# Bonnes pratiques PHP





# Plan de la présentation

Comment aborder cette présentation ?

Développement

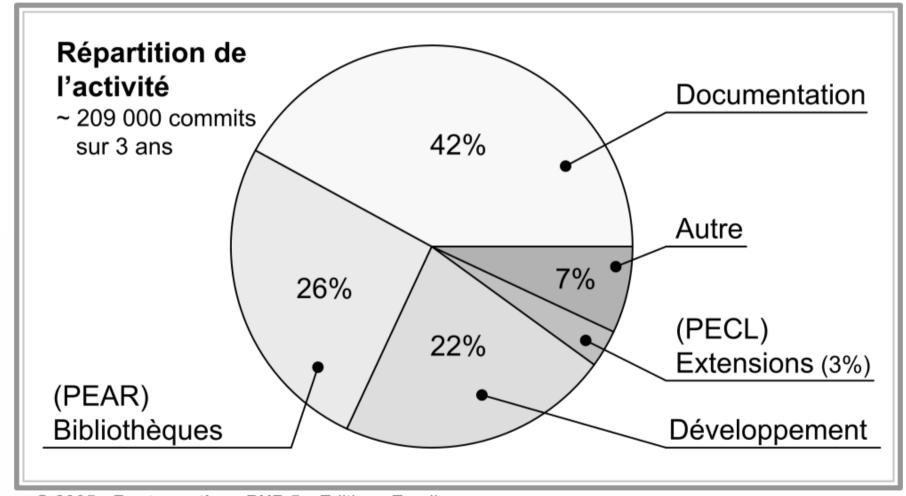
**Exploitation** 

- S'organiser et choisir ses outils
- 2 Gagner performances et fiabilité
- 3 Améliorer sa compétitivité
- Ressources / Questions



# Comment aborder cette présentation ?

PHP: champion de la documentation et des ressources!

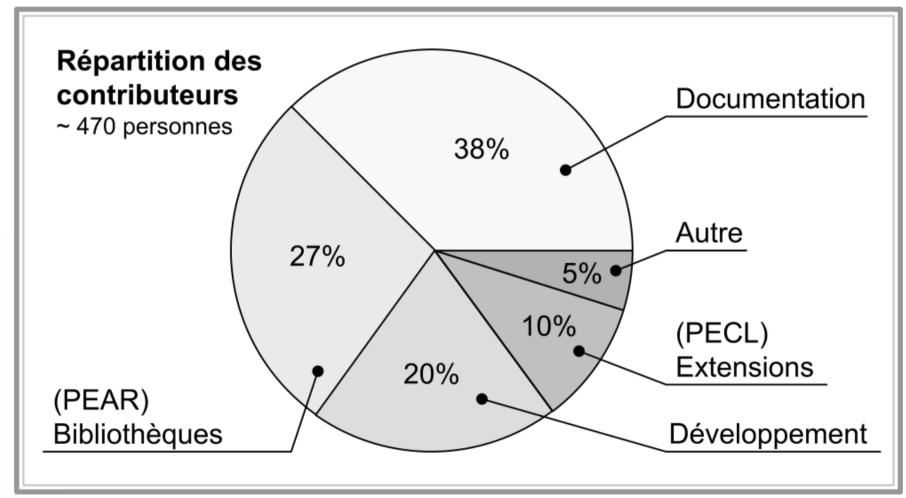






# Comment aborder cette présentation ?

PHP: champion de la documentation et des ressources!







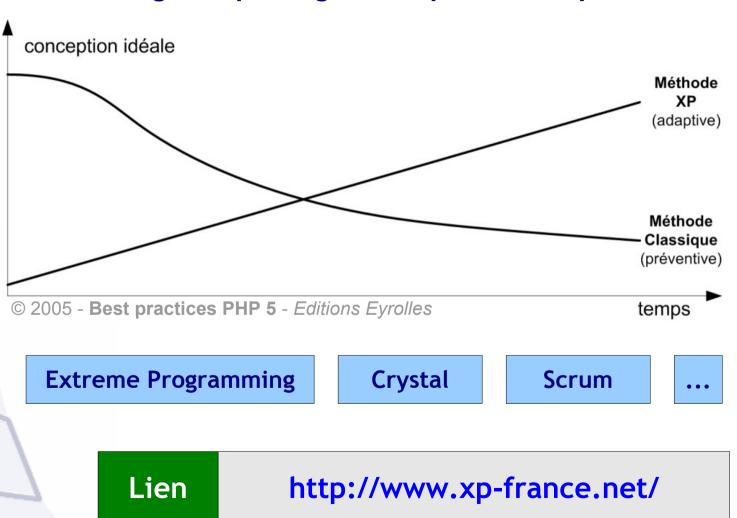
pour développer

- Votre environnement humain
- Votre éditeur
- Ressources / framework



pour développer : votre environnement humain

Méthodes Agiles : privilégier l'adaptation à la prévision

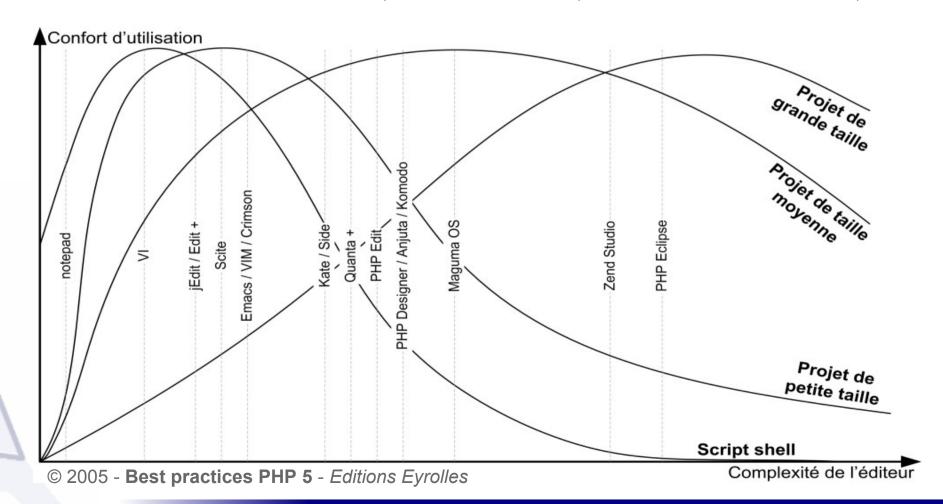




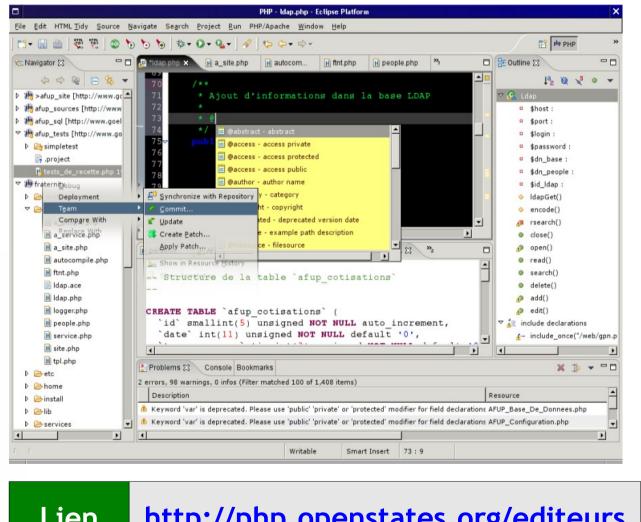


#### votre éditeur

- Il existe une trentaine de bons éditeurs PHP
- Critères de choix : votre besoin, vos habitudes, votre environnement, ...



#### votre éditeur



Livres PHP 5 avance 2º édition Eric Daspet Curll Pierre de Gever Best practices

Lien

http://php.openstates.org/editeurs



#### ressources / framework

- PHP possède énormément de ressources, librairies, extensions
- Quelques critères de choix :
  - La popularité de la ressource
  - La capacité à évoluer
  - La notoriété / motivation des auteurs
- Types de ressources :
  - Les applications : fonctionnalités toutes faites (PhpBB, phpMyAdmin, ...)
  - Les librairies : fonctionnalités PHP à intégrer à un existant (PEAR, ...)
  - Les extensions : fonctionnalités développées en C (PECL, ...)



pour l'exploitation

- L'environnement d'exécution
- E.E. pour le développement
- E.E. pour la production



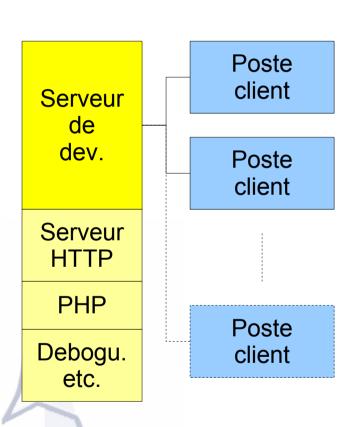
#### l'environnement d'exécution

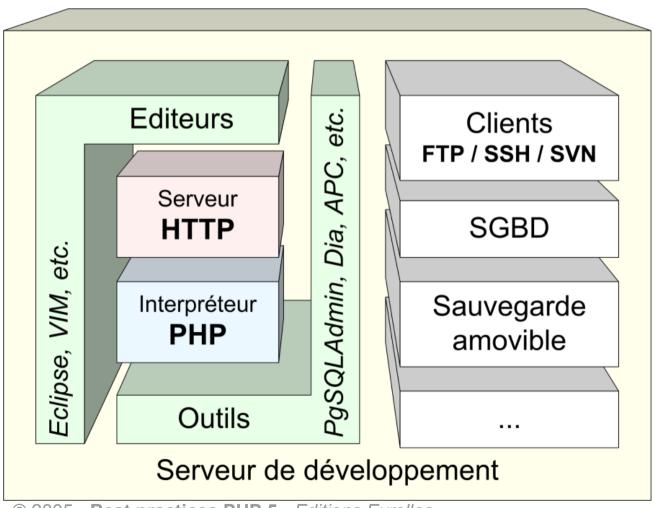
Le support de vos applications Dépendent de l'E.E.: Performances Fiabilité Indicateurs optimiseur Moniteurs / Débogueurs Données Equipe de développement © 2005 - Best practices PHP 5 - Editions Eyrolles



environnement d'exécution pour le développement

Optimisé pour la modélisation, l'édition, le débogage, le travail en équipe.



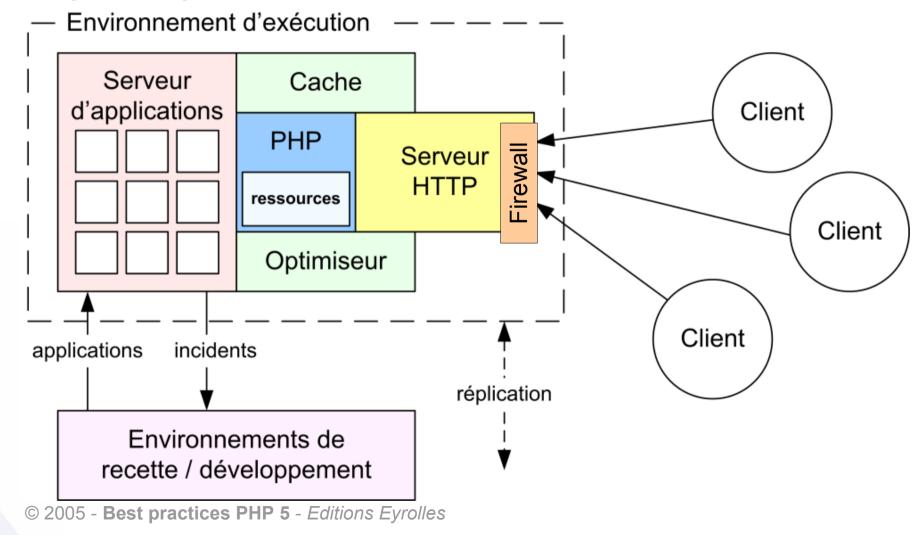


© 2005 - Best practices PHP 5 - Editions Eyrolles



environnement d'exécution pour la production

Optimisé pour les performances et la sécurité.



dans vos développements

- Le cas « PHP »
- Réflexes de base
- Utilisation d'un débogueur
- Tests unitaires et tests de régression



dans le développement : cas « PHP »

Simplicité, souplesse, permissivité, faible typage, compilation à la volée, ...

#### **Avantages**

- Développements très rapides
- Maintenance facilitée
- Obtention immédiate d'un résultat
- ROI imbattable
- Adaptation à toutes les habitudes de développement

#### Inconvénients

- Nécessite beaucoup de rigueur pour développer des applications professionnelles
- Les développeurs PHP ayant une véritable culture du génie logiciel sont rares
- Aucune architecture type pour développer de grosses applications



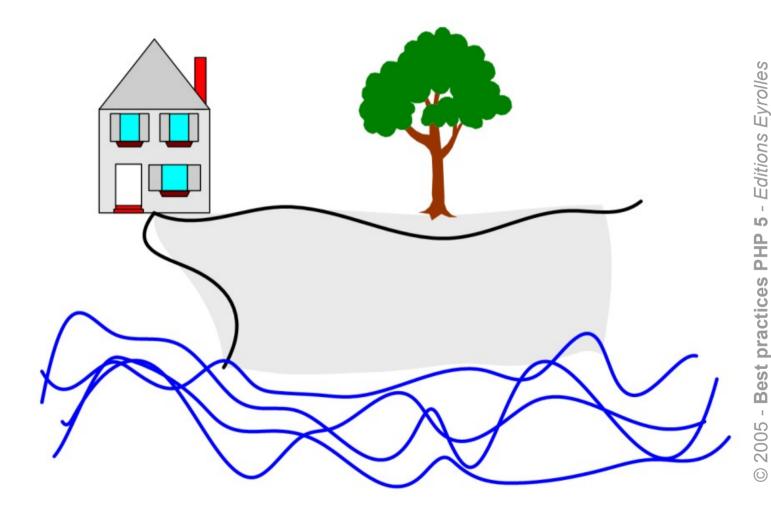
#### réflexes de base

- Respecter des conventions (codage, documentation, etc.)
- Ménager la mémoire et les ressources avec un débogueur
- Être rigoureux ! (déclarer les variables, respecter le modèle, etc.)
- Réutiliser! (ne pas recoder une portion de code pour la nième fois)



#### utilisation d'un débogueur

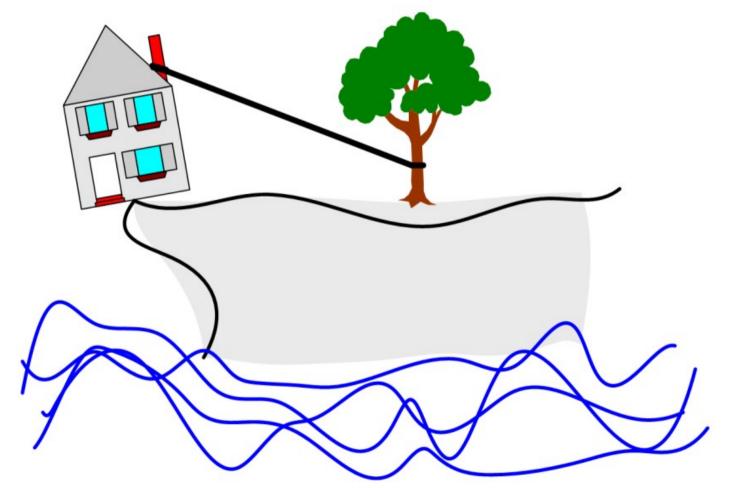
Sans débogueur...





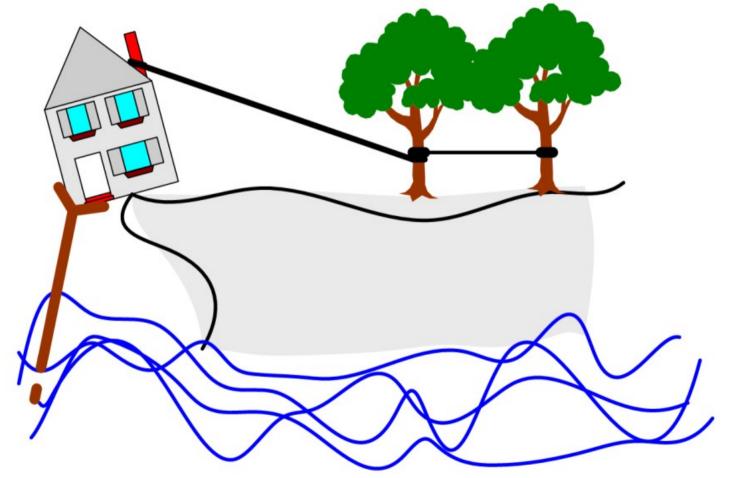
#### utilisation d'un débogueur

Sans débogueur...



#### utilisation d'un débogueur

Sans débogueur...



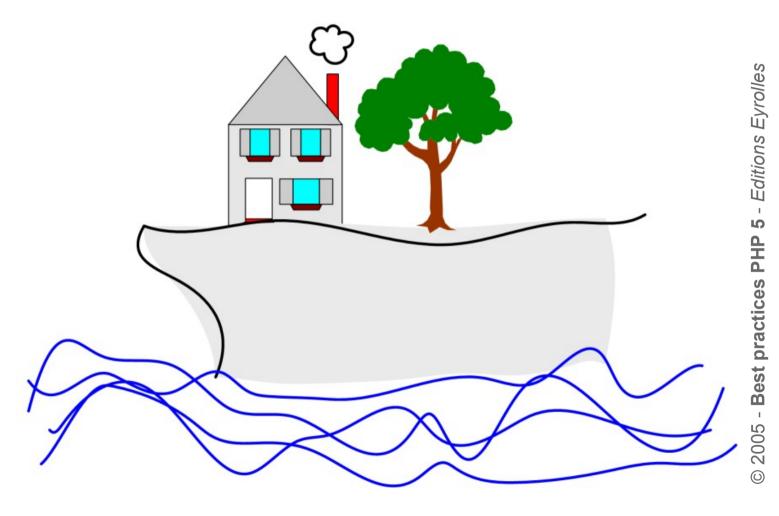
#### utilisation d'un débogueur

- Apports d'un débogueur :
  - Maîtrise des consommations de mémoire
  - Visualisation de la pile des appels de fichiers / classes / fonctions
  - Visualisation des durées d'exécution des appels élémentaires
  - Amélioration du confort de gestion des erreurs
  - Quelques débogueurs PHP : APD, Xdebug, DBG
    - APD (Advanced PHP Debugger) [ http://pecl.php.net/package/apd ]
    - Xdebug [ http://xdebug.org/ ]
    - DBG [ http://dd.cron.ru/dbg/ ]



#### utilisation d'un débogueur

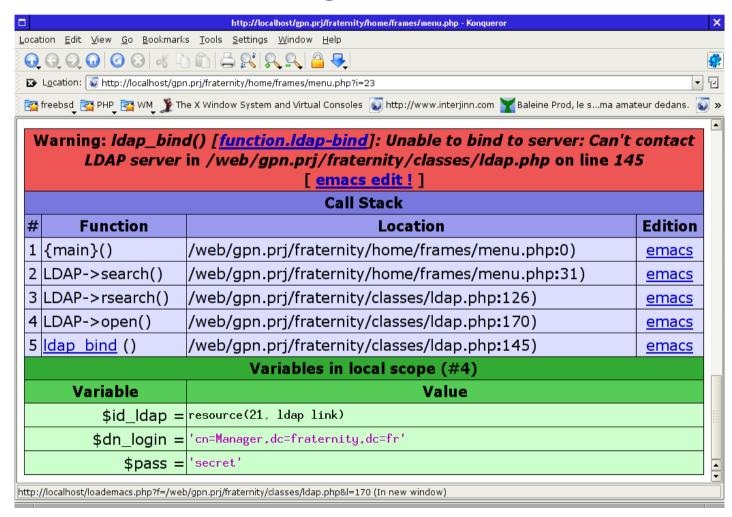
Avec débogueur...





#### utilisation d'un débogueur

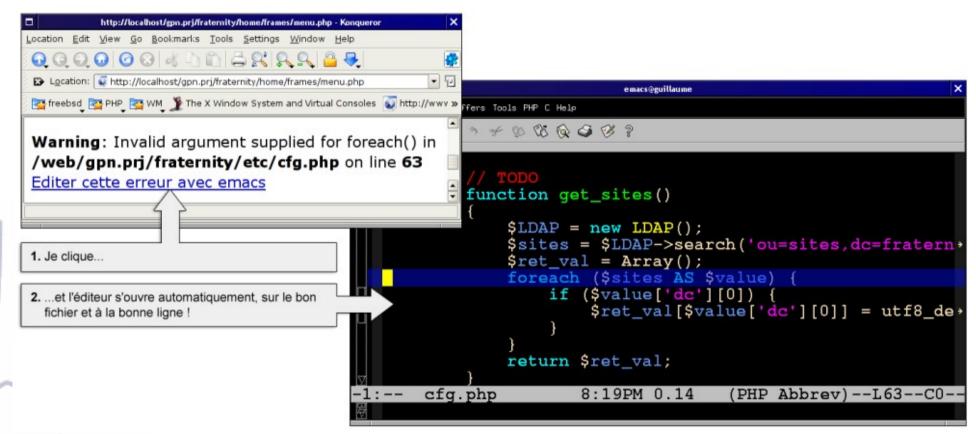
Affichage d'une erreur avec Xdebug :





utilisation d'un débogueur (démonstration)

Appel de l'éditeur de puis Xdebug :



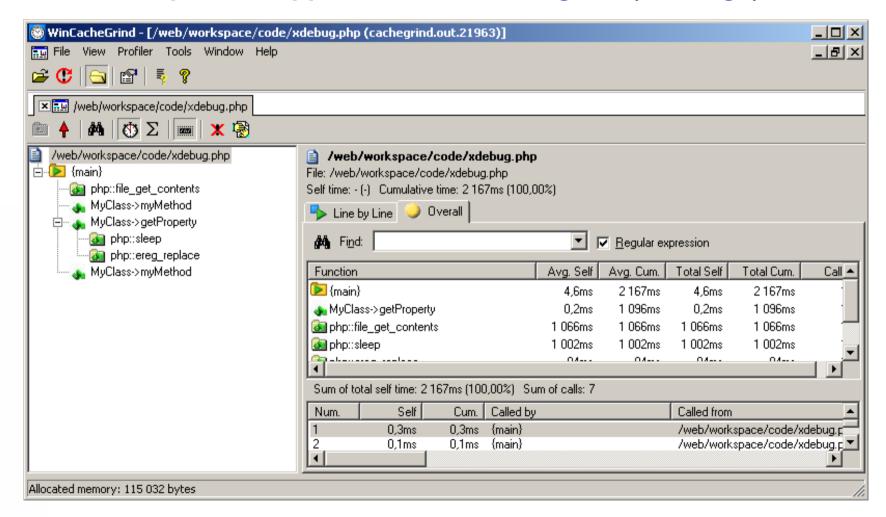
© 2005 - Best practices PHP 5 - Editions Eyrolles

(Note : l'ouverture automatique de l'éditeur nécessite une procédure décrite dans le livre.)



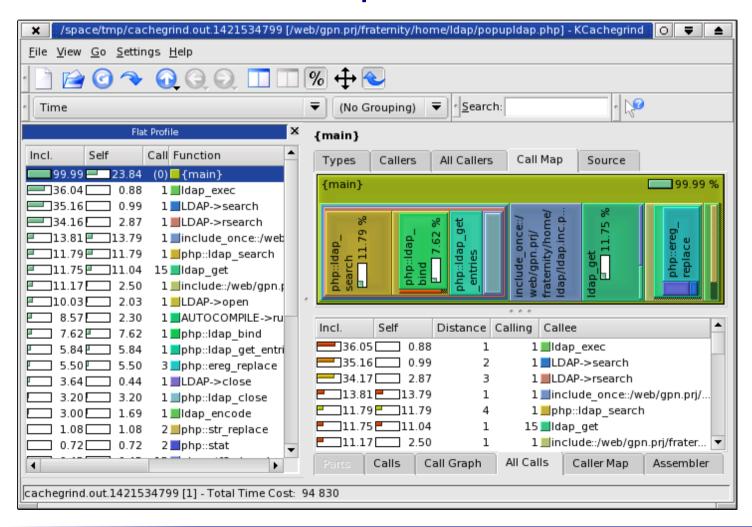
#### utilisation d'un débogueur

Visualisation de la pile des appels avec wincachegrind (Xdebug2) :



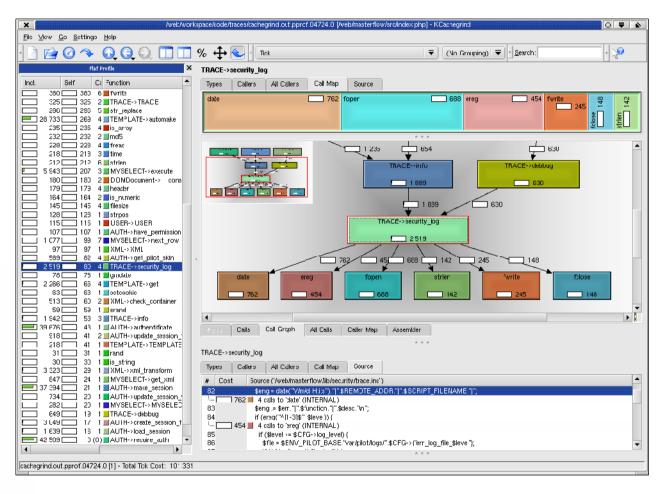
#### utilisation d'un débogueur

Visualisation du déroulement d'un script avec KCacheGrind :



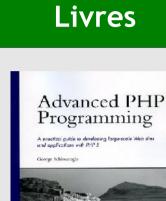


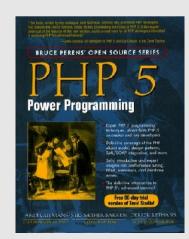
#### utilisation d'un déboqueur



Liens

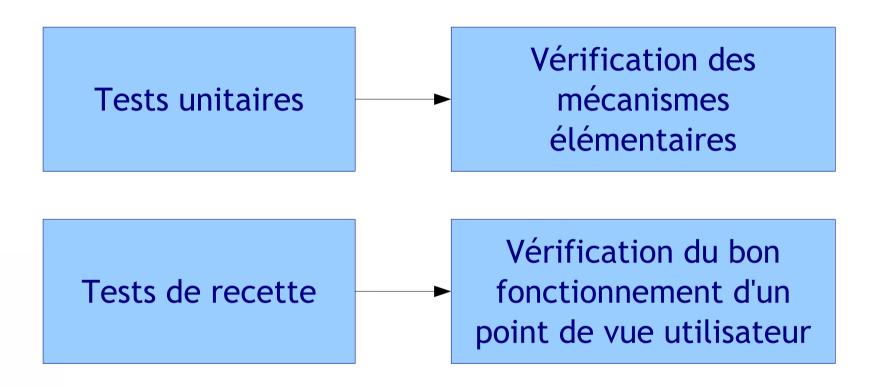
http://dd.cron.ru/dbg/ http://xdebug.org/ http://pecl.php.net/package/apd







tests unitaires et tests de recette



- Pour développer des tests :
  - SimpleTEST : http://www.lastcraft.com/simple\_test.php
  - PHPUnit : http://pear.php.net/package/PHPUnit



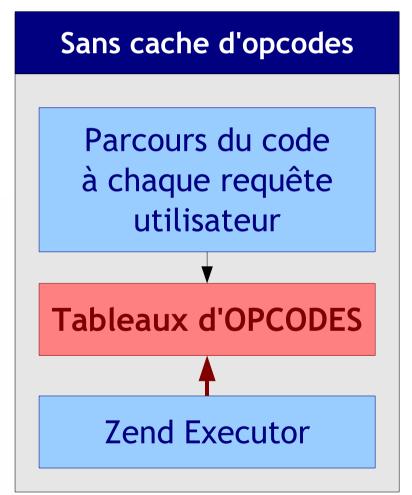
dans l'exploitation

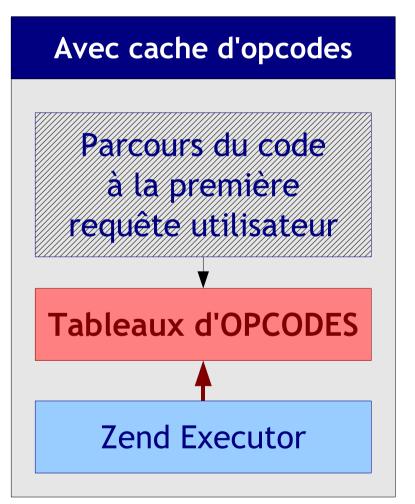
- Caches d'opcodes
- Exploiter votre dépôt de données
- Le trio « développement, recette, production »



#### caches d'opcodes

Principe du cache d'opcodes (APC, eAccelerator, ...)

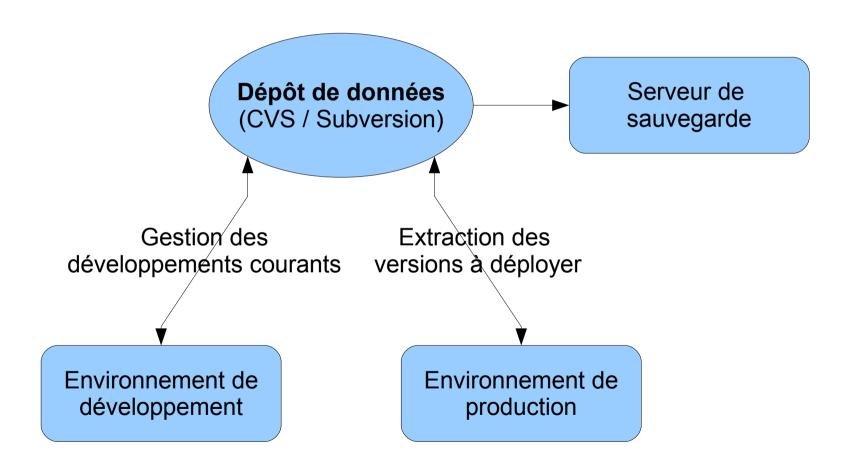






#### exploiter votre dépôt de données

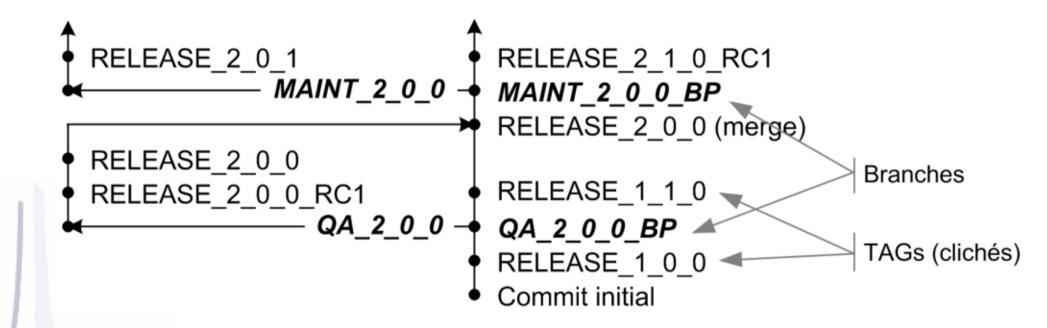
Le dépôt de données au centre de vos projet





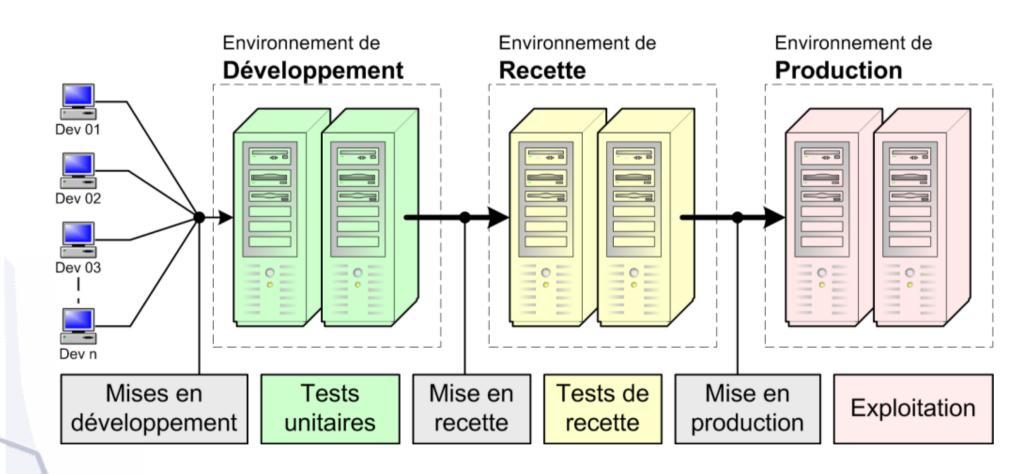
#### exploiter votre dépôt de données

Se fixer des règles de nommage pour les numéros de versions





le trio « développement, recette, production »





dans le développement

- L'évolutivité technique
- Modéliser!
- Les motifs de conception
- L'interopérabilité



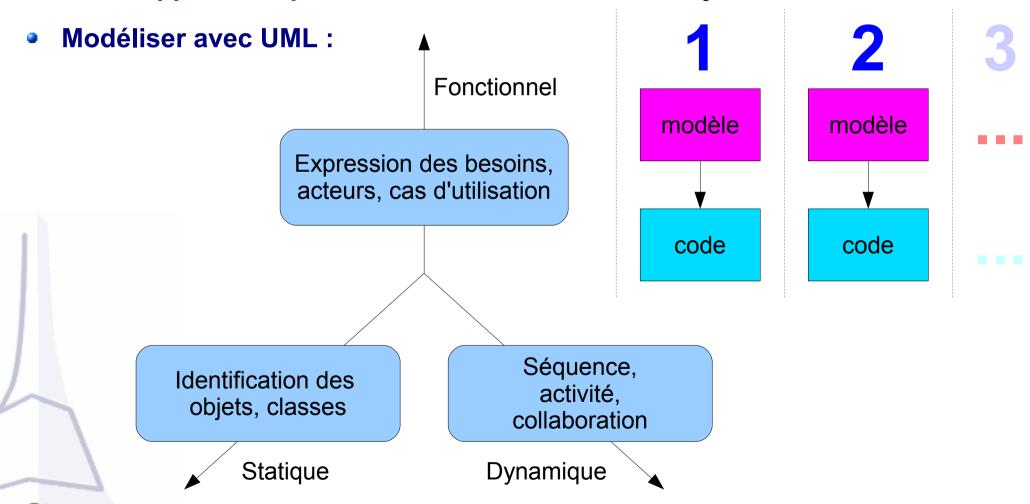
#### l'évolutivité technique

- Evoluer avec les nouvelles technologies
  - Changements de versions (PHP, serveur HTTP, dépendances)
  - Adaptation aux standards (SOAP, RSS, XHTML, etc.)
- Adopter une architecture stratégique
  - Définir des couches d'abstraction
     (extensions, logique métier, présentation, briques logicielles)
  - Favoriser la réutilisabilité, la modularité (POO)
- Prévoir les évolutions futures
  - Model Driven Architecture
  - PHP 6



#### l resilèbom

Toute application professionnelle sérieuse fait l'objet d'une modélisation



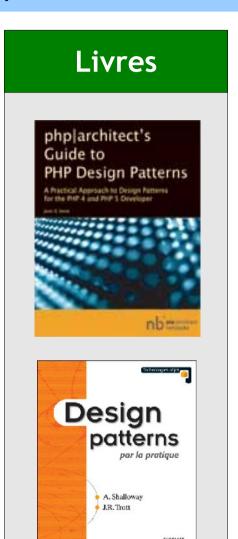


les motifs de conception (design patterns)

- Solutions standards pour répondre à des problèmes récurrents d'architecture et de design de logiciels.
- Quelques motifs utilisés en PHP :
  - Singleton : la classe qui s'instancie une seule fois
  - Fabrique : simplifier la création d'objets
  - Prototype : objet destiné à être cloné
  - Façade : manipulation d'un sous-système complexe
  - MVC : modèle d'architecture adaptée au web
  - **Itérateur** : pour itérer sur des collections



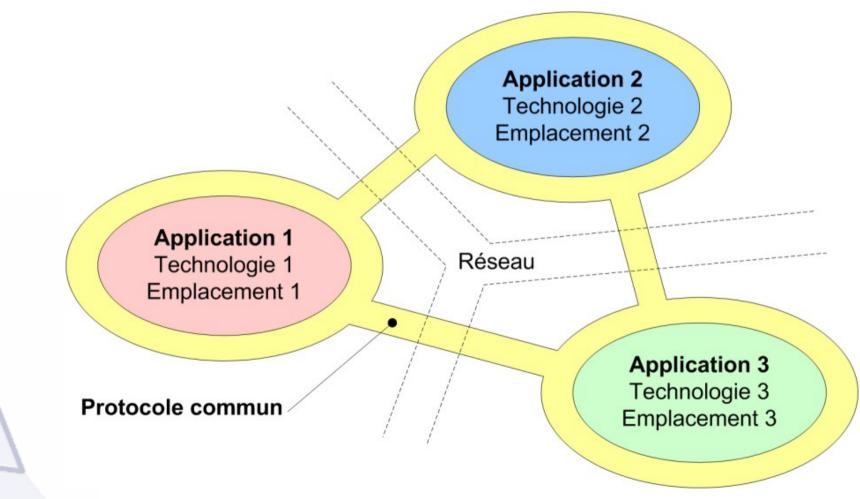
http://php.openstates.org/generateur\_de\_motifs.php





#### l'interopérabilité

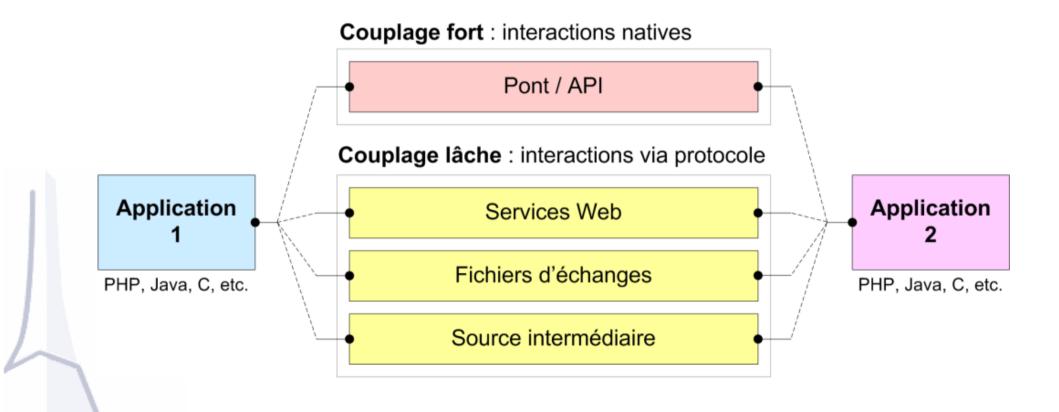
Comment rendre vos applications communicantes ?





#### l'interopérabilité

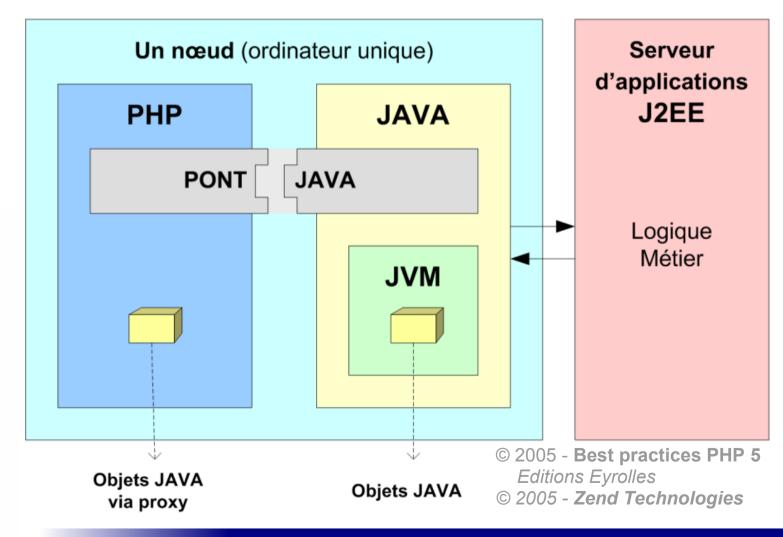
Types de couplages





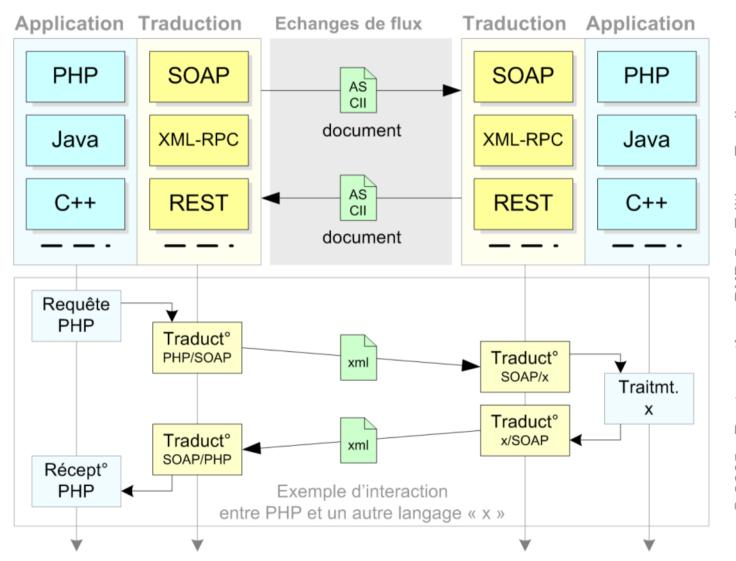
#### l'interopérabilité

#### Couplage fort



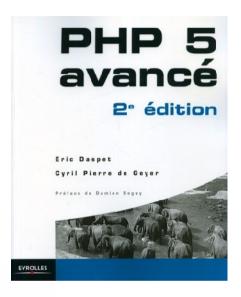


#### l'interopérabilité

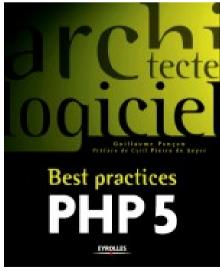


#### Ressources

#### livres



- Un livre de référence destiné aux débutants comme au confirmés.
  - Nombreuses explications pédagogiques
  - Exemples pratiques
  - A jour sur les dernières nouveautés PHP 5

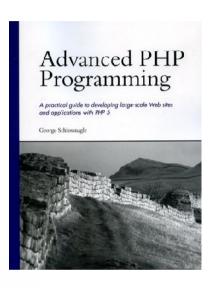


- Les bonnes pratiques pour une utilisation fiable et professionnelle de PHP.
  - Destiné aux décideurs, chefs de projets et développeurs qui souhaitent aller plus loin avec PHP 5.
  - Livre récent (sortie officielle le 17 novembre)

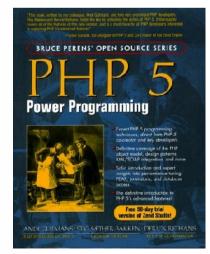


#### Ressources

#### **livres**



- Pratiques de programmation et concepts bas niveau expliqué par un développeur de PHP.
  - Utilisation de PHP en entreprise
  - Gestion des performances
  - Création d'extensions



- La référence PHP 5 de la Core Team de PHP.
  - Conseils d'utilisation de PHP 5
  - Débogage d'applications
  - Intéropérabilité



#### Conclusion

avez-vous des questions?

