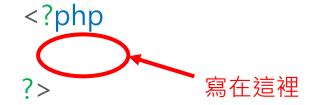
PHP+MySQL

蘇柏原(teaching@bo-yuan.net)

- · PHP程式的檔案,副檔名必須儲存成「.php」
- · 常見的PHP寫法:
 - · 在HTML程式碼的任意處加上:



• PHP是在伺服器端執行的程式語言,所以瀏覽器端的原始碼只會看到他的輸出結果,不會看到它的程式碼

- PHP將資料從伺服器端輸出至瀏覽器端的方法:
 - 資料寫在<?php?>外面
 - · 使用PHP的echo指令:

```
<?php
    echo "ABC";
?>

PHP的每一段指令結尾都要加
```

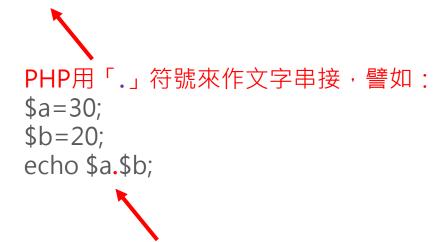
上「;」號

- · 在PHP中,變數的型態,常見的有:
 - 數字與文字
 - 陣列
 - 猶如數學的矩陣,一個變數中可以在存取多種資料,可使用位址索引來讀寫
 - 資源
 - ·指向其它非PHP的裝置,需用特殊函式解讀

- PHP不用特別的指令來宣告變數,甚至不指定初值也可以直接使用
 如果變數未指定初值直接使用,其內容會自動以 0 或者是空白來補上
- PHP在表示變數時,需再變數名稱前加上「\$」符號,譬如:
 - <u>\$a</u>="ABC";

加上了這個符號後,代表它是一個變數

- · 在PHP的變數型態中,數字與文字是合再一起的:
 - 數字可作加減乘除等運算:「+」、「-」、「*」、「/」
 - 文字可作串接的操作:「.」



以上傳回「3020」

• 變數可以進行的數學運算有:

運算子	說明	範例	簡寫
+	加	$5+10 \cdot $x+10 \cdot $x+$y$	\$a=\$a+\$x簡寫\$a+=\$x
-	減	20-10 \ \$x-10 \ \$x-\$y	\$a=\$a-\$x簡寫\$a-=\$x
*	乘	3*5 \ \$x*5 \ \$x*\$y	\$a=\$a*\$x簡寫\$a*=\$x
/	除	20/4 · \$x/4 · \$x/\$y	\$a=\$a/\$x簡寫\$a/=\$x
%	取餘數	23%7 · \$x%7 · \$x%\$y	\$a=\$a%\$x簡寫\$a%=\$x
++	加1	a = x + x + x	
	減1	\$a=\$x \ \$a=\$x	

• 變數可以進行的文字操作有:

運算子	說明	範例	簡寫
	串接	"A"."B" \ \$x."B" \ \$x.\$y	\$a=\$a.\$x簡寫\$a.=\$x

• 備註:運算元可以是數字、文字或變數

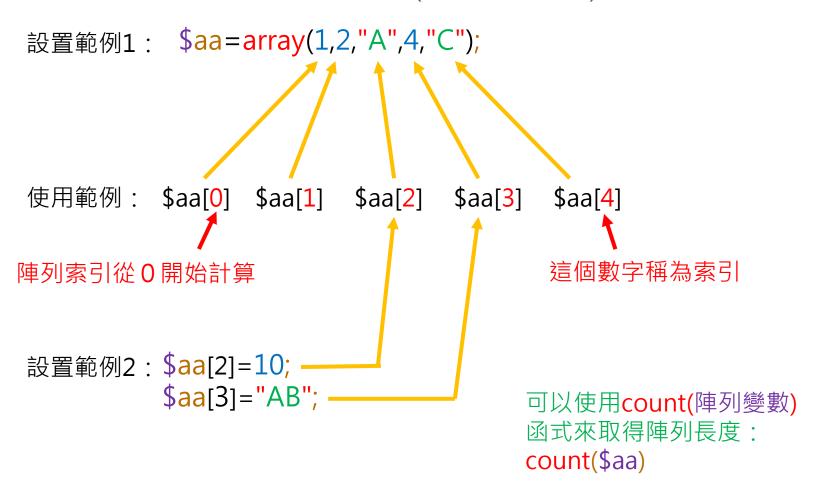
- · 在PHP中指定數字或文字資料給變數時,基本的有三種方式:
 - \$a=ABC;

資料只可以是單純的數字和英文字 (不可以有程式符號,否則會被當指令執行)

• \$a='ABC'; 資料可以是數字、文字和符號

• \$a="ABC"; 資料不可以有「\$」, 否則後面的字會被當變數

- 陣列型態:
 - 可以在一個變數中存取多個資料(包含數字和文字)



```
    PHP的陣列索引,除了可以是數字以外,還可以是文字:
        $aa=array(
        1,
        2,
        "a"=>"A", ← 索引等於a
        "b"=>4, ← 索引等於b
        "c"=>"C"← 索引等於c
);
```

- · 在PHP中有一些<mark>陣列</mark>變數,具有特殊功用:
 - \$_GET
 - 可用來取得附加在網址列上的參數
 - \$_POST
 - · 可用來取得表單以POST方式傳遞過來的資料
 - \$_FILES
 - 可用來取得表單上傳的檔案資料
 - \$_SERVER
 - 可用來取得伺服器或使用者端的環境資訊,可以使用phpinfo();函式來顯示環境資訊
 - \$_SESSION
 - · 此陣列裡的資料可以跨頁面存取(一般的變數可在當前的執行階段下存取而已),使用前必須先使用session_start();函式來啟用該變數的功能

使用print_r(陣列變數); 函式可以列出陣列裡所 有的索引和值

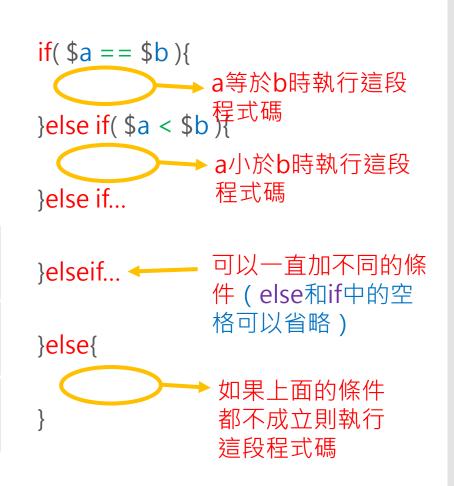
• 在PHP中可以設置判斷式,來決定要執行那些程式碼,而判斷式可設置的條件如下:

運算子	說明	範例
==	模糊比對是否 <mark>相等</mark> (0和空白會視為相同)	A==B
===	精準比對是否 <mark>相等</mark>	A===B
!=	比對是否 <mark>不相等</mark>	A!=B
!==	精準比對是否 <mark>不相等</mark>	A! = = B
>	比對是否 <mark>左大於右</mark>	A>B
<	比對是否 <mark>左小於右</mark>	A <b< td=""></b<>
>=	比對是否左大於等於右	A>=B
<=	比對是否 <mark>左小於等於右</mark>	A < = B

• 設置條件式(判斷式):

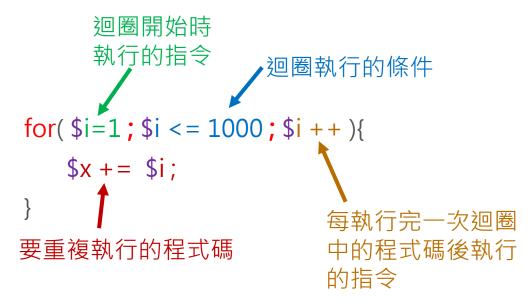
• 範例:

```
if($a == $b){ 如果a等於 b則z設為1 }else if($a < $b){ 如果a小於 $z = 2; b則z設為2 }else{ $z = 3; 否則z設為3 }
```



- 當有一段程式碼要重複執行時,可以使用迴圈功能:
 - 譬如,我們想知道1+2+3+4+5+6+7+8+9+10...+1000等於多少,若以人力的做法,我們必須在程式碼裡寫下所有的數字,來計算它們的結果,但這樣的做法是相當費時費力的,而<mark>廻圈</mark>可以解決這樣的問題

· 使用有for迴圈:



· 當迴圈仍然滿足執行條件但卻想<mark>提前中斷</mark>時: break;

• 使用While迴圈來計算:

```
$x = 0;

$i=1;

while($i <= 1000){

$x += $i;

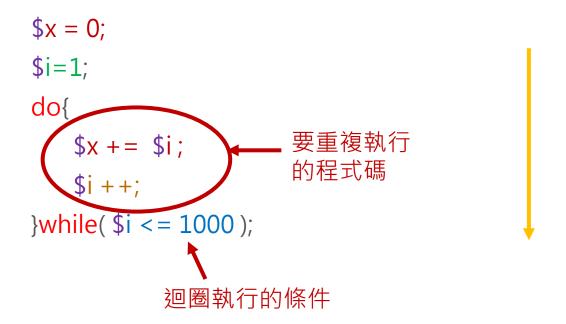
$i ++;

}

要重複執行的程式碼
```

·while只需設置迴圈的執行條件即可運行

• 使用Do...While迴圈來計算:



· do...while只需設置迴圈的執行條件即可運行,且裡面的程式碼最少會被執行一次(就算執行條件一開始就不符合)

• PHP還有一種獨有的迴圈功能,專門針對讀取陣列變數而設計:

· 使用方式: 函式名稱(參數1,參數2,參數3,...);

• 類別:

顧名思義,程式語言中用於分類的應用方法,可分類變數(屬性)和 函式(方法)等

• 物件:

• 一個指向類別的變數,可透過此變數使用類別底下的變數(屬性)和 函式(方法)等

• 使用類別和物件的方式來管理變數和函式,這種方法稱作物件導向

建立一個類別:class 類別名稱{



要加「new」關鍵字

• 建立一個物件指向類別: \$物件變數=new 類別名稱();

・使用物件來設置和使用類別中的變數: \$物件變數->變數=變數值; ◆ 設置 echo \$物件變數->變數; ◆ 使用

- 使用物件來呼叫類別中的函式:
 - \$物件變數->函式名稱();