数组：

print\_r($arr); //显示较为详细的数组的所有键值的信息

var\_dump($arr); //显示较为详细的数组的所有键值的信息

is\_array();

expload(string fuhao,string string, [int limit]);

foreache($arr as $key => $var) { };

unset($arr[‘quur’]);

数组默认传递也是值传递

排序算法：

冒泡排序法——－每次交换把最小或者最大得前移或者后移

选择排序法 ——－每次选取最小或者最大得放在第一或者最后位置，可以定义$minVal ,$minIndex等

插入排序法——－

Class:

Extends(继承)：

Polymorphism(多态)：

Abstract(抽象)：

1. 如果一个类包含抽象方法，则类必须为抽象类。
2. 如果一个类继承了抽象类，则子类必须实现抽象类的所有方法。
3. 抽象类的抽象方法 必须不能又实现体，但可以包含非抽象方法的实现。
4. 抽象类绝对不能实例化。但是可以直接用抽象类名来调用抽象类里的非抽象方法。

Interface(接口)：

1. 接口是用 interface 来定义的， 接口名一般以 “i”开头来命名 。
2. class 类名 implements 接口 就是 利用 implementes 关键字来继承接口
3. 接口的作用是 申明了一些方法，供其他的类来实现。
4. 接口类 所有的方法都不能有方法体， 这跟抽象类有区别。

什么时候使用接口？

1. 需要定一个规范
2. 定下规范让别的程序员来实现
3. 当多个类，他们之间是平级的关系，这些类都会去实现某个功能，只是实现的方式不一样。
4. 接口也不能实例化。接口内的方法都不能有方法体。
5. 一个类可以实现多个接口，利用逗号隔开。 Class 类名 implements 接口1,接口2,接口3,……….
6. 接口中可以有属性， 但必须是常量，切某人是public。 常量用const来定义，而且不加$符号。
7. 可以用接口名::常量名称 就可以访问。常量名称一般用大写。
8. 接口的方法必须都是public。
9. 一个接口可以继承多个其他接口， 类是不行的 。

继承和实现接口的比较：

1. 可以认为 实现接口是对单一继承的补充。
2. 可以在不破坏类层级关系的前提下，对某个类功能扩展。

Final：

1. 如果不需要class被继承，所以就可以用final来定义class。 Final写在最前面
2. 如果我们希望某个方法不被子类改写，则可以使用final来定义我们的方法。Final写在最前面 。
3. final方法可以继承，但不能覆盖！ Final Class类不能继承。这是区别。

常量：

1. 常量是用const来定义的且不能被更改。
2. 常量名应该用大写，切不用$符号来定义。
3. 常量开始定义时，必须立刻赋予初始值。
4. 常量的访问 类名：：常量 或者 接口名：：常量 跟static的访问差不多。 且常量都是public类型的。但不能用public来定义。