# 常量

常量与变量一样，都是用来保存数据的

凡是数据会可能变化的，那么肯定是用变量。

数据不一定会变的，可以使用常量或者变量(变量居多)

数据不允许被修改的，一定用常量

## 常量的基本概念

常量: const / constant, 是一种在程序运行当中，不可改变的量(数据)

常量一旦定义，通常数据不可改变（用户级别）

## 常量的定义

两种方法定义（5.3之后）

1. 使用定义常量的函数：define(‘常量名’,常量值);

如：define (‘PII’,3.14);

1. 使用const定义常量：const 常量名 = 值;

如：const PII = 3.14;

注意：1、常量不需要使用‘$’符号，一旦使用系统就会认为是变量

2、常量的名字通常是以大写字母为主（与变量以示区别）

3、常量命名的规则比变量要松散，可以使用一些特殊字符，但只能使用define定义

如：define (‘-\_-’,3.14);

define和const定义的常量是有区别：在于访问权限区别

## 常量的使用

1. 直接使用（特殊符号不可用）

如：

const PII = 3.14;

echo PII; // 输出：3.14

1. 使用函数访问（特殊符号可用）

如：

define (‘-\_-’,3.14);

echo constant(‘-\_-’); // 输出：3.14

## 系统常量

系统常量：系统帮助用户定义的常量，用户可以直接使用

1. 系统常量

PHP\_VERSION : PHP版本号

PHP\_INT\_SIEZE : 整型大小

PHP\_INT\_MAX : 整形能表示的最大值 ( PHP 中整型是允许出现负数:带符号)

1. 魔术常量

\_DIR\_ :当前被执行的脚本所在电脑的绝对路径。

\_FILE\_:当前被执行的脚本所在的电脑的绝对路径(带自己文件的名字)

\_LINE\_:当前所属的行数

\_NAMESPACE\_:当前所属的命名空间

\_CLASS\_:当前所属的类

\_METHOD\_:当前所属的方法



