10);*

*$pow = random\_int(-10, 10);*

*echo 'val = ' . $val . '<br/>';*

*echo 'pow = ' . $pow . '<br/>';*

*echo 'answer = ' . power($val, $pow);*

Text

Description automatically generated

Рисунок 3.5 — Вывод возведения в степень

Согласно заданию 6 была реализована функция, которая вычисляет текущее время и возвращает его в формате с правильными склонениями.

Текущее время в языке *PHP* можно узнать с помощью встроенной функции *date*. Вывод результата на экран представлен на рисунке 3.6. Фрагмент кода:

*$hours = date("H");*

*$minutes = date("i");*

*function timeTask($hours, $minutes)*

*{*

*$HourSymbolsCount = $hours % 10;*

*if ($HourSymbolsCount == 0 | $HourSymbolsCount >= 5 | in\_array($hours % 100, range(11, 19))) {*

*echo $hours . ' часов ';*

*} elseif (in\_array($HourSymbolsCount, range(2, 4))) {*

*echo $hours . ' часа ';*

*} elseif ($HourSymbolsCount == 1) {*

*echo $hours . ' час ';*

*}*

*$MinuteSymbolsCount = $minutes % 10;*

*if ($MinuteSymbolsCount == 0 | $MinuteSymbolsCount >= 5 | in\_array($minutes % 100, range(11, 19))) {*

*echo $minutes . ' минут ';*

*} elseif ($MinuteSymbolsCount == 1) {*

*echo $minutes . ' минута ';*

*} elseif (in\_array($MinuteSymbolsCount, range(2, 4))) {*

*echo $minutes . ' минуты ';*

*}*

*return (1);*

*}*

*timeTask($hours, $minutes);*

Logo

Description automatically generated with low confidence

Рисунок 3.6 — Вывод текущего времени в правильном склонении

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате лабораторной работы мною была изучены операторы ветвления в языке *РНР*. Были рассмотрены особенности работы с условным оператором *if* и с оператором выбора *switch*. Также, был изучен и применен на практике принцип создания функций, вызова функций и передачи параметров в функции в языке *PHP*.