* **Versões do PHP**
  + **1995: PHP 1.0**
    - Personal Home Page
    - Funcionalidades simples para um site básico.
    - Não tinha características de linguagem em si.
  + **1997: PHP 2.0**
    - Oficialmente nomeado PHP/FI 2.0.
    - Linguagem standalone.
    - Recursos limitados.
  + **1998: PHP 3.0**
    - Primeira versão colaborativa.
    - Características mais relacionadas a uma linguagem.
    - Extension API.
  + **2000: PHP 4.0**
    - Zend Engine 1.0.
    - Melhoria de performance.
    - Aumento da modularização.
    - Uso de super globais $\_GET, $\_POST, $\_SESSION, etc.
  + **2004: PHP 5.0**
    - Zend Engine 2.0.
    - Primeira versão com Orientação a Objetos.
    - PHP Data Objects (PDO).
    - Operador de exponenciação.
    - Suporte a JSON.
    - Namespaces, closures, garbage collection, exception handling
    - Novo depurador (phpdbg)
  + **2005: PHP 6.0**
    - Aumento da segurança e performance.
    - Suporte nativo a Unicode.
    - Até existiram algumas versões.
    - Nunca recebeu uma release oficial.
  + **2015: PHP 7.0**
    - Zend Engine 3.0.
    - Performance até 9 vezes maior.
    - Escape de códigos Unicode
    - Operador null coalescing ??
    - Declaração escalar.
    - Operador spaceship <=>
    - Classes anônimas.
    - Retorno de void.
    - Libsodium
    - Foreign function interface
  + **2020: PHP 8.0**
    - Zend Engine 4.0.
    - Just-In-Time compilation.
    - Locale-Independent number convertions.
    - Named arguments.
    - Expressão match.
    - Operador nullsafe.
    - Enumerations.
    - Readonly properties.
    - Fibers.
* **Regras para nomes dos identificadores:**
  + Variáveis sempre começam com o símbolo $
  + O segundo pode ser letra ou o símbolo \_
  + Aceita caracteres [a-z], [A-Z], [0-9] e [\_]
  + Aceita caracteres da tabela ASCII a partir de 128
  + Aceita caracteres acentuados como à, õ, ç
  + A linguagem é case sensitive em relação aos nomes
  + Nomes especiais como $this não podem ser usados
* **Recomendações para dar nomes:**
  + Tente dar nomes claros e de fácil identificação
  + Evite nomes muito curtos ou muito longos
  + Defina um padrão e siga em todo o projeto
  + Para variáveis, dê preferência a letras minúsculas
  + Para constantes, dê preferência a letras maiúsculas
  + Use camelCase para métodos e atributos
  + Use SNAKE\_CASE para nomear constantes
* **Categorias dos tipos primitivos:**
  + **Escalares:**
    - **String:** Sequência de letras, números e símbolos, sempre representadas entre aspas.
    - **Int ou integer:** Um valor numérico inteiro, aquele que vem sem a parte de cima.
    - **Float, double ou real:** O valor numérico real, que vem com a parte decimal, depois do ponto flutuante.
    - **Bool ou boolean:** Um valor lógico ou Booleano, que aceita apenas os valores verdadeiro ou falso (true ou false).

0x = hexadecimal notation

0b = binary notation

0 octal notation

(type) <value> = Type Coercion

* + **Compostos:**
    - Array
    - Object
  + **Especiais:**
    - Null
    - Resource
    - Callabe
    - Mixed