

Sąlyginiai sakiniai

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

```
//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 OPERATORIUS. Kiekvienas palyginimas turi savo loginę reikšmę FALSE arba TRUE (išskyrus spaceship, kurio reikšmės 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 FALSE
>=	daugiau arba lygu	5>=8 TRUE
<=>	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 == 0 -> true
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 kintamųjų 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 veiksmiais
$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 žaidžia 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 > $raganosiai) echo 'Begemotų yra daugiausiai';

```

Sąlyga gali būti užrašyta kaip priskiriamoji

```

//Priskiriamoji sąlyga
$vienas = 1;
$rezultatas = (1 == $v) ? 'Yes' : 'No'; // $rezultatas yra 'Yes'
$rezultatas = (3 == $v) ? '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); //grąžina FALSE
```

Priskiriamasis kintamojo egzistavimo tikrinimas

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