

## PHP I - zajęcia 3 – elementy języka PHP. cz2

### 1. Sprawdzanie i ustawianie typów zmiennych

- ★ `gettype($zmienna)` - zwraca łańcuch znaków z typem zmiennej
  - Np.:

```
echo(gettype(0)); // integer
echo(gettype("a")); // string
echo(gettype(1.0)); // double === float
```
- ★ `settype(mixed $zmienna, string typ_zmiennej)` - funkcja ma dwa argumenty pierwszy odwołuje się do zmiennej której typ chcemy zmienić natomiast drugi opisuje na jaki typ chcemy zmienić
  - Np.:

```
$foo = "5bar"; // string
bar = true; // boolean
settype($foo, "integer"); // $foo is now 5 (integer)
settype($bar, "string"); // $bar is now "1" (string)
```
- ★ Przydatna może być [tabela porównań](#)
- ★ Po za wyżej wymienionymi funkcjami istnieje cała lista funkcji sprawdzających konkretny typ zmiennej i zwracający wartość boolowską true/false
  - `is_array`
  - `is_bool`
  - `is_callable`
  - `is_double`
  - `is_float`
  - `is_int`
  - `is_integer`
  - `is_long`
  - `is_null`
  - `is_numeric`
  - `is_object`
  - `is_real`
  - `is_resource`
  - `is_scalar`
  - `is_string`

### 2. Sprawdzanie stanu zmiennej

- ★ `isset($zmienna)` - sprawdza czy zmienna istnieje i zwraca wartość boolowską. Można też do niej przekazać listę zmiennych po przecinkach. Prawda zostanie zwrócona tylko jeżeli wszystkie zmienne będą istnieć.

- ★ unset(\$zmienna) - pozwala usunąć z pamięci zmienną
- ★ Empty() - sprawdza czy zmienna istnieje i czy posiada wartość pustą i zerową. Zwraca odpowiedni true lub false
- ★ *Ćwiczenie1 - używając powyższych funkcji sprawdź typ oraz stan zmiennych zawartych w przykładzie z poprzednich zajęć. Zwróć szczególną uwagę na różnicę między unset() i empty() gdy w formularzu nie wypełnisz pola.*

### 3. Instrukcje warunkowe

- ★ Instrukcja If -  

```
If(warunek){
kod do wykonania
}
```
- ★ Instrukcja else -  

```
If(warunek){
kod do wykonania
}
else{
kod jeżeli warunek nie zajdzie
}
```
- ★ Instrukcja elseif -  

```
If(warunek_1){
kod do wykonania
}
elseif(warunek_2){
kod do wykonania jeżeli warunek_1 nie zajdzie a warunek_2 jest spełniony
}
```
- ★ *Ćwiczenie2 - Sprawdź przed wysłaniem formularza czy pola zostały wypełnione (jeżeli wszystkie są puste nie wysyłaj formularza a jedynie wypisz informację o braku wypełnienia pól). Jeżeli wypełniono tylko część z pól wypisz wartości tak jak dotychczas.*
- ★ Instrukcja switch -  

```
switch ($zmienna) {
case 0:
echo "Zmienna równa 0";
break;
case 1:
echo " Zmienna równa 1";
break;
case 2:
echo " Zmienna równa 2";
break;
}
```
- ★ *Ćwiczenie3 - dodaj do formularza pole typu select. Użytkownik ma wybrać odpowiedź na pytanie jak dowiedział się o sklepie np.:*  

```
<select name="jak">
<option value="internet">Z internetu</option>
<option value="tv">Z reklamy telewizyjnej</option>
```

```
<option value="inne">Inne</option>
</select>
```

A następnie w podsumowaniu zamówienia używając instrukcji warunkowych wypisz jak dany klient dowiedział się o sklepie.

#### 4. Pętle

- ★ Petla while –  
while(warunek){  
kod do wykonania  
}
- ★ Petla for–  
for(wyrażenie\_1; warunek; wyrażenie\_2){  
kod do wykonania  
}
- ★ Petla do.. while–  
do{  
kod do wykonania  
}  
while(warunek);
- ★ Ćwiczenie4 -za pomocą pętli i wcześniej poznanych metod, za formularzem zamówienia, wygeneruj tabelę z cenami dostawy w zależności od odległości np.

odległość	cena
5km	10 zł
10km	20zł
15km	30zł
20km	40zł