*<https://perl.developpez.com/tutoriels/perl/debuter>*

1. **Variables scalaires :**

**Define « scalaire » :** *Grandeur qui est suffisamment définie par ses propres mesure et unité, par opposition aux gradeurs vectorielles.*

Perl, comparé aux autres langages de programmation (comme C ou C++) est un langage peu typé. Il utilise des variables scalaires pour stocker nombres, booleens ou chaines de caractère(s) ; mais aussi des tableaux et tables de hachages.

Chaque variable commence par un sigil. Pour les varaibles scalaires il s’agit de « $ ». On trouve le symbole « @ » pour les tableaux et enfin celui de « % » pour les tables de hachages.

**Defini « sigil » :** *Symbole graphique non-alphanumérique représentant une intention. En perl, le sigil sert d’indicateur, notamment pour l’interprétateur*

1. **Listes et tableaux :**

En perl, les tableaux et les listes simples ne sont pas foncièrement différents… Ils regroupent tous les deux des éléments, pouvant même être hétérogènes (nombres, booléens, etc).

**Exemple :** *@tableau = (1, 2, 3, "texte", 4, true, 5, "fin") ;*

1. **Table de hachages :**

Une table de hachages, ou encore liste associative, correspond en réalité à un simple tableau possédant un couple *« clef -> valeur »* pour chacun de ses éléments. De par cette particularité, les tables de hachages, comparées aux tableaux, sont non ordonnées.

**/!\ Attention :** Le sigil pour la table de hachage est « % » mais lorsque l’on veut accéder à une valeur il faut utiliser le sigil « $ ». En effet on accède à la valeur scalaire de l’un des éléments

1. **La condition « unless » :**

Texte …

1. **Variable spéciale « $\_» :**

Texte …