## Sprawozdanie z Laboratorium 2 Igor Bębenek Grupa 332

## 1. Połączenie z bazą danych z użyciem PDO, tworzenie tabeli

W 5 linii kodu inicjalizujemy połączenie za pomocą PDO z bazą lab2, z nazwą użytkownika root.

W 6 linii ustawiamy atrybut ATTR\_ERRMODE na ERRMODE\_SILENT co oznacza, że błędy będą ignorowane.

W 8 linijce z użyciem exec() wykonujemy instrukcję SQL, która tworzy trzykolumnową tabelę Animals zawierającą id (klucz główny autonumerowany), kolumnę typu znakowego animal\_name, która nie może mieć wartości NULL oraz kolumnę liczbową age, która nie może mieć wartości NULL.

### 2. Polecenie DELETE

W linii 9 znajduje się polecenie DELETE, przy którego wywołaniu usuwane są wszystkie rekordy z tabeli.

```
9 $conn->exec( statement: "DELETE FROM Animals");
```

# 3. Utworzenie zmiennej tablicowej 10 elementowej typu tekstowego

W 10 linii utworzyliśmy 10 elementową tablicę o nazwie animals

```
$\text{statement} = \text{array('Pies', 'Kot', 'Papuga', 'Królik', 'Zółw', 'Mysz', 'Koń', 'Słoń', 'Lew', 'Paw');} $\text{conn->beginTransaction();} $\text{insertStatement} = \text{$conn->prepare( query: "INSERT INTO Animals (animal_name, age) VALUES (?, ?)");} $\text{13} $\text{foreach ($animals as $animal) {} $\text{insertStatement->execute(array($animal, rand()));} }\text{16} $\text{}
```

Tuż po tym wywołujemy metodę beginTransaction() dzięki której wstawianie wszystkich elementów odbędzie się w ramach jednej transakcji. Następnie w kolejnej linii za pomocą metody prepare tworzymy zapytanie typu INSERT, używamy dwóch znaków zapytania jako miejsca na wartości, które będą wstawiane.

W linii 14 tworzymy pętlę foreach, którą iterujemy przez tablicę animals i wykonujemy polecenie zapisane w insertStatement przypisując po kolei element z tablicy do animal\_name oraz liczbę losową do kolumny age przy pomocy metody rand().

## 4. Wywołanie PDO::QUERY

```
foreach ($animals as $animal) {
    $insertStatement->execute(array($animal, rand()));
}

**conn->commit();

**selectStatement = $conn->query( query: "SELECT * FROM Animals");

while ($row = $selectStatement->fetch()) {
    echo $row['animal_name'] . ' - ' . $row['age'] . "\n";
}

**20
}
```

W linijce 18 wywołujemy metodę commit(), która służy do zatwierdzenia transakcji.

Następnie zapisujemy do zmiennej selectStatement zapytanie SELECT \* FROM Animals, które pobiera wszystkie rekordy z tabeli Animals. Za pomocą pętli while następnie przypisujemy metodą fetch pojedynczy wiersz ze zwróconych wyników do zmiennej row, a następnie wypisujemy wartości animal\_name oraz age w formacie "animal\_name — age". Pętla będzie się wykonywać do momentu gdy fetch() nie będzie mieć więcej wierszy do pobrania i zwróci false.

### 5. Dodanie elementu NULL

```
$animals = array('Pies', 'Kot', 'Papuga', 'Królik', 'Žółw',NULL, 'Mysz', 'Koń', 'Słoń', 'Lew', 'Paw');
$copp->hegipTrapsaction():
```

Dodano element NULL na 5 pozycji w tablicy

## Działanie dla różnych trybów obsługi błędów bez transakcji

**ERRMODE SILENT** 

ERRMODE\_WARNING

#### ERRMODE\_EXCEPTION

```
| C: Users\igorb\Downloads\php-8.3.12-Win32-vs16-x64\php.exe C:\Users\igorb\PhpstormProjects\ZII2\ab2\file1.php

| C:\Users\igorb\Downloads\php-8.3.12-Win32-vs16-x64\php.exe C:\Users\igorb\PhpstormProjects\ZII2\ab2\file1.php
| C:\Users\igorb\Downloads\php-8.3.12-Win32-vs16-x64\php.exe C:\Users\igorb\PhpstormProjects\ZII2\ab2\file1.php
| Sosis-inshed with exit code 0 | Sound-service | Sound-servi
```

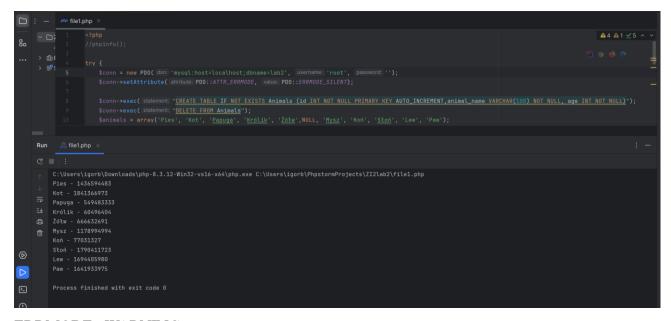
Do bazy zostały wpisane jedynie elementy znajdujące się przed elementem NULL



# 7. Działanie skryptu dla różnych trybów obsługi błędów z transakcjami

ERRMODE\_SILENT

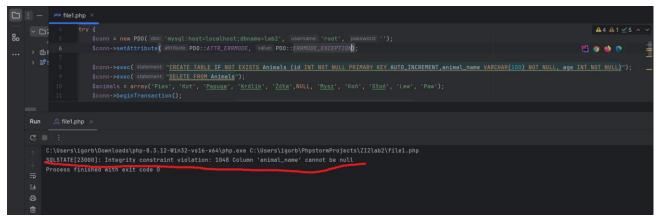
Program się wykonuje, tryb ten ukrywa błędy i nie przerywa wykonywania programu.



#### ERRMODE WARNING

Wypisano ostrzeżenie, że animal\_name nie może być NULLem, ale nie przerwano programu.

#### **ERRMODE EXCEPTION**



Program zostaje przerwany i zostaje wypisany komunikat o błędzie

Jako, że wpisywanie do tabeli wykonujemy jako jedna transakcja, to do tabeli nie wpisano żadnych rekordów

