**1) Servidor php:**

1. No terminal entrar na pasta do projeto
2. Digitar o comando php -S localhost:8080
3. No navegador acessar o endereço localhost/...

**2) Função is\_numeric($valor)** - verifica se a variavel é um numero ou uma string numerica. Se na string tiver um numero, ele faz a conversao.

**3) Métodos mágicos**:

* sempre inicia com \_\_
* \_\_construct
* \_\_set
* \_\_get
* \_\_toString - só retorna string e qd implementamos na classe não podemos retorna o objeto ou um array.

**4) Namespace:**

* Para o namespace funcionar precisamos implementar o autoload.
* vamos criar o arquivo autoload.php que será responsável por carregar todas as classes do nosso projeto. O ganho é que carregamos apenas as classes necessárias.

function load ($namespace) {

$namespace = str\_replace("\\", DIRECTORY\_SEPARATOR, $namespace);

$caminhoArquivo = \_\_DIR\_\_ . "/" . $namespace . ".php";

return include\_once $caminhoArquivo;

}

// toda vez que instanciamos um objeto o spl... carrega a classe correspondente.

spl\_autoload\_register(\_\_NAMESPACE\_\_ . "\load");

* Dentro das nossas classes, vamos criar o namespace, que vai ser o caminho até chegar o arquivo. Ex: A classe Funcionário está dentro da pasta classes e dentro da pasta funcionário, o namespace será:

namespace\classes\funcionario;

Obs: deve ser a primeira instrução do nosso arquivo após <?php.

* No index antes de instanciarmos a classe precisamos usar o **use** e em seguida o caminho até do arquivo da classe.

Ex: use classes\funcionarios\Diretor; Agora

* O tipo do objeto passa a ser o namespace, isso evita que tenhamos classes com mesmo nome e isso cause conflito no nosso projeto.

Obs: só precisamos o usar o use.. quando a classe esta em um diretorio diferente de onde eu estou chamando.

* Caso tenhamos uma classe com mesmo nome porém em um diretório diferente, quando fomos usar o use, temos que colocar um apelido nela para não confudir o autoload.

Ex: use classes\Diretor as teste;

* Quando usamos heranca, na classe que está herdando precisamos incluir o use e colocar o namespace da classe que será herdada.

**5) Polimorfismo -** quando subescrevemos um metodo da classe pai.

**6) Classe abstrata-** não pode ser instanciada. Um metodo abstrato deve ser implementado pelas classes filhas não abstratas.

**7) Interface** - os metodos de uma interface devem ser publicos.

**8) Final** - Qd colocamos final antes de uma classe ou metodo, as classes que herdam não podem sobrescrever o metodo ou a classe.

**9) Parâmetros/assinatura de uma função:**

* Podemos passar um valor default para um argumento.

Ex: O salário já vai ter um valor default.

public function \_\_construct($cpf, $salario = self::$pisoSalarial){}

* Para saber numero de argumentos de uma funcao, usamos:

func\_num\_args()

**10) Retorno de uma função:**

* Para retorna um float ou null, podemos declarar:

public function x (): ?float {}

**11) Arrays:**

* Sort($array) ele ordena o array em ordem crescente.
* O foreach não consegue iterar sobre strings, somente sobre arrays ou estender a interface Traversable.
* função explode: pega uma variavel q contem strings e transforma em um array.

ex: $nomes = "a, b, c, d".

explode(",", $nomes);

* função implode: pega um array e tranforma em string.
* função array\_search: recebe como argumentos o $elemento, o $array e opcionalmente true caso queiramos trabalhar com tipos estritos, ou seja, se nessa busca vamos querer comparar o tipo e o valor do elemento. Essa função retorna a posicao do elemento.

OBS: caso passemos por parametro um elem q nao existe no array, o type juggling vai converte o false para 0 e vai retornar o indice do primeiro elemento do array. Entao para contornar isso verificamos se a $posicao existe e é um numero, com a função is\_int.

* unset: apaga um elemento do array. É necessário saber o índice do array.
* array\_diff($array1, $array2) - ele retorna um novo array com elementos q tem no array1 e não tem no array2.
* array\_merge($array1, $array2) - ele une dois arrays, nesse caso vamos supor q numero de elem do array1 tenha 5 elem e o array2 tenha 4, nesse array merge ele vai ter 9 elem, ele vai pegar o array2 e colocar no final do array1.
* array\_combine($array1, $array2) - ele retorna um array associativo, ele vai transformar os elementos do array1 em chaves para acessar os elem do array2.
* Para acessar um array associativo: $arrayassociativo["chave"].
* Para adicionar um novo elem. em um array associativo: $arrayassociativo["novachave"] = novovalor.
* Para imprimir um determinado elem. do array associativo concatenado como uma string temos q usarn chaves em volta do acesso a esse elem do array. Ex: echo " O saldo é R$ {$array["chave"]} ";
* array\_key\_exists("chave", $array) - vai verificar se existe uma determinada chave no array, retornando true ou false.
* Iterando um array associativo: Usamos o foreach.

ex: $correntistas = [];

foreach($correntistas as $chave => $valor) {

if($valor > $saldo){

$correntistas[] = $chave;

}

**8) Método estatico:** não precisamos instancia-lo.

public static metodo(){}

chamada de um metodo estatico: nomeClasse::metodo;

**9) Declare(stric\_types):** O php faz conversoes automaticas dos tipos que ele recebe como argumento. Para travar isso, podemos logo após abrir o php colocar a seguinte declaração:

<?php

declare(strict\_types = 1);

Fazendo isso acabamos com os types juglings ( que convertem dinamicamente os tipos recebidos nos parâmetros da função).

**10) Tratamento de erros e exceções:**

* Vamos usar o bloco try (para ele tentar executar a instrução) e catch.
* No catch temos que passar como argumento uma variável que pode ser do tipo Error ou Exception. É nessa variável que será armazenado o erro. Fechamos o bloco catch com exit;
* warning - ele da um aviso q tem um problema mas não interrompe a execução.
* A classe Exception vamos tratar falhas causadas pelo usuario, como dividor numero por zero ou por um número negativo. Já a classe Error serão tratadas falhas na utilização em requisções de API.

**11) Função intDiv($num1, $num2) -** É uma função que já faz o tratamento de divisões por zero.