

PHP

Resumo

Segundo a [ABNT \(2003, 3.1-3.2\)](#), o resumo deve ressaltar o objetivo, o método, os resultados e as conclusões do documento. A ordem e a extensão destes itens dependem do tipo de resumo (informativo ou indicativo) e do tratamento que cada item recebe no documento original. O resumo deve ser precedido da referência do documento, com exceção do resumo inserido no próprio documento. (...) As palavras-chave devem figurar logo abaixo do resumo, antecidas da expressão Palavras-chave:, separadas entre si por ponto e finalizadas também por ponto.

Palavras-chave: latex. abntex. editoração de texto.

Lista de abreviaturas e siglas

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
abnTeX	ABsurdas Normas para TeX
PHP	Pré-Processador de Hipertexto

Sumário

1	PHP	7
1.1	PHP (Pré-Processador de Hipertexto)	7
1.2	Arquitetura cliente-servidor	7
1.3	Instalação do PHP	8
1.4	Instalação do Apache	9
1.5	Testando o ambiente	10
1.5.1	Função <code>phpinfo</code>	10
1.5.2	Instrução <code>echo</code>	11
1.5.3	Comentários no PHP	11
1.6	Desafio!	12
2	Ambiente de desenvolvimento com Sublime Text	13
2.1	O Sublime Text	13
2.2	Instalando o Sublime Text	13
2.3	Primeiros passos	14
2.4	Comandos do Sublime Text	15
2.5	Adicionando diretórios	15
2.6	Configurações do Usuário	16
2.7	Configurações e Plugins	16
2.7.1	Plugin <code>php-snippets</code>	17
2.8	Desafio!	18
3	Variáveis em PHP	19
3.1	Variáveis	19
3.2	Tipos de Variáveis	20
3.2.1	Tipo Inteiro	20
3.2.2	Tipo Ponto flutuante	21
3.2.3	Tipo <i>Booleano</i>	21
3.2.4	Tipo <i>String</i>	22
3.2.5	Tipo <i>Array</i>	22
3.2.6	Tipo <i>NULL</i>	22
3.3	Constantes	23
3.3.1	Constantes pré-definidas	23
3.3.2	Definindo constantes	23
3.4	Conversão de variáveis	24
3.5	Exercícios	25
3.6	Desafio!	25
4	Conclusão	27

Referências	29
Apêndices	31
APÊNDICE A Instalação de ambiente de desenvolvimento no Windows . . .	33
APÊNDICE B Quisque libero justo	35
Anexos	37
ANEXO A Morbi ultrices rutrum lorem.	39
ANEXO B Cras non urna sed feugiat cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes nascetur ridiculus mus	41

1 PHP

Ao final deste capítulo, o aluno terá as seguintes competências:

1. Entender a arquitetura cliente-servidor;
2. Instalar o servidor web (Apache) e a linguagem PHP; e
3. Testar o ambiente de desenvolvimento.

1.1 PHP (Pré-Processador de Hipertexto)

O PHP (Pré-Processador de Hipertexto), foi criado por *Rasmus Lerdorf* em 1995 e originalmente chamado de “*Personal Home Page Tools*” (Ferramentas para Página Pessoal). Com a aceitação do projeto, muitos programadores passaram a utilizar e propor mudanças, surgindo assim, o PHP que iremos conhecer hoje. O PHP está atualmente na versão 7.0, chamado de PHP7 ou, simplesmente de PHP. A nível de estudo, utilizaremos o PHP 5.3.2, pois é uma versão mais estável e muito utilizada no mercado.

O PHP é uma linguagem de programação que funciona no lado do servidor, ele permite criarmos *sites* dinâmicos, ou seja, o *site* se comporta de acordo com a entrada de dados do usuário. Outros exemplos de linguagem semelhantes são ASP, JSP (Java) e Python.

A linguagem PHP trabalha lado a lado com o HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto), por conta disso vamos precisar saber o básico de HTML, principalmente as *tags* de formulário. Devemos lembrar que o PHP tem pouca relação com o *layout* ou eventos que compõem a aparência de uma página *web*. Portanto, podemos dizer que a maior parte do que o PHP realiza é invisível para o usuário final. O internauta, ao visualizar a página desenvolvida em PHP não será capaz de identificar que a página foi escrita utilizando a tecnologia disponibilizada pelo PHP.

Você arriscaria dizer que o Facebook foi desenvolvido com a linguagem PHP?

1.2 Arquitetura cliente-servidor

Como visto na seção anterior, o PHP funciona do lado do servidor. Para entendermos melhor isso, é necessário entender a estrutura cliente/servidor. Muito utilizada na *internet*. A figura abaixo exemplifica de maneira simples a comunicação entre cliente e servidor.

FIGURA

Dessa figura, podemos tirar algumas palavras chaves. Que são:

Recurso Item disponível na Internet (uma figura, uma página, um arquivo .css);

Cliente Aquele que **requisita** algum recurso (navegador Firefox); e

Servidor Aquele que **provê** algum recurso (servidor Apache).

Portanto, quando o **cliente**, ou seja, o internauta, faz uma **requisição** - digitando na barra de endereços do navegador o *site* `<http://http://projetojovem.seduc.ce.gov.br>` e pressionando **ENTER** - o navegador se encarrega de fazer um pedido ao **servidor** que guarda o *site* do projeto e-Jovem.

1.3 Instalação do PHP

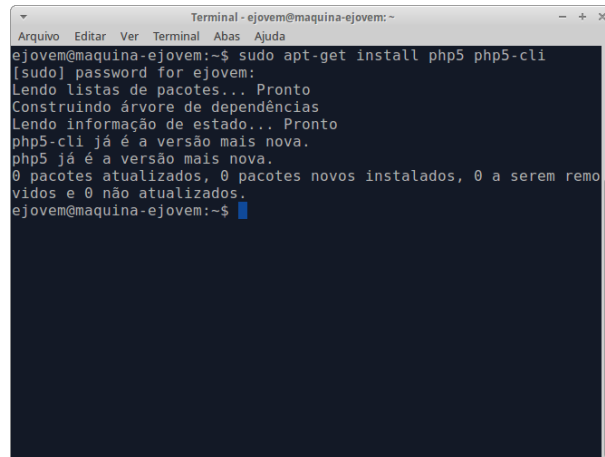
Para que possamos utilizar o PHP, devemos instalar a linguagem no nosso computador de trabalho. Vamos instalar esses pacotes através do **terminal**. Podemos abrir o **terminal** de várias maneiras. Veja duas delas listadas abaixo:

1. clique com o botão direito na área de trabalho, escolha a opção **Abra o Emulador de Terminal aqui**; e
2. acione a combinação de teclas **Alt** + **F2** e digite `xfce4-terminal`.

Em seguida escreva o comando abaixo no **terminal** que acabamos de abrir. Por segurança a senha de usuário será requisitada, e **ela não aparece ao ser digitada**. Não se preocupe, digite a senha e ao final aperte enter.

```
$ sudo apt-get install php5 libapache2-mod-php5 php5-gd curl  
php5-curl php5-xmlrpc php5-cli
```

Se você estiver usando o Linux do Projeto e-Jovem, então esses pacotes já devem ter sido instalados e você visualizou a seguinte tela.



```
Terminal - ejovem@maquina-ejovem: ~
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda
ejovem@maquina-ejovem:~$ sudo apt-get install php5 php5-cli
[sudo] password for ejovem:
Lendo listas de pacotes... Pronto
Construindo árvore de dependências
Lendo informação de estado... Pronto
php5-cli já é a versão mais nova.
php5 já é a versão mais nova.
0 pacotes atualizados, 0 pacotes novos instalados, 0 a serem remo-
vidos e 0 não atualizados.
ejovem@maquina-ejovem:~$
```

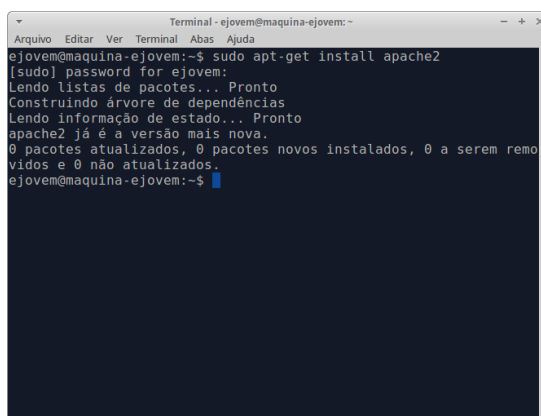
Figura 1.3.1 – Instalação do PHP bem sucedida.

1.4 Instalação do Apache

O servidor Apache é um dos principais aplicativos que fazem a *web* funcionar. Ele é responsável por interpretar os arquivos `.php` e retornar para o cliente, apenas o que ele requisitou. A versão que vamos trabalhar é a 2. O processo de instalação é parecido com o que foi utilizado no PHP. Abra o `terminal` utilizando um dos passos da seção 1.3 e digite a seguinte instrução.

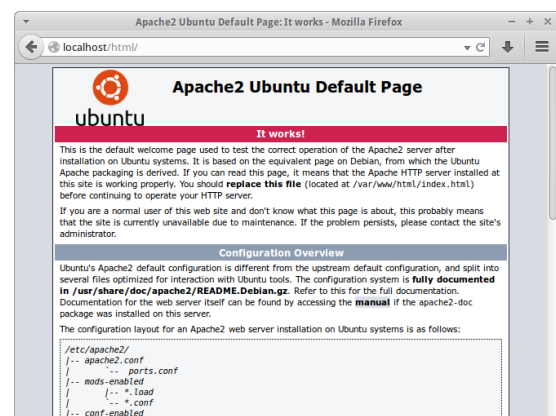
```
$ sudo apt-get install apache2
```

Se o sistema utilizado for o Linux do Projeto e-Jovem, então já temos o Apache2 instalado (figura 1.4.1a). Digite no navegador Firefox o endereço de internet `<http://localhost>` (sem os sinais de maior e menor que). A tela será parecida com a mostrada na figura 1.4.1b.



```
Terminal - ejovem@maquina-ejovem: ~
Arquivo  Editar  Ver  Terminal  Abas  Ajuda
ejovem@maquina-ejovem:~$ sudo apt-get install apache2
[sudo] password for ejovem:
Lendo listas de pacotes... Pronto
Construindo árvore de dependências
Lendo informação de estado... Pronto
apache2 já é a versão mais nova.
0 pacotes atualizados, 0 pacotes novos instalados, 0 a serem remo-
vidos e 0 não atualizados.
ejovem@maquina-ejovem:~$
```

(a)



(b)

Figura 1.4.1 – (a) Instalação do Apache2 bem sucedida; (b) Verificação do Apache em execução. Digite `<http://localhost>` no navegador Firefox.

A figura 1.4.1b indica que o Apache está funcionando corretamente. O arquivo apresentado acima pode ser encontrado no diretório `/var/www/`. Será essa a localização dos arquivos que vamos desenvolver. Ou seja, sempre que criarmos um arquivo `.php` ele deverá ser salvo no `/var/www/`.

Para que seja possível o usuário do sistema (no caso você) salve no `/var/www/`, precisamos mudar a permissão de escrita do diretório. Vamos abrir o **terminal** de acordo com o que foi mostrado na seção 1.3. Com o **terminal** aberto, digite o seguinte comando.

```
$ sudo chmod -R 777 /var/www
```

O comando acima permite que o usuário comum do sistema grave arquivos no `/var/www/`.

O aplicativo Apache pode ser configurado para funcionar de diversas maneiras. Essa disciplina necessita apenas da configuração básica. Caso queira modificá-la, o aluno poderá ler mais sobre o Apache através do site: <http://httpd.apache.org/docs/2.2>.

Caso você use o sistema operacional Windows na sua casa, veja no apêndice A, lá é explicado como instalar o PHP e o Apache no Windows.

1.5 Testando o ambiente

1.5.1 Função phpinfo

Após a instalação, devemos testar o nosso ambiente de desenvolvimento (composto inicialmente por PHP e Apache). Abra novamente o **terminal**, navegue até o diretório `/var/www/`.

Neste diretório, iremos criar **uma pasta para cada aula** do curso, portanto, hoje criaremos o diretório `aula01` no caminho `/var/www/`. Abra novamente o **terminal** e digite os seguintes comandos:

```
$ cd /var/www
$ mkdir aula01
```

Lembre-se! É importante que o aluno crie em cada aula um diretório específico para aquela aula.

Testar o ambiente significa verificar se está tudo funcionando como deve ser. Vamos criar um arquivo `.php`. Usaremos o programa editor de textos **gedit**, acione as teclas `[Alt]` + `[F2]` e digite na janela o nome do programa: **gedit**.

A figura 1.5.1 representa um código simples escrito no editor de textos **gedit**. Perceba que o arquivo `.php` começa com os caracteres `<?php` e `?>`. Todo arquivo `.php` tem essa estrutura no início e no fim. O conteúdo desse arquivo é a função `phpinfo()`. Ela


```
<?php /*  
    linha 1  
    multiplas linhas  
    linha 3  
*/ ?>  
<?php echo "Aula 01"; ?>  
<?php phpinfo(); ?>  
<?php // essa linha nao aparece no navegador ?>
```

1.6 Desafio!

O desafio deste capítulo é você encontrar na tela do navegador a versão do PHP que vamos trabalhar, a versão do Apache além de nos mostrar qual o diretório padrão em que os arquivos `.php` devem ser salvos.

2 Ambiente de desenvolvimento com Sublime Text

Ao final deste capítulo, o aluno terá as seguintes competências:

1. Instalar o Sublime Text 3 no sistema operacional;
2. Instalar *plugins* do Sublime Text; e
3. Criar uma estrutura de aplicação *web* com PHP.

2.1 O Sublime Text

O Sublime Text é um editor de textos melhorado. Com esse tipo de *software* é possível desenvolver os mais diversos programas, incluindo os *sites*. O Sublime Text hoje dispõe de duas versões que são amplamente utilizadas. A versão 2 - estável porém mais antiga e a versão 3 - caracterizada como versão *beta* porém mais nova. Apesar de no curso sempre trabalharmos com as versões estáveis dos programas, com esse editor usaremos a versão 3.

O editor de textos não vem por padrão nas distribuições Linux. Por isso, é necessário instalá-lo. Vamos abrir o navegador Firefox e digitar a URL [<https://www.sublimetext.com/3>](https://www.sublimetext.com/3). Em seguida, clique no *link* “Download”. Se você estiver usando o Linux do Projeto e-Jovem escolha a opção “Ubuntu 32 bit”. Essa ação vai baixar o arquivo `sublime-text_build-3XXX_i368.deb`. o 3XXX indica a versão (3 no caso) e pequenas mudanças na versão principal respectivamente.

Lembre-se! Saiba onde você salvou o arquivo baixado! Será importante saber a localização dele no momento da instalação!

2.2 Instalando o Sublime Text

Agora que baixamos o arquivo `.deb`, vamos instalá-lo. Abra o **terminal** de acordo com o apresentado na seção 1.3. Utilize os comandos `cd`, `ls` e `pwd` para ir ao diretório que o arquivo `sublime-text_build-3XXX_i368.deb` está salvo. No caso da apostila, o arquivo foi salvo dentro do diretório `/home/ejovem/Downloads`.

Caso você não saiba onde o arquivo se encontra, peça ajuda ao seu instrutor.

Comandos executados no terminal

```
$ cd ~/Downloads
$ ls
```

Resposta do comando `ls`

```
...
sublime-text_build-3114_i368.deb
...
```

Agora que a gente sabe onde o arquivo se encontra, podemos instalar com o comando `dpkg`. Execute o seguinte código no diretório em que o `sublime-text_build-3XXX_i368.deb` se encontra

```
$ sudo dpkg -i sublime-text_build-3114_i368.deb
```

Se a instalação do Sublime Text ocorreu com sucesso. Obtemos a seguinte tela na imagem 2.2.1a. Para abrir o programa, digite a combinação de teclas `Alt` + `F2` e digite o comando `subl`. A tela inicial do programa é a exibida na figura 2.2.1b.

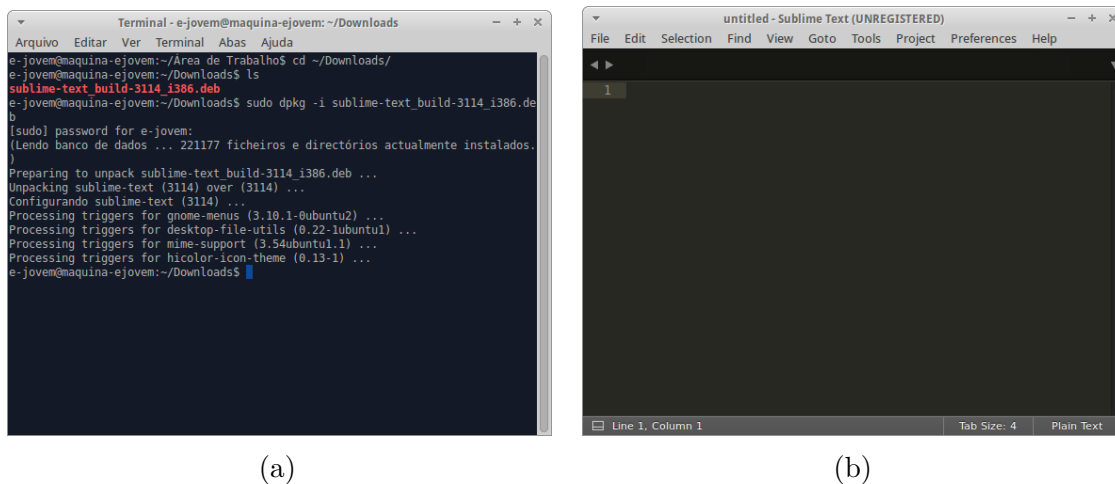


Figura 2.2.1 – (a) Instalação do aplicativo Sublime Text realizada com sucesso; (b) Tela inicial do Sublime Text.

2.3 Primeiros passos

Vamos começar nossos testes com o Sublime Text. Nosso primeiro teste é abrir o arquivo editado anteriormente pelo programa `gedit`. Na tela inicial do Sublime Text, execute a seguinte sequência de menus: `File` » `Open File...`. O arquivo deverá estar no diretório `/var/www/aula01`. E tem o nome de `index.php`.

Vamos editar o arquivo. Troque a primeira linha do arquivo para que fique parecido com o apresentado abaixo.

```
<?php echo "<h1>Aula 01</h1>"; ?>
<?php phpinfo(); ?>
```

Lembre-se! Você pode colocar *tags* HTML dentro das instruções PHP!

O resultado pode ser conferido abaixo.

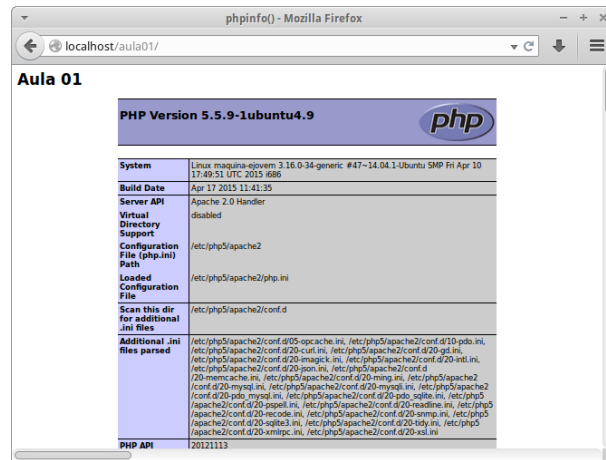


Figura 2.3.1 – Utilizando echo.

2.4 Comandos do Sublime Text

O nosso editor de textos tem um painel de comandos. Nele é possível aplicar comandos relacionados ao Sublime Text. Os comandos que iremos utilizar são em inglês, portanto, a tabela TAL trás a tradução de alguns termos utilizados.

Para acessar o painel digite a combinação de teclas **Ctrl** + **⇧** + **P** enquanto estiver no Sublime Text. O painel deve aparecer na parte superior da janela. Digite o termo *Esse* termo ativará o comando de nome *View: Toggle Side Bar*. Esse comando ativa ou desativa a barra lateral no Sublime Text (pode ser utilizado a combinação de teclas **Ctrl** + **K**, **Ctrl** + **B**).

Outro comando que podemos utilizar é o de ativar ou desativar o *minimap*. Pressione então as teclas **Ctrl** + **⇧** + **P** e digite o termo *minimap*. O comando completo é *View: Toggle Minimap*.

2.5 Adicionando diretórios

Uma das grandes facilidades do editor de textos Sublime Text e outros editores mais avançados é a apresentação do projeto através da barra lateral (*sidebar*). No nosso caso, um projeto pode ser descrito simplesmente como uma pasta. Então vamos adicionar a pasta **aula01** ao Sublime Text.

Para isso, abra o programa gerenciador de arquivos do sistema. No caso da distribuição do e-Jovem, o programa a ser aberto é o **thunar**. Pressione a combinação de teclas

Alt + **F2** em seguida digite `thunar`. Navegue até o diretório `/var/www/` clique em cima da pasta `aula01` segure e arraste até o editor de textos Sublime Text.

Nesse momento a tela principal do Sublime Text encontra-se com a *sidebar* (barra lateral) ativada e apresentando o diretório que acabamos de adicionar.

Dica! Outro método que podemos utilizar para realizar a mesma tarefa é utilizar os menus do Sublime Text. O caminho a ser percorrido é: **File** » **Open Folder...** e escolher o diretório `/var/www/aula01`.

2.6 Configurações do Usuário

O Sublime Text permite diversas modificações no seu funcionamento a partir das configurações que o usuário (no caso você) pode realizar. Você deve editar o arquivo que se encontra no menu **Preferences** » **Settings - User**.

Edite o arquivo para que fique parecido com o código abaixo. Você pode procurar na internet por mais comandos que modifiquem o comportamento do Sublime Text.

```
{
  ...
  "font_size": 16,
  "highlight_line": true,
  "font_face": "Ubuntu Mono"
  ...
}
```

2.7 Configurações e Plugins

O Sublime Text se tornou famoso por conta da possibilidade de adicionarmos à ele, diversas outras funcionalidades por meio de *plugins*. Existem *plugins* que auxiliam no desenvolvimento de HTML, CSS e em diversas outras linguagens.

Para tirar o maior proveito dos *plugins*, vamos adicionar um gerenciador de *plugins* ao nosso Sublime Text.

Vamos acessar o site <http://packagecontrol.io/installation> através do navegador Firefox. Copie toda o código representado na figura 2.7.1a.

Agora devemos ir até o Sublime Text e seguir o caminho **View** » **Show console...**. Uma pequena seção irá aparecer na parte debaixo da tela principal do programa. Usando o botão direito do *mouse*, clique no campo como mostrado na figura 2.7.1b escolha a opção *paste* (colar em inglês) e pressione **↵** (Enter). Após a finalização da instalação, percorra o menu **View** » **Hide console...** para esconder o `terminal`.

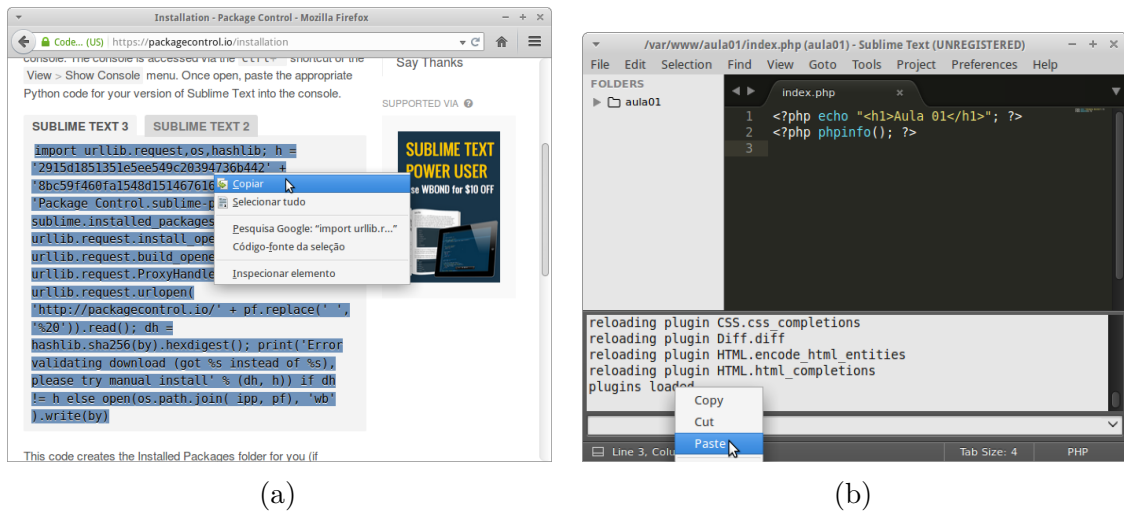


Figura 2.7.1 – (a) Código que deve ser copiado, em seguida, colado no Sublime Text.; (b) Opção a ser escolhida para colar código copiado anteriormente.

2.7.1 Plugin php-snippets

Como teste, instalaremos o pacote **php-snippets**. Esse pacote nada mais é do que um conjunto de códigos pré-prontos. Inicialmente não nos terá muita serventia, mas com o passar das aulas será bem útil.

Para instalar um *plugin* precisamos executar alguns comandos no painel de comandos. Com o Sublime Text aberto, digite a combinação de teclas **Ctrl** + **⇧** + **P** e digite *package install*. Esse termo ativará o comando *Package Control: Install Package*. Ao pressionar **↵** (Enter) o painel de comandos listará todos os pacotes disponíveis para instalação. Digite o termo *php-snippets*, ativando assim, o pacote de nome *php-snippets*. Veja a figura

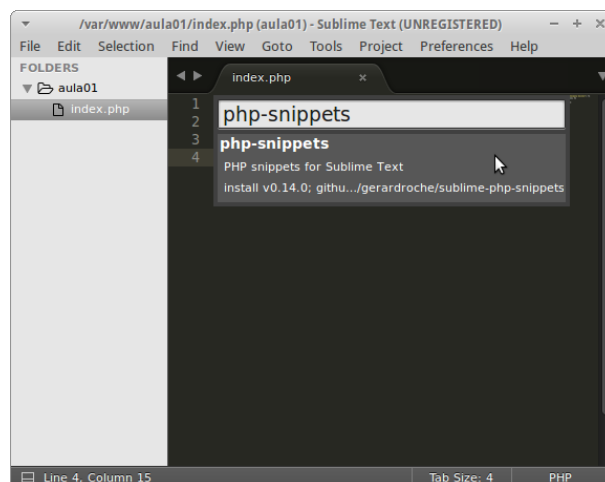



Figura 2.7.2 – Instalação do *plugin* php-snippets.

2.8 Desafio!

O desafio deste capítulo é você configurar o Sublime Text de acordo com o seu gosto. Modifique os seguintes itens:

1. Tamanho e tipo da fonte.
2. Cor do editor ()
3. Instalar o *plugin* `phpdoc` (<https://packagecontrol.io/packages/PhpDoc>).

3 Variáveis em PHP

Ao final deste capítulo, o aluno terá as seguintes competências:

1. Entender o que são variáveis e como o PHP trabalha com elas; e
2. Trabalhar com os diversos tipos de variáveis.

3.1 Variáveis

Variáveis são identificadores criados para guardar valores por determinado tempo. No PHP elas são declaradas, inicializadas e armazenadas na memória RAM do servidor *web*. Esse é um dos motivos pelo qual os servidores precisam de grandes quantidades de memória.

Quando desenvolvemos um *site* o disponibilizamos na *internet*. É nosso desejo que ele seja acessado pela maior quantidade de pessoas possível. Portanto, imagine um servidor com mais de 20 mil acessos simultâneos (mais de 20 mil pessoas visualizando o *site* no mesmo momento). Nesse processo são criadas variáveis diferentes para cada usuário, logo, isso faz com que o processamento que o servidor faz se intensifique. Por conta disso, o servidor deve ser um computador com bastante memória RAM.

Uma variável é inicializada no momento em que é feita a primeira atribuição. O tipo da variável será definido de acordo com o valor atribuído. Esse é um fator importante PHP, pois uma mesma variável pode ser de um tipo e pode assumir no decorrer do código outro valor de tipo diferente.

Para criar uma variável em PHP, precisamos atribuir-lhe um nome de identificação, sempre precedido pelo caractere cifrão (\$). Observe um exemplo:

```
<?php
// Declarando e atribuindo valores as variaveis
$nome = "Joaquim";
$sobrenome = "Silva";

// Imprimindo na tela os valores
echo "Nome: " . $nome
...
?>
```

Modifique o código acima para imprimir na tela o valor da variável de nome `$sobrenome`.

Observação! Podem acontecer erros na exibição das mensagens por conta das codificações de acentuação. Caso isso aconteça, mude a codificação do seu navegador ou utilize as metas de codificação. Para mudar a codificação do Firefox aperte a tecla **Alt** para exibir a barra de menus e em seguida percorra o caminho **Exibir >> Codificação >> Unicode**.

Nomes de variáveis devem ser significativas e transmitir a ideia de seu conteúdo dentro do contexto no qual está inserido. Utilize preferencialmente palavras em minúsculo (separadas pelo caracter `_`) ou somente as primeiras letras em maiúsculo quando você tiver duas ou mais palavras. Veja o exemplo abaixo.

```
<?php
// Exemplos de nomenclaturas
$codigo_cliente = "AB123";
$codigoCliente = "AB123";
?>
```

Dicas!

- Nunca inicie a nomenclatura de variáveis com números. Ex: `$1nota`;
- Nunca utilize espaço em branco no meio do identificados da variável. Ex: `$nome um`;
- Nunca utilize caracteres especiais (`! @ # & * | [] { } \ ^` entre outros) na nomenclatura das variáveis.
- Evite criar variáveis com nomes grandes demais em virtude da clareza do código-fonte.
- Com exceção de nomes de classes e funções, o PHP é *case sensitive*, ou seja, é sensível a letras maiúsculas e minúsculas. Tome cuidado ao declarar variáveis. Por exemplo: a variável `$codigo` é diferente da variável `$Codigo`.

3.2 Tipos de Variáveis

O PHP tem uma grande flexibilidade na hora de operar com variáveis. Quando definimos uma variável juntamente com seu valor, o PHP atribui um **tipo** à essa variável. Isso permite que o programador não se preocupe muito na definição de tipos de variáveis (pois é feito de forma automática). Porém, devemos ter cuidado com atribuições de valores, evitando erros nos cálculos.

3.2.1 Tipo Inteiro

São os números que pertencem ao conjunto dos números inteiros, abrangendo valores negativos e positivos. No PHP os valores máximos e mínimos do tipo inteiro depende

da plataforma, ou seja, do sistema operacional que o PHP está sendo executado. No geral, esse número pode ter um valor mínimo e máximo por volta de 2 bilhões (positivo e negativo).

Veja exemplos de códigos de atribuição de variáveis do tipo inteiro.

```
<?php
// Tipo inteiro (negativo e positivo)
$nota = 9;
$temperatura = -5;
?>
```

3.2.2 Tipo Ponto flutuante

Os números de ponto flutuante (*float* e *doubles*) são números com casas decimais. No Brasil, usamos a vírgula (,) para escrever números decimais. Nas linguagens de programação em geral, utilizamos o ponto (.). Veja exemplos de códigos abaixo.

```
<?php
// Tipo ponto flutuante (negativo e positivo)
$preco = 12.80;
$temperatura = -8.5;
?>
```

3.2.3 Tipo *Booleano*

Um *booleano* expressa um valor lógico que pode ser **verdadeiro** ou **falso**. Para especificar um valor *booleano* utilize a palavra chave **true** para verdadeiro e **false** para falso. No exemplo a seguir, declaramos uma variável do tipo *booleano* `$exibir_nome`, cujo conteúdo é **true**.

Esse tipo de variável é bastante útil quando estamos trabalhando com estruturas de decisão ou estruturas de repetição com condição de parada. Esse assunto será abordado posteriormente.

```
<?php
// Tipo ponto flutuante (negativo e positivo)
$exibir_nome = true;
// Imprime o valor da variavel
// $exibir_nome no navegador
print($exibir_nome);
?>
```

Também podemos atribuir outros valores *booleanos* para representação de valores **falso**, veja o exemplo abaixo.

```
<?php
```

```
// Outras maneiras de declarar um valor booleano falso
$valor_falso_exemplo_1 = 0;
$valor_falso_exemplo_2 = "";
$valor_falso_exemplo_3 = NULL;
$valor_falso_exemplo_4 = 0.0;
print($valor_falso_exemplo_1);
print($valor_falso_exemplo_2);
print($valor_falso_exemplo_3);
print($valor_falso_exemplo_4);
?>
```

3.2.4 Tipo *String*

Uma *string* é uma cadeia de caracteres alfanuméricos, ou seja, podemos tanto usar números quanto letras. Porém, é necessário declará-las utilizando aspas simples (') ou aspas duplas ("). Veja o exemplo abaixo.

```
<?php
// Outras maneiras de declarar um valor booleano falso
$id = "ab13c";
$nome = "Joaquim";
$sobrenome = "Silva";
print($id);
print($nome);
print($sobrenome);
?>
```

Caso seja necessário escrever na *string* os caracteres \$, \, ' ou "", devemos utilizar a tabela abaixo.

3.2.5 Tipo *Array*

Array é uma lista de valores armazenados na memória. Os elementos de um *array* podem ser de tipos diferentes (inteiro, decimal, *string* etc). Um *array* pode crescer dinamicamente com a adição de novos itens. O capítulo 2 explica como manipular esse tipo de estrutura.

3.2.6 Tipo *NULL*

Ao atribuímos valor do tipo *NULL* (nulo) a uma variável, estamos determinando que a variável não possui valor número ou alfanumérico e que seu valor é nulo. Veja o exemplo.

```
<?php
// Tipo NULL
$nota = NULL;
?>
```

3.3 Constantes

3.3.1 Constantes pré-definidas

O PHP possui algumas constantes pré-definidas, como por exemplo, constantes que indicam a versão do PHP, o sistema operacional em que o PHP está sendo executado, o arquivo em execução e diversas outras informações. Para ter conhecimento de todas as constantes pré-definidas, podemos utilizar a função `phpinfo()`. Ela exibe uma tabela contendo todas as constantes pré-definidas.

3.3.2 Definindo constantes

O programador também pode definir constantes para serem utilizadas no projeto. Para isso, utilizamos a função `define`. Uma vez que o valor tenha sido definido, não poderá ser alterado. A constante só pode conter valores inteiro, ponto flutuantes ou *string*. Não podemos iniciar uma constante com uma variável do tipo *array* por exemplo.

Um exemplo de utilização da função `define` pode ser visto a seguir.

```
<?php
// Sintaxe da funcao define()
define("VALOR_DA_CONSTANTE", "VALOR");
?>

<?php
// Sintaxe da funcao define()
define("HOST_PRINCIPAL", "192.168.2.100");
?>
```

O nome de uma constante tem as mesmas regras de nomenclatura de qualquer variável. Ele é válido quando começa com uma letra ou *underline* (`_`) seguido por qualquer número de letras, números ou sublinhados.

A seguir listamos algumas diferenças entre constantes e variáveis.

1. Constantes podem ser definidas e acessadas em qualquer lugar do código são indiferentes ao escopo;
2. Constantes só podem conter valores numéricos ou alfanuméricos;
3. Constantes não podem ter um sinal de cifrão (\$) no início;
4. Constantes só podem ser definidas utilizando a função `define` e não por atribuição;
e
5. Constantes não podem ser redefinidas ou eliminadas após sua criação.

3.4 Conversão de variáveis

O PHP permite que o programador converta um tipo de variável em outro tipo de variável. As conversões mais comuns são as do tipo inteiro para decimal e do tipo decimal para inteiro. Outra conversão bastante utilizada é de *string* para decimal ou inteiro.

A instrução utilizada para as conversões é denominada de **typeset**. A ação é denominada de *typecasting*, ou seja, o ato de transformar uma variável de um tipo em outro tipo. A tabela a seguir mostra os *typeset* que iremos utilizar.

Tabela 1 – Instruções de transformação de variáveis.

<i>typecasting</i>	Descrição
(int) ou (integer)	Converte em inteiro
(float) ou (double)	Converte em ponto flutuante
(string)	Converte em <i>string</i>

Veja alguns exemplos de códigos de conversões de tipos de variáveis.

```
<?php
// Conversao do tipo inteiro para ponto flutuante
$temperatura = (float)36;
echo $temperatura; // resultado: 36

// Conversao do tipo ponto flutuante para inteiro
$parte_inteira = (int)(48.56 + 32);
echo $parte_inteira; // resultado: 80

// Conversao do tipo ponto flutuante para string
$preco_total = (string)(123.42);
echo $preco_total; //resultado: 123.42
?>
```

No primeiro e último exemplo de código não notamos diferença ao imprimirmos no navegador o valor das variáveis `$temperatura` e `$preco_total` respectivamente. Mas se utilizarmos a função `gettype` teremos o tipo de variável correspondente. Veja o código abaixo.

```
<?php
...
echo gettype($temperatura); //resultado: double
echo gettype($preco_total); //resultado: string
?>
```


3.5 Exercícios

3.6 Desafio!

O desafio deste capítulo é criar um arquivo `.php` declarando variáveis de todos os tipos estudados (inteiro, ponto flutuante e *string*). Imprimí-los no navegador e por fim, converter os valores das variáveis do tipo inteiro e ponto flutuante para *string*.

4 Conclusão

Sed consequat tellus et tortor. Ut tempor laoreet quam. Nullam id wisi a libero tristique semper. Nullam nisl massa, rutrum ut, egestas semper, mollis id, leo. Nulla ac massa eu risus blandit mattis. Mauris ut nunc. In hac habitasse platea dictumst. Aliquam eget tortor. Quisque dapibus pede in erat. Nunc enim. In dui nulla, commodo at, consectetur nec, malesuada nec, elit. Aliquam ornare tellus eu urna. Sed nec metus. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas.

Phasellus id magna. Duis malesuada interdum arcu. Integer metus. Morbi pulvinar pellentesque mi. Suspendisse sed est eu magna molestie egestas. Quisque mi lorem, pulvinar eget, egestas quis, luctus at, ante. Proin auctor vehicula purus. Fusce ac nisl aliquam ante hendrerit pellentesque. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Morbi wisi. Etiam arcu mauris, facilisis sed, eleifend non, nonummy ut, pede. Cras ut lacus tempor metus mollis placerat. Vivamus eu tortor vel metus interdum malesuada.

Sed eleifend, eros sit amet faucibus elementum, urna sapien consectetur mauris, quis egestas leo justo non risus. Morbi non felis ac libero vulputate fringilla. Mauris libero eros, lacinia non, sodales quis, dapibus porttitor, pede. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Morbi dapibus mauris condimentum nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Etiam sit amet erat. Nulla varius. Etiam tincidunt dui vitae turpis. Donec leo. Morbi vulputate convallis est. Integer aliquet. Pellentesque aliquet sodales urna.

Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. *NBR 6028*: Resumo - apresentação. Rio de Janeiro, 2003. 2 p. Citado na página [2](#).

Apêndices

APÊNDICE A – Instalação de ambiente de desenvolvimento no Windows

Nunc velit. Nullam elit sapien, eleifend eu, commodo nec, semper sit amet, elit. Nulla lectus risus, condimentum ut, laoreet eget, viverra nec, odio. Proin lobortis. Curabitur dictum arcu vel wisi. Cras id nulla venenatis tortor congue ultrices. Pellentesque eget pede. Sed eleifend sagittis elit. Nam sed tellus sit amet lectus ullamcorper tristique. Mauris enim sem, tristique eu, accumsan at, scelerisque vulputate, neque. Quisque lacus. Donec et ipsum sit amet elit nonummy aliquet. Sed viverra nisl at sem. Nam diam. Mauris ut dolor. Curabitur ornare tortor cursus velit.

Morbi tincidunt posuere arcu. Cras venenatis est vitae dolor. Vivamus scelerisque semper mi. Donec ipsum arcu, consequat scelerisque, viverra id, dictum at, metus. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut pede sem, tempus ut, porttitor bibendum, molestie eu, elit. Suspendisse potenti. Sed id lectus sit amet purus faucibus vehicula. Praesent sed sem non dui pharetra interdum. Nam viverra ultrices magna.

Aenean laoreet aliquam orci. Nunc interdum elementum urna. Quisque erat. Nullam tempor neque. Maecenas velit nibh, scelerisque a, consequat ut, viverra in, enim. Duis magna. Donec odio neque, tristique et, tincidunt eu, rhoncus ac, nunc. Mauris malesuada malesuada elit. Etiam lacus mauris, pretium vel, blandit in, ultricies id, libero. Phasellus bibendum erat ut diam. In congue imperdiet lectus.

APÊNDICE B – Quisque libero justo

Quisque facilisis auctor sapien. Pellentesque gravida hendrerit lectus. Mauris rutrum sodales sapien. Fusce hendrerit sem vel lorem. Integer pellentesque massa vel augue. Integer elit tortor, feugiat quis, sagittis et, ornare non, lacus. Vestibulum posuere pellentesque eros. Quisque venenatis ipsum dictum nulla. Aliquam quis quam non metus eleifend interdum. Nam eget sapien ac mauris malesuada adipiscing. Etiam eleifend neque sed quam. Nulla facilisi. Proin a ligula. Sed id dui eu nibh egestas tincidunt. Suspendisse arcu.

Anexos

ANEXO A – Morbi ultrices rutrum lorem.

Sed mattis, erat sit amet gravida malesuada, elit augue egestas diam, tempus scelerisque nunc nisl vitae libero. Sed consequat feugiat massa. Nunc porta, eros in eleifend varius, erat leo rutrum dui, non convallis lectus orci ut nibh. Sed lorem massa, nonummy quis, egestas id, condimentum at, nisl. Maecenas at nibh. Aliquam et augue at nunc pellentesque ullamcorper. Duis nisl nibh, laoreet suscipit, convallis ut, rutrum id, enim. Phasellus odio. Nulla nulla elit, molestie non, scelerisque at, vestibulum eu, nulla. Ut odio nisl, facilisis id, mollis et, scelerisque nec, enim. Aenean sem leo, pellentesque sit amet, scelerisque sit amet, vehicula pellentesque, sapien.

ANEXO B – Cras non urna sed feugiat cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes nascetur ridiculus mus

Sed consequat tellus et tortor. Ut tempor laoreet quam. Nullam id wisi a libero tristique semper. Nullam nisl massa, rutrum ut, egestas semper, mollis id, leo. Nulla ac massa eu risus blandit mattis. Mauris ut nunc. In hac habitasse platea dictumst. Aliquam eget tortor. Quisque dapibus pede in erat. Nunc enim. In dui nulla, commodo at, consectetur nec, malesuada nec, elit. Aliquam ornare tellus eu urna. Sed nec metus. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas.