**Sąlyginiai sakiniai**

Kiekvienas kintamasis turi savo loginę reikšmę. Ji gali būti TRUE arba FALSE.

*//Taip/ne loginė reikšmė*

$kintamasis = true;

$kintamasis = FALSE;

FALSE loginę reikšmę turi kintamieji, kurie yra lygus:

$kintamasis = FALSE;

$kintamasis = 0;

$kintamasis = 0.0;

$kintamasis = '';

$kintamasis = '0';

$kintamasis = "";

$kintamasis = "0";

$kintamasis = []; *//Tuščias masyvas*

$kintamasis = new stdClass(); *//Objektas be narių*

$kintamasis = NULL;

Visos kitos reikšmės yra laikomos TRUE.

PALYGINIMO OPERATORIAI

Du kintamuosius galime palyginti naudodami PALYGINIMO OPEORIUS. Kiekvienas palyginimas turi savo loginę reikšmę FALSE arba TRUE (išskyrus spaceship, kurio rekšmės yra -1,1 arba 0).

| == | lygu | 1==1 TRUE, 0==”0” TRUE |
| --- | --- | --- |
| === | identiška | 0===”0” FALSE |
| != | nelygu | 5!=4 TRUE |
| !== | neidentiška | 1!==1 FALSE |
| < | mažiau | 5<8 TRUE |
| > | daugiau | 5>8 FALSE |
| <= | mažiau arba lygu | 5<=8 TRUE |
| >= | daugiau arba lygu | 5>=8 FALSE |
| <=> | spaceship (kosmosas) | 5<=>7 gražins -1  5<=>5 gražins 0  5<=>4 gražins 1 |

LOGINIAI OPERATORIAI

| && | ir | 1&&1 TRUE, 0&&1 FALSE |
| --- | --- | --- |
| || | arba | 1||1 TRUE, 0||1 TRUE |
| ! | ne | !0 TRUE |

Operatorių naudojimas

var\_dump(0 == "a"); *// 0 == “a”-> false*

var\_dump("1" == "01"); *// 1 == 1 -> true*

var\_dump("10" == "1e1"); *// 10 == 10 -> true*

var\_dump(100 == "1e2"); *// 100 == 100 -> true*

*// Integers*

echo 1 <=> 1; *// 0*

echo 1 <=> 2; *// -1*

echo 2 <=> 1; *// 1*

*// Floats*

echo 1.5 <=> 1.5; *// 0*

echo 1.5 <=> 2.5; *// -1*

echo 2.5 <=> 1.5; *// 1*

*// Strings*

echo "a" <=> "a"; *// 0*

echo "a" <=> "b"; *// -1*

echo "b" <=> "a"; *// 1*

SĄLYGOS

Sąlygos įvertina kintamuosius. Galima vertinti vieną kintamąjį arba kelis kintamuosius apjungtus operatoriais.

*//Vieno kintamojo sąlyga*

$drambliai = 3;

if ($drambliai) {

echo 'Yra dramblių';

}

*//Kelių kintamojųjų sąlyga*

$drambliai = 3;

$raganosiai = 2;

if ($drambliai > $raganosiai) echo 'Dramblių yra daugiau';

Po sąlygos galima atlikti ir daugiau nei vieną veiksmą, tuomet veiksmus reikia rašyti { } skliaustuose.

*//Sąlyga su keliais veiksmais*

$drambliai = 3;

$raganosiai = 2;

if ($drambliai > $raganosiai) {

echo 'Dramblių yra daugiau';

$drambliai--;

}

Gali būti kelių ar daugiau lygių sąlyga

*//Kelių lygių sąlyga*

$drambliai = 3;

$raganosiai = 2;

if ($drambliai > $raganosiai) echo 'Dramblių yra daugiau';

else echo 'Raganosių yra daugiau';

*//Kelių lygių sąlyga*

$drambliai = 3;

$raganosiai = 2;

if ($drambliai > $raganosiai) echo 'Dramblių yra daugiau';

elseif ($drambliai < $raganosiai) echo 'Raganosių yra daugiau';

else echo 'Raganosių ir dramblių yra vienodai';

Kartu sprendžiamas uždavinys.

Jonas ir Petras žaidžiai šaškėm. Petras surenka taškų kiekį nuo 10 iki 20, Jonas surenka taškų kiekį nuo 5 iki 25. Išvesti žaidėjų vardus su taškų kiekiu ir

“Laimėjo: *laimėtojo vardas*”;

Taškų kiekį generuokite funkcija rand();

Sąlyga gali būti sudėtinė

*//Sudėtinė sąlyga*

$drambliai = 3;

$raganosiai = 2;

$begemotai = 6;

if ($begemotai > $raganosiai && $begemotai > $drambliai) echo 'Begemotų yra daugiausiai';

Sąlyga gali būti užrašyta kaip priskiriamoji

*//Priskiriamoji sąlyga*

$vienas = 1;

$rezultatas = (1 == $vienas) ? 'Yes' : 'No'; *// $rezultatas yra 'Yes'*

$rezultatas = (3 == $vienas) ? 'Yes' : 'No'; *// $rezultatas yra 'No'*

*// tas pats su if*

if (1 == $vienas) $rezultatas = 'Yes';

else $rezultatas = 'No';

KINTAMOJO EGZISTAVIMO TIKRINIMAS

Norint patikrinti ar egzistuoja kintamasis ir jis nelygus null, naudojama funkcija isset() kuri gražina TRUE arba FALSE

isset($i); *// gražina FALSE*

$i=1;

isset($i); *// gražina TRUE*

$i=null;

isset($i); *//gražina FALSE*

Priskiriamasis kintamojo egzistavimo tikrinimas

$rezultatas = $vienas ?? 8;*// gražina 8*

$vienas = 1;

$rezultatas = $vienas ?? 8;*// gražina 1*

if ($i == 0) {

echo "i equals 0";

} elseif ($i == 1) {

echo "i equals 1";

} elseif ($i == 2) {

echo "i equals 2";

}

switch ($i) {

case 0:

echo "i equals 0";

break;

case 1:

echo "i equals 1";

break;

case 2:

echo "i equals 2";

break;

}