Переменные в РНР

Что такое переменная

Во время работы программы, она получает различные данные. Программа может их рассчитать, их может ввести пользователь или они могут быть получены иным путём. И программе нужно сохранить эти данные, чтобы в дальнейшем их использовать. Для этого применяются переменные. Данные записываются в переменную и в нужний момент переменная используется в работе программы. Таким образом, переменная - это способ хранения данных во время работы программы.

Переменная состоит их двух частей - имя и значение. Например:

$$x = 5$$

В приведённом примере х - это имя переменной, а 5 - это значение переменной. Имя остаётся неизменным, а значение может изменяться, поэтому она и назавается переменная. Переменная имеет два основных свойства:

- 1. Можно получить значение переменной
- 2. Можно изменить значение переменной и записать в неё новое значение

На основе этих свойств переменные используются в РНР и других языках программирования. Правда, существуют языки, в которых значение переменных не меняется. Но в этом курсе такие языки рассматриваться не будут.

Создание переменной

В РНР переменные имеют одну особенность: имя любой переменной начинается со знака \$.

В РНР не нужно объявлять переменные. Они создаются при первом появлении в программе. Пример:

```
3 $x = 5;
4 $in = 'Tekct';
```

Имена переменных чувчтвительны к регистру символов. Переменные \$user и \$User - это две разные переменные. Имена могут состоять из латинских букв, цифр и нижнего подчёркивания. Они не должны начинаться с цифры. Если название переменной состоит из нескольких слов, то слова обычно разделяют нижним подчёркиванием:

```
5 \$user_login = 'Andrey';
```

Присваивание значения

Переменной можно присвоить значение разными способами. В предыдущем примере использован самый простой вариант - в переменную записано конкретное значение. В одной строке можно присвоить значение сразу нескольким переменным:

$$6 \$f = \$k = 20;$$

Переменной можно присвоить значение выражения. В этом выражении могут быть использованы значения других переменных:

$$7 \ \$n = 10 + \$x * 17;$$

Ссылка на переменную

На переменную можно создать ссылку. Это тоже переменная, но у неё нет своего отдельного значения. Она ссылается на значение другой переменной. Чтобы сделать ссылку на переменную, нужно перед ней постивить знак &. Пример:

```
8  $an = &$x;
9  $an = 32;
10  echo $x;
```

Мы создали переменную \$an и сделали её ссылкой на переменную \$x. Теперь есть две переменные, но у них одно значение. Если изменить значение одной переменной, то меняется значение и у другой.

Вывод данных в РНР

В абсолютном большинстве языков программирования есть функции вывода. В РНР эту задачу решает языковая конструкция есho. Она выводит на экран данные и в том числе, значения переменных. Пример:

```
+
3 $n = 'Текст в переменной';
4 echo 'Вывод текста';
5 echo $n;
```

На самом деле, есhо это не функция вывода. Она отправляет данные в ответ на запрос клиента. То есть, конструкция есhо позволяет с сервера отправить данные клиенту. Но на локальном сервере её можно рассматривать как функцию вывода. Она не подходит для вывода сложных данных, например, массивов. Вместо неё можно использовать функцию print_r(), которая переводит массив в формат, удобный для рассмотрения, и выводит на экран.