

此投影片為博碩圖書有限公司  
提供，僅允許學生私下學習用，  
請勿複製轉載，以免侵犯智財  
權

---



## 第三章 PHP基礎語法介紹

3-1 PHP運作與架構

3-4 運算子

3-2 PHP嵌入語法

3-5 條件敘述

3-3 資料型態、變數與常數

3-6 迴圈

備註：可依進度點選小節

# 3-1 PHP運作與架構

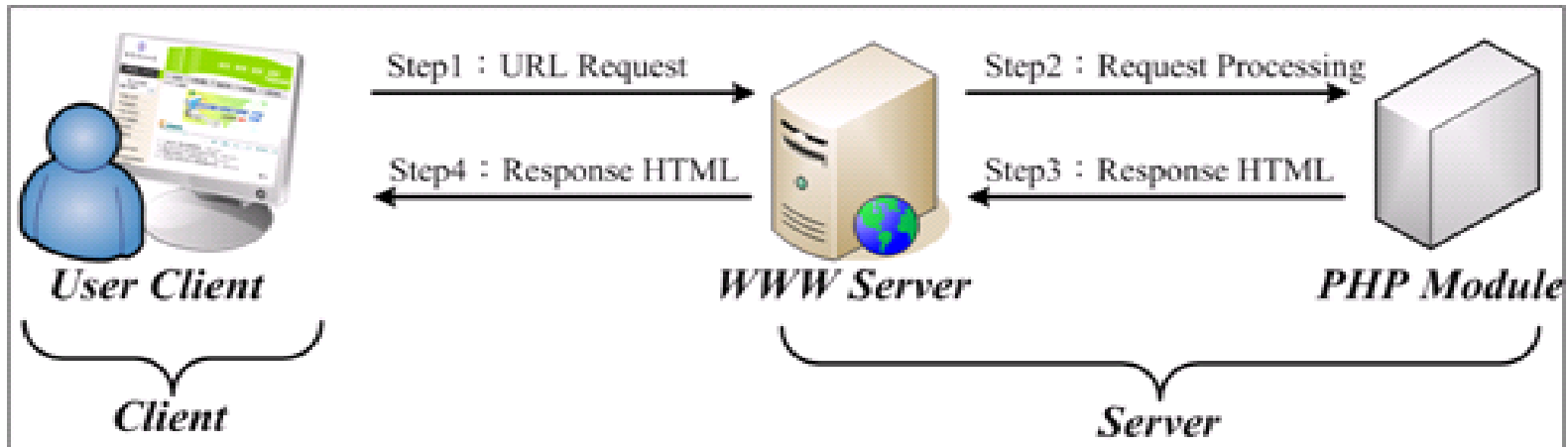
---



PHP運作流程

PHP網頁基本架構

# PHP運作流程



## PHP的運作詳細說明

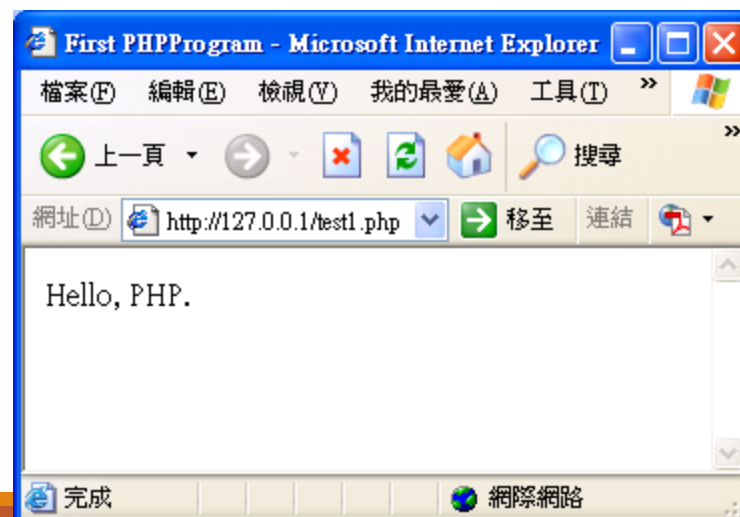
1. 使用者透過瀏覽器發送網址(URL, Uniform Resource Locator)需求至網頁的伺服器(Server)。
2. 當伺服器收到需求後，需呼叫Server內之PHP Module來對PHP網頁內之PHP程式碼做處理。
3. 當PHP Module的需求處理完後，會回傳已處理需求的HTML碼至指定PHP網頁作對應的取代。
4. 最後，再透過網際網路回傳使用者需求的PHP網頁到瀏覽器；瀏覽器再將所接受到的PHP網頁編譯，以圖文的方式來呈現給使用者。

# PHP網頁基本架構



PHP說明	PHP網頁基本架構
宣告開始	<b>&lt;html&gt;</b>
宣告開始	<b>&lt;head&gt;</b>
宣告開始	<b>&lt;title&gt;</b>
/宣告結束	<b>&lt;/title&gt;</b>
/宣告結束	<b>&lt;/head&gt;</b>
宣告開始	<b>&lt;body&gt;</b>
PHP開始	<b>&lt;?php</b>
	} <b>PHP程式 撰寫區</b>
PHP結束	
/宣告結束	<b>?&gt;</b>
/宣告結束	<b>&lt;/body&gt;</b>
/宣告結束	<b>&lt;/html&gt;</b>

```
<html>
  <head>
    <title>First PHP Program </title>
  </head>
  <body>
    <?php
      echo "Hello, PHP.";
    ?>
  </body>
</html>
```



# 3-2 PHP嵌入語法

---



基本語法

基本輸出函式

註解

# 基本語法(1/2)



## PHP嵌入語法寫法

- `<?php PHP程式碼 ?>`
- `<? PHP程式碼 ?>`
- `<script language= "php"> PHP程式碼 </script>`
- `<% PHP程式碼 %>`

## 最常見的寫法：

```
<?php  
echo("Hello world!");  
?>
```

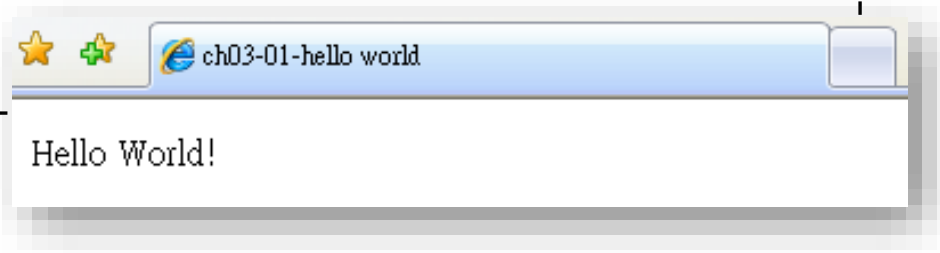
# 基本語法(2/2)



## 範例

- 撰寫的PHP 語法放置於網頁內

```
<html>
  <head>
  </head>
  <body>
    <?php
      echo "Hello World!";
    ?>
  </body>
</html>
```





# 基本輸出函式(1/2)

---



echo & print

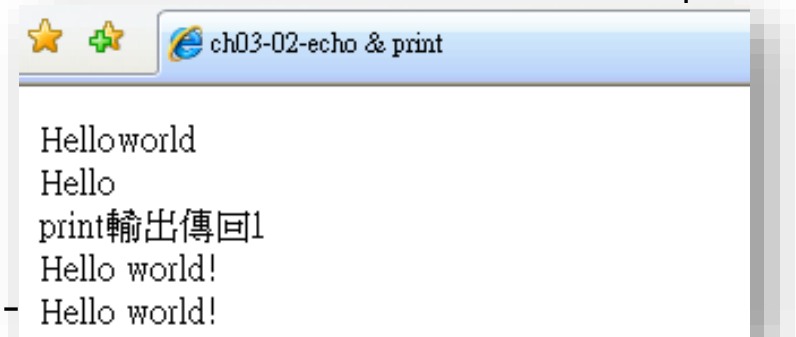
- **echo**可以輸出多個參數，而**print**只能一次輸出一個參數
- **echo**輸出後並不會傳回值，而**print**會有傳回值1

# 基本輸出函式(2/2)



## 範例

```
<?php
//差異
echo Hello,world;      //可帶入多個參數
echo "<BR>";
print Hello;          //只能帶入一個參數，若輸出兩個參數則出現錯誤
echo "<BR>";
//傳回
echo print "print輸出傳回";
echo "<BR>";
//輸出
echo "Hello world!";   //echo 輸出
echo "<BR>";
print "Hello world!";  //print 輸出
?>
```



# 註解



單行註解：使用//符號來做註解，表示此符號後至該行結尾其內容皆為註解。

區塊註解：使用/\*以及\*/來做註解，表示介於此符號之間的内容皆為註解。

```
<?php
    // 本行內容皆為註解
    /* 本區域內皆為註解 */
?>
```

# 3-3 資料型態、變數與常數

---

資料型態

變數

常數

# 資料型態(1/15)

---



## 整數(integer)

- 不含小數點的數值，可為正負整數，範圍為-2,147,483,648 ~2,147,483,647
- 數值可以用十進位表示外，也能使用八進位或十六進位表示

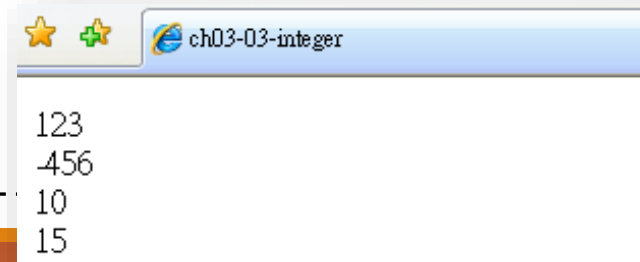
# 資料型態(2/15)



## 範例

```
<?php
    $number1 = 123 ;           //變數number1為正整數123
    echo $number1 ;
    echo "<BR>" ; //輸出HTML斷行
    $number2 = -456 ;         //變數$number2為負整數-456
    echo $number2 ;
    echo "<BR>" ;           //輸出HTML斷行
    $number3 = 012 ;          //變數$number3為八進位12，相當於十進位10
    echo $number3 ;
    echo "<BR>" ; //輸出HTML斷行
    $number4 = 0xF ;          //變數$number4為十六進位F，相當於十進位15
    echo $number4 ;
    echo "<BR>" ; //輸出HTML斷行
```

?>



# 資料型態(3/15)

---



## 浮點數(floating point number)

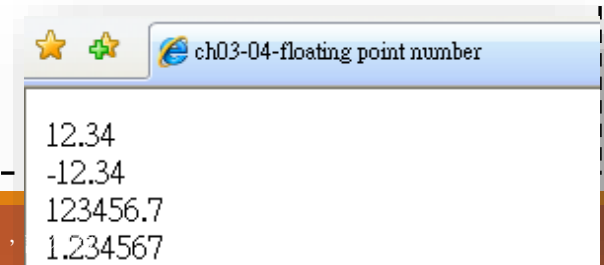
- 含有小數的數值，也可為正負的浮點數，其範圍為 $1.7\text{E}-308 \sim 1.7\text{E}+308$
- 數值可以使用指數的方式來表示

# 資料型態(4/15)



## 範例

```
<?php
    $number1 = 12.34 ;           //變數number1為正浮點數12.34
    echo $number1 ;
    echo "<BR>" ;                //輸出HTML斷行
    $number2 = -12.34 ;         //變數$number2為負浮點數-12.34
    echo $number2 ;
    echo "<BR>" ;                //輸出HTML斷行
    $number3 = 123.4567e3 ;     //變數$number3為123.4567e3，相當於
    echo $number3 ;             //123456.7
    echo "<BR>" ;                //輸出HTML斷行
    $number4 = 123.4567e-2 ;    //變數$number4為123.4567e-2，相當於
    echo $number4 ;             //1.234567
    echo "<BR>" ;                //輸出HTML斷行
?>
```





# 資料型態(5/15)



## 字串(string)

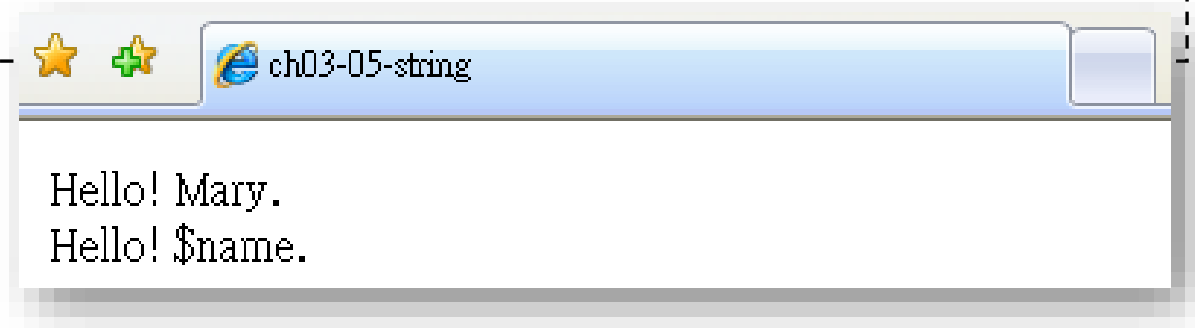
- 是一串文字資料，在使用時必須使用單引號(') 或雙引號(") 來包括以表示其為字串內容，其代表的意義也不相同
- 若使用雙引號括住含有變數的字串時，則該變數會被「置入」
- 若是使用單引號來括住含有變數的字串則會直接顯示該字串

# 資料型態(6/15)



## 範例

```
<?php
$name = " Mary ";           //設定變數name為Mary
$str1 = "Hello! $name.";    //設定變數str1為Hello! $name.並使用雙引號
echo $str1;                 //顯示變數str1內容
echo "<BR>";
$str2 = ' Hello! $name.';   //設定變數str2為Hello! $name.並使用單引號
echo $str2; //顯示變數str2內容
?>
```



# 資料型態(7/15)



在使用字串時，必須要注意一些特殊字元，如下表。

特殊字元	用途
\'	表示'符號
\"	表示"符號
\\$	表示\$符號
\\	表示\符號
\n	表示換行
\t	表示定位點
\r	表示游標至列首

被使用於字串內時，必須加入反斜線的跳脫字元，才能在字串中顯示出特殊字元與功用

# 資料型態(8/15)

---



## 布林(boolean)

- 即真假值，其值可以為true(真)或false(假)兩種
- 通常會與條件判斷(請參考3-5 小節) 一起使用，判斷條件式是否成立

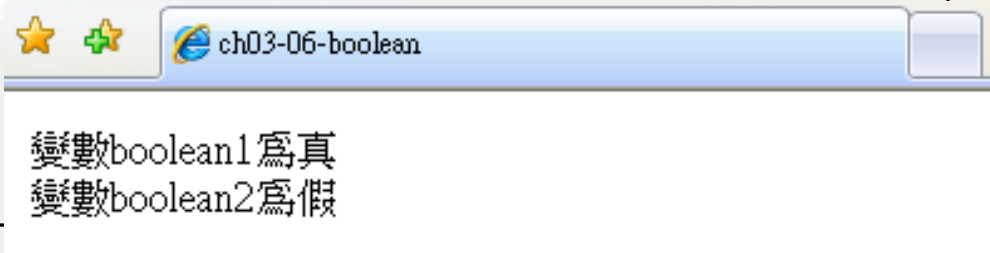
# 資料型態(9/15)



## 範例

```
<?php
    $boolean1 = true;
    $boolean2 = false;
    if($boolean1){
        echo "變數boolean1為真<BR>";
    }else{
        echo "變數boolean1為假<BR>";
    }
    if($boolean2){
        echo "變數boolean2為真";
    }else{
        echo "變數boolean2為假";
    }
?>
```

//變數boolean1為真  
//變數boolean2為假  
//判斷變數boolean1是否為真  
  
//判斷變數boolean2是否為真



# 資料型態(10/15)

---



## 物件(objects)

- 透過類別(class) 產生一個新的物件變數
- 類別即是一種可自訂的建構，建構內包含相關的變數和運作上所使用的函式，所產生的物件可以設定類別內的相關變數與執行類別內的函式

# 資料型態(11/15)

---



## 陣列(arrays)

- 是一種用來存放多個相同資料類型的變數，將於第4章進行介紹

# 資料型態(12/15)

---



- 資源(resources)
  - 是指變數內容是一個外部資源，可以包括是圖檔、文件或是資料庫連線…等
  - 資料庫連線資源變數可參考第8-1 節



# 資料型態(13/15)



## 空值(null)

- 是指變數內無任何資料或指向任何資料，會以NULL(大小寫皆可)來表示空值

```
<?php
```

```
$number1=30;  
echo $number1;
```

```
echo "<BR>";
```

```
$number2=50;
```

```
echo $number2;
```

```
echo "<BR>";
```

```
$number1 = null;
```

```
echo $number1;
```

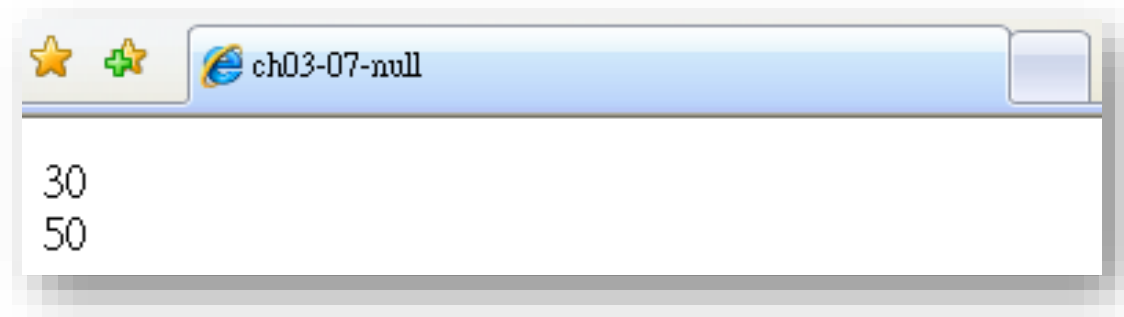
```
echo "<BR>";
```

```
unset($number2);
```

```
echo $number2;
```

```
echo "<BR>";
```

```
?>
```



//變數\$number1為空值

//使用函式unset()將變數\$number2設為空值

# 資料型態(14/15)

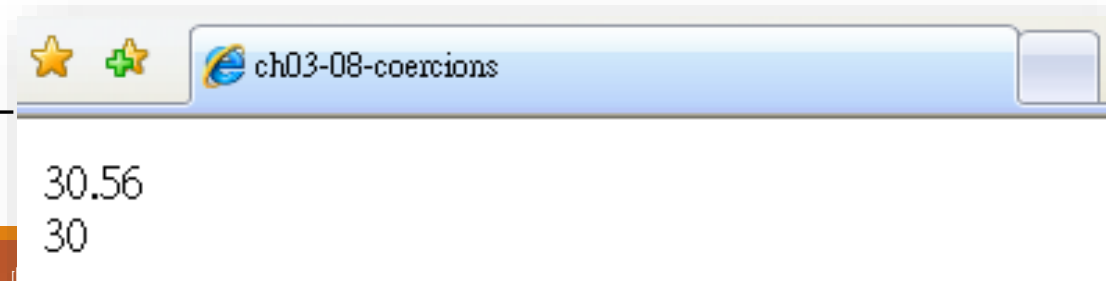


當變數型態在使用的過程中，可能會需要轉換型態，我們可以透過兩種方式來進行變數型態轉換

- 強制轉換

```
<?php
    $number=30.56;                //變數number為浮點數型態
    echo $number;
    echo "<BR>";
    $number = (int)$number;        //強制轉換變數number為整數型態
    echo $number;
```

?>

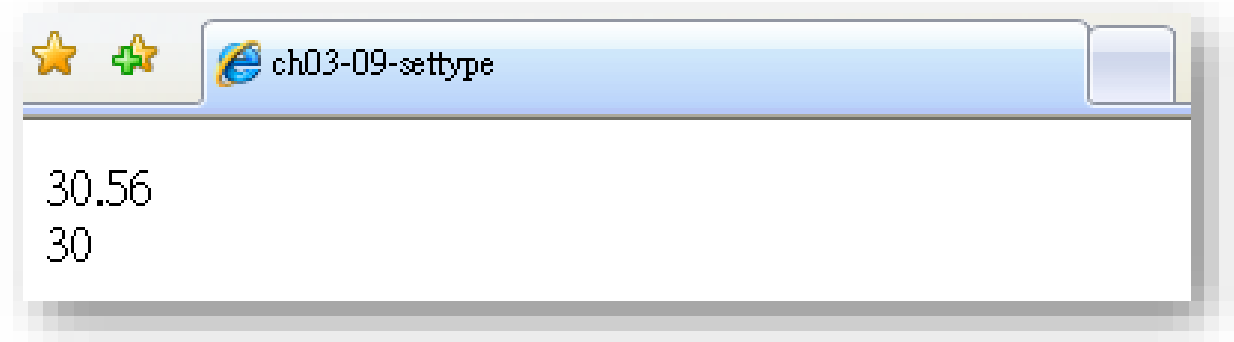


# 資料型態(15/15)



- 使用settype函式

```
<?php
    $number=30.56;           //變數number為浮點數型態
    echo $number;
    echo "<BR>";
    settype($number,int);    //使用settype函式轉換變數number為整數型態
    echo $number;
?>
```



# 變數(1/14)



- 變數即是用來暫存資料工具，使用時會在變數名稱前面加上\$符號，通常被引用的變數還沒設定數值前內容為空值，若要設定數值則可以用“=”符號來設定
- PHP 是一非強制檢查型別的程式語言(weakly typed language)，變數在引用時並不需要事先宣告資料型態才能使用

# 變數(2/14)



## 變數的命名規則

1. 變數名稱的字首必須是英文大小寫字母(A~Z或a~z)或是底線(\_)。
2. 變數名稱第二個字元後可以是：
  - (1) 英文大小寫字母
  - (2) 數字0~9
  - (3) 底線
3. 變數名稱長度沒有限制
4. 無法使用PHP程式語言保留字

# 變數(3/14)



## 變數宣告與設定方法範例

```
<?php
    $name;                //宣告變數name，其值為null
    $number=17;           //宣告變數number，其值設定為17
?>
```

# 變數(4/14)

---



變數種類可分為5種：

- 區域變數
- 全域變數
- 靜態變數
- 動態變數
- 預設變數

# 變數(5/14)



## 區域變數

- 在特定區域範圍中才能使用的變數，不能在其他的函數中被使用
- 此外在函數中的變數若是區域變數，也不能在其他區域中使用

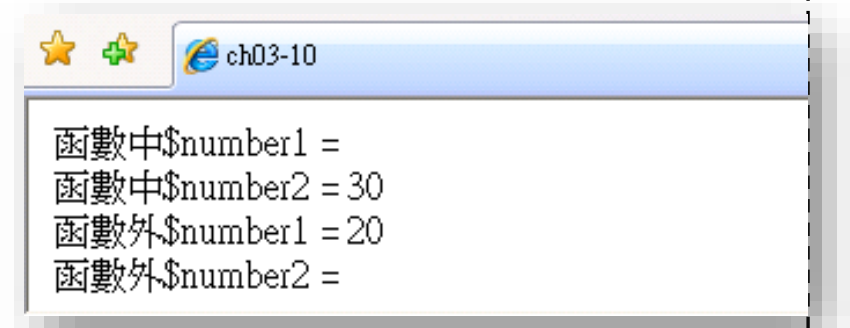


# 變數(6/14)



## 範例

```
<?php
    $number1 = 20;
    function local()                                //自訂local函數
    {
        $number2 = 30;
        echo "函數中\$number1 = $number1";
        echo "<BR>";
        echo "函數中\$number2 = $number2";
        echo "<BR>";
    }
    local(); //呼叫local函數
    echo "函數外\$number1 = $number1";
    echo "<BR>";
    echo "函數外\$number2 = $number2";
?>
```



# 變數(7/14)

---



## 全域變數

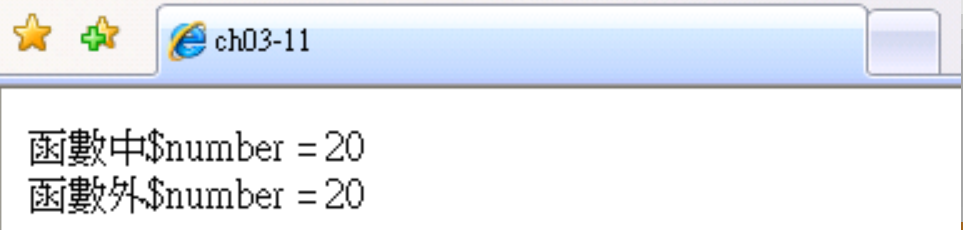
- 在任何函數範圍內皆可使用該變數
- 全域變數使用方法分為
  - 在該函數中將會使用到的函式外的變數宣告為global
  - 利用GLOBALS陣列

# 變數(8/14)



使用global範例

```
<?php
    $number = 20;
    function local()                                //自訂local函數
    {
        global $number;                            //使用global
        echo "函數中\$number = $number";
        echo "<BR>";
    }
    local();                                        //呼叫local函數
    echo "函數外\$number = $number";
?>
```

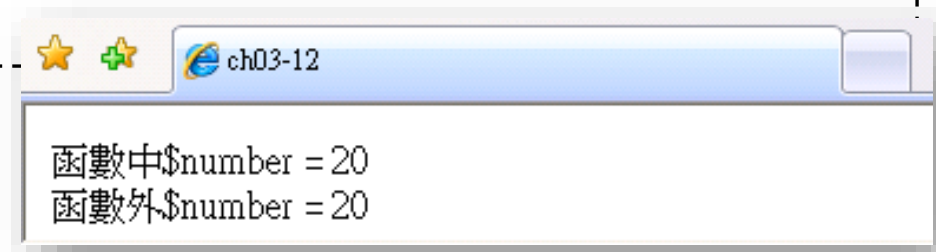


# 變數(9/14)



## 使用GLOBALS陣列範例

```
<?php
    $number = 20;
    function local()                                //自訂local函數
    {
        $number = $GLOBALS['number'];             //使用GLOBALS陣列
        echo "函數中\$number = $number";
        echo "<BR>";
    }
    local();                                         //呼叫local函數
    echo "函數外\$number = $number";
?>
```



# 變數(10/14)



## 靜態變數

- 變數的值不會因為離開函數而消失，靜態變數會保留最後使用或修改的資料
- 使用保留字 `static` 來將變數宣告為靜態變數

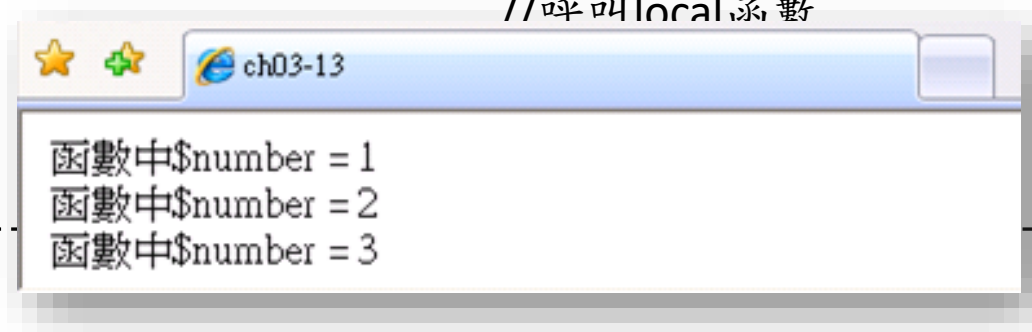
# 變數(11/14)



## 範例

```
<?php
    function local()                //自訂local函數
    {
        static $number = 0;        //使用 static
        $number = $number+1;
        echo "函數中\$number = $number";
        echo "<BR>";
    }
    local();
    local();
    local();
?>
```

//呼叫local函數



# 變數(12/14)

---



## 動態變數

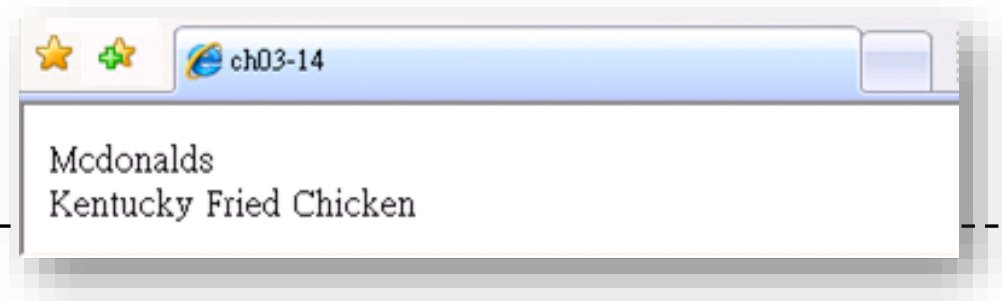
- 是一種變數參照，透過某一變數名稱來當作另一個變數的參照
- 使用兩個錢字符號\$\$來使用動態變數

# 變數(13/14)



## 範例

```
<?php
    $M = "Mcdonalds";           //宣告M變數
    $KFC = "Kentucky Fried Chicken";
    $store = "M";               //宣告store的內容為變數M的名稱
    echo $$store;               //使用動態變數
    echo "<BR>";
    $store = "KFC";
    echo $$store;
?>
```





# 變數(14/14)



## 預設變數

- 與伺服器或使用者環境相關的系統變數

%	說明
\$_SERVER	儲存伺服器內或使用者環境的資訊陣列變數
\$_POST	儲存以POST方式傳入的陣列變數
\$_GET	儲存以GET方式傳入的陣列變數
\$_COOKIE	儲存以COOKIE方式註冊的陣列變數
\$_SESSION	儲存以SESSION方式註冊的陣列變數
\$_FILES	儲存以POST方式傳入檔案的陣列變數
\$_REQUEST	儲存以POST、GET、COOKIE、FILES方式傳入的陣列變數

# 常數(1/3)



是一與變數相反的工具，它主要是定義一些無法改變數值的內容，  
可分為兩種類型

- 內建常數
- 自定常數

# 常數(2/3)



## 內建常數

- 是系統內已定義的常數工具，主要是提供給程式開發者使用，通常名稱皆為大寫

內建常數	說明
PHP_VERSION	PHP版本
PHP_OS	執行PHP的系統
TRUE	真值
FLASE	假值
E_ERROR	指到最近的錯誤，並中斷程式產生報告，值為1
E_WARNING	指到最近的警告，不會中斷程式，值為2
E_PARSE	分析語法錯誤之處，值為4
E_NOTICE	用於不尋常但不一定是錯誤之處，值為8

# 常數(3/3)



## 自定常數

- 可自定我們常用的常數，像是定義圓周率等於**3.1415**或者是一天小時數等於**24...**等使用方式

## 定義的方法

```
define(常數名稱,常數值);
```

```
<?php
```

```
define(PI,3.1415);
```

```
echo $round_area = 3 * 3 * PI;
```

```
//定義圓周率
```

```
//計算圓面積
```

```
?>
```



ch03-15

28.2735

# 3-4 運算子



運算子基本程式敘述

算術運算子

遞增與遞減運算子

指定運算子與複合運算子

比較運算子

邏輯運算子

位元運算子

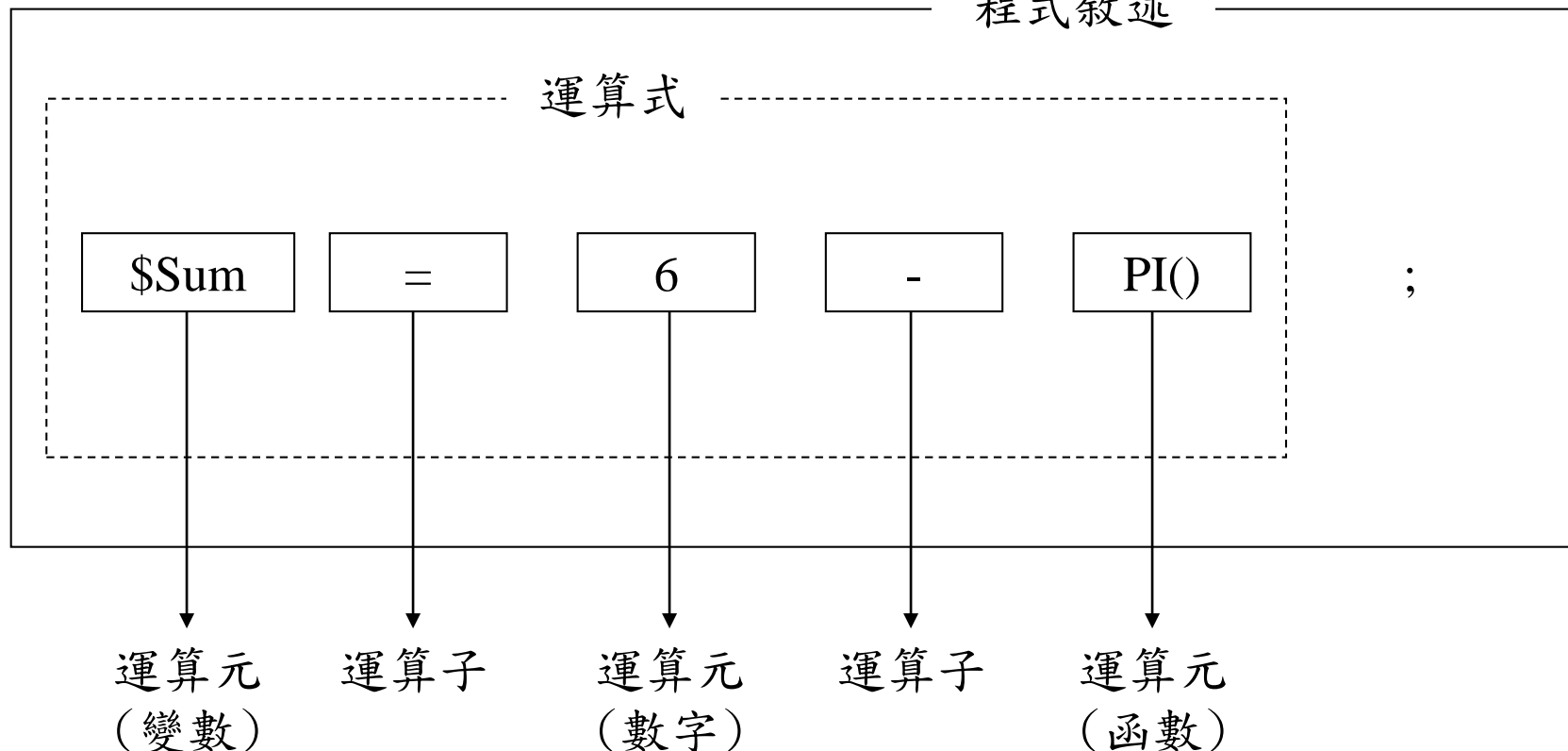
字串連接運算子

運算子優先順序

# 運算子基本程式敘述



程式敘述



# 算術運算子(1/ 2)



是一般最常見的加減乘除運算

運算子	意義	範例	運算結果
+	加法	$3 + 5$	8
-	減法	$12 - 7$	5
*	乘法	$3 * 11$	33
/	除法	$8 / 4$	2
%	取餘數 (同餘)	$43 \% 5$	3

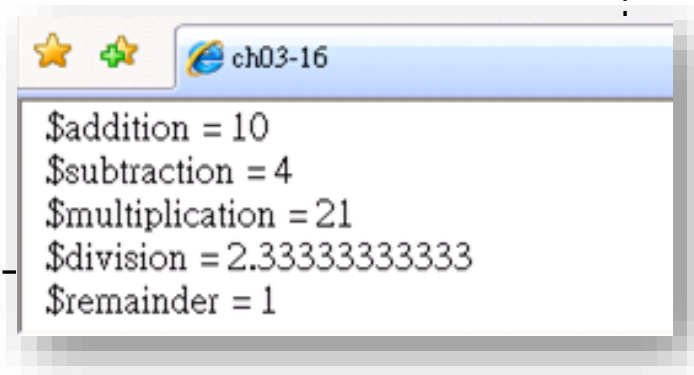
# 算術運算子(2/2)



## 範例

```
<?php
    $addition = 7 + 3;
    $subtraction = 7 - 3;
    $multiplication = 7 * 3;
    $division = 7 / 3;
    $remainder = 7 % 3;
    echo "\$addition = $addition <BR>";
    echo "\$subtraction = $subtraction <BR>";
    echo "\$multiplication = $multiplication <BR>";
    echo "\$division = $division <BR>";
    echo "\$remainder = $remainder";
?>
```

//加法  
//減法  
//乘法  
//除法  
//取餘數





# 遞增與遞減運算子(1/2)



是一個變數的值會隨著執行次數持續加1 或減1

運算子	意義	範例 (\$a= 6)	運算結果
++	遞增	\$a++	\$a=7
◦ 放在變數前則會先做遞減放在變數後則會\$a++運算式結束後才做\$a=5			

# 遞增與遞減運算子(2/2)

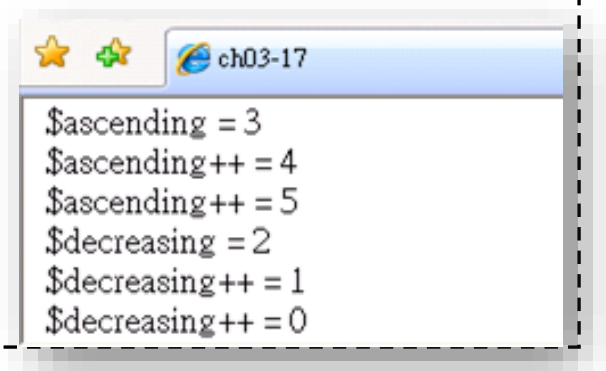


## 範例

```
<?php
    $ascending = 3;
    echo "\$ascending = $ascending <BR>";
    $ascending++;
    echo "\$ascending++ = $ascending <BR>";
    $ascending++;
    echo "\$ascending++ = $ascending <BR>";
    $decreasing = 2;
    echo "\$decreasing = $decreasing <BR>";
    $decreasing--;
    echo "\$decreasing++ = $decreasing <BR>";
    $decreasing--;
    echo "\$decreasing++ = $decreasing <BR>";
?>
```

//遞增

//遞增



# 指定運算子與複合運算子 (1/3)



指定運算子「=」即是指定數值或運算式給某一變數，即是用來指定運算子來改變變數的值

指定運算子可以配合算術運算子來建立複合運算子，來有效簡化運算式

# 指定運算子與複合運算子 (2/3)



運算子	意義	範例	運算拆解
=	指定數值到變數內	\$a=10	\$a=10
+=	變數與數值相加	\$a+=20	\$a=\$a+20
-=	變數與數值相減	\$a-=30	\$a=\$a-30
*=	變數與數值相乘	\$a*=40	\$a=\$a*40
/=	變數與數值相除	\$a/=50	\$a=\$a/50
%=	變數與數值相取餘數	\$a%=60	\$a=\$a%60
.=	變數與字串串接	\$a.=70	\$a=\$a.70
<<=	左移x位元	\$a <<= 1	\$a = \$a << 1
>>=	右移x位元	\$a >>= 2	\$a = \$a >> 1
&=	相互位元and運算	\$a &= \$b	\$a = \$a & \$b
=	相互位元or運算	\$a  = \$b	\$a = \$a   \$b
^=	相互位元xor運算	\$a ^= \$b	\$a = \$a ^ \$b

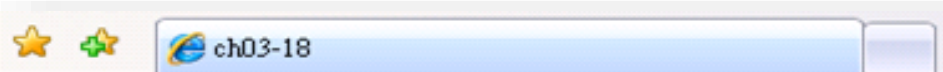
# 指定運算子與複合運算子 (3/3)



## 範例

```
<?php
    $number = 3;                //指定數值到變數內
    echo "\$number = $number <BR>";
    $number += 4;                //數字相加
    echo "\$number += 4 --> \$number = $number <BR>";
    $number <=<= 2;              //左移2位元
    echo "\$number <=<= 2 --> \$number = $number <BR>";
    $number &= 3;                //相互位元and運算
    echo "\$number &= 3 --> \$number = $number <BR>";
    $number .= "~Hello";        //串接字串
    echo "\$number .= \"~Hello\" --> \$number = $number <BR>";
```

?>



```
$number = 3
$number += 4 --> $number = 7
$number <=<= 2 --> $number = 28
$number &= 3 --> $number = 0
$number .= "~Hello" --> $number = 0~Hello
```

# 比較運算子(1/2)



用於對兩運算元進行比較判斷，通常會與條件敘述(參考3.5節)配合使用

運算子	意義	範例 (\$a=3, \$b=5)	運算結果
==	等於	<code>\$a == \$b</code>	false
===	全等於	<code>\$a === \$b</code>	false
!=	不等於	<code>\$a != \$b</code>	true
<>	不等於	<code>\$a &lt;&gt; \$b</code>	true
!==	非等於	<code>\$a !== \$b</code>	true
<	大於	<code>\$a &lt; \$b</code>	true
>	小於	<code>\$a &gt; \$b</code>	false
<=	大於等於	<code>\$a &lt;= \$b</code>	true
>=	小於等於	<code>\$a &gt;= \$b</code>	false

# 比較運算子(2/2)



## 範例

```
<?php
$number1 = 3; $number2 = 5;
if($number1 == $number2){
    echo "\$number1 == \$number2 成立<BR>";
}else{
    echo "\$number1 == \$number2 不成立<BR>";
}
if($number1 != $number2){
    echo "\$number1 != \$number2 成立<BR>";
}else{
    echo "\$number1 != \$number2 不成立<BR>";
}
if($number1 >= $number2){
    echo "\$number1 >= \$number2 成立";
}else{
    echo "\$number1 >= \$number2 不成立";
}
```



ch03-19

```
$number1 == $number2 不成立
$number1 != $number2 成立
$number1 >= $number2 不成立
```

?>

# 邏輯運算子(1/3)



判斷兩個變數、常數或運算式的布林值

運算子	意義	範例 (\$a= true, \$b=false)	運算結果
&& (and)	條件and運算	\$a && \$b (\$a and \$b)	false
(or)	條件or運算	\$a    \$b (\$a or \$b)	true
! (not)	條件not運算	! \$a	false
xor	條件xor運算	\$a xor \$b	true



# 邏輯運算子(2/3)



真值表總整理

## &&運算子真值表

\$a	\$b	\$a && \$b
true	true	true
true	false	false
false	true	false
false	false	false

## || 運算子真值表

\$a	\$b	\$a    \$b
true	true	true
true	false	true
false	true	true
false	false	false

## !運算子真值表

\$a	! \$a
true	false
false	true

## xor運算子真值表

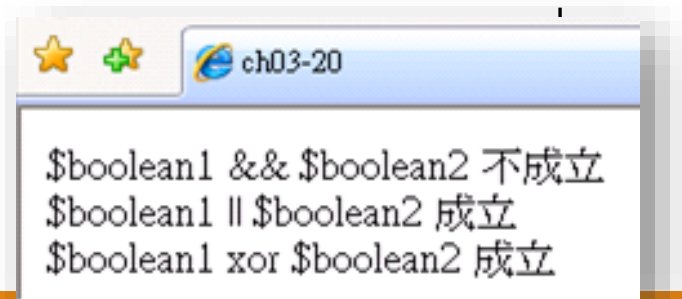
\$a	\$b	\$a xor \$b
true	true	false
true	false	true
false	true	true
false	false	false

# 邏輯運算子(3/3)



## 範例

```
<?php
$boolean1 = true ; $boolean2 = false;
if($boolean1 && $boolean2){
    echo "\$boolean1 && \$boolean2 成立<BR>";
}else{
    echo "\$boolean1 && \$boolean2 不成立<BR>";
}
if($boolean1 || $boolean2){
    echo "\$boolean1 || \$boolean2 成立<BR>";
}else{
    echo "\$boolean1 || \$boolean2 不成立<BR>";
}
if($boolean1 xor $boolean2){
    echo "\$boolean1 xor \$boolean2 成立";
}else{
    echo "\$boolean1 xor \$boolean2 不成立";
}
```



?>

# 位元運算子(1/2)



位元運算子即是進行二位元運算

運算子	意義	範例(\$a=6 , \$b=3)	運算結果
&	位元AND運算	$\$a \& \$b$	2
	位元OR運算	$\$a   \$b$	7
^	位元XOR運算	$\$a \wedge \$b$	5
~	位元NOT運算	$\sim \$a$	-7
<<	位元左移	$\$a \ll 2$	24
>>	位元右移	$\$a \gg 1$	3

# 位元運算子(2/2)



## 範例

```
<?php
$number1 = 6 ; $number2 = 3;
echo "\$number1 & \$number2 = ";
echo ($number1 & $number2); //AND運算
echo "<BR>";
echo "\$number1 | \$number2 = ";
echo ($number1 | $number2); //OR運算
echo "<BR>";
echo "\$number1 ^ \$number2 = ";
echo ($number1 ^ $number2); //XOR運算
```

```
echo "<BR>";
echo "~\$number1 = ";
echo ~$number1; //NOT運算
echo "<BR>";
echo "\$number1 << \$number2 = ";
echo ($number1 << $number2); //左移
echo "<BR>";
echo "\$number1 >> \$number2 = ";
echo ($number1 >> $number2); //右移
?>
```

```
$number1 & $number2 = 2
$number1 | $number2 = 7
$number1 ^ $number2 = 5
~$number1 = -7
$number1 << $number2 = 48
$number1 >> $number2 = 0
```

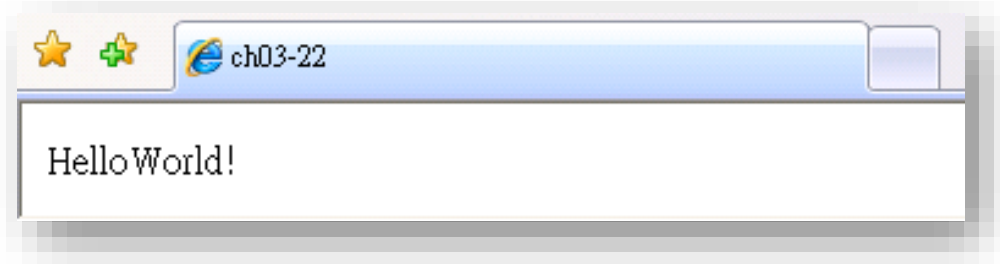
# 字串連接運算子



用來做字串連結使用

運算子	意義	範例	運算結果
.	字串連接	"AB"."CD"	"ABCD"

```
<?php  
echo "Hello"."World"."!"; //字串連接  
?>
```



# 運算子優先順序(1/2)



## 運算子優先順序表

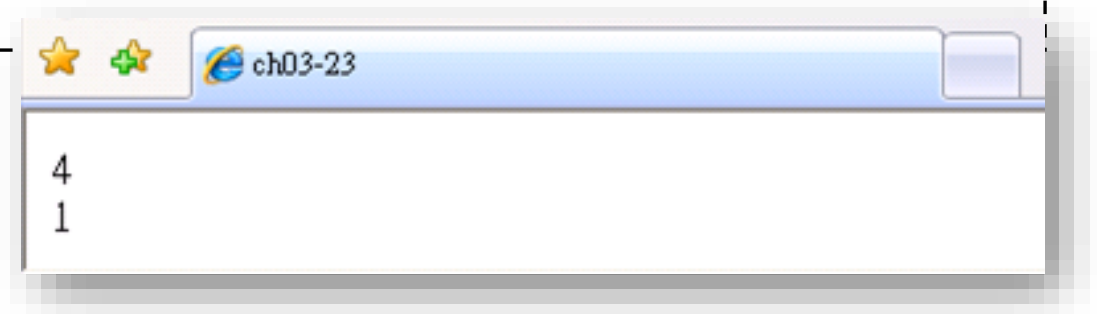
優先	運算子	說明
<div>高</div> <div>↓</div> <div>低</div>	()	括號
	!、~、++、--	邏輯與位元NOT運算、遞增遞減運算
	*、/、%	乘法、除法、取餘數運算
	+、-、.	加法、減法、字串連接運算
	<<、>>	位元左移、位元右移運算
	>、>=、<、<=	大於、大於等於、小於、小於等於運算
	=、!=、==	等於、不等於、全等於運算
	&、 、^、~	位元AND、OR、XOR、NOT運算
	&&、	邏輯AND、OR運算
	=	指定運算

# 運算子優先順序(2/2)



## 範例

```
<?php
    $number1 = 1;$number2 = 2;$number3 = 3;$number4 = 4;
    echo ($number1 + $number2++ * $number3 & $number4)."<BR>";
    $number1 = 1;$number2 = 2;$number3 = 3;$number4 = 4;
    //重新設定數值
    echo ($number1 | ++$number2 / $number3 < $number4);
?>
```



# 3-5 條件敘述

---



if 條件敘述

if...else條件敘述

if...elseif條件敘述

switch 條件敘述



# if 條件敘述(1/2)

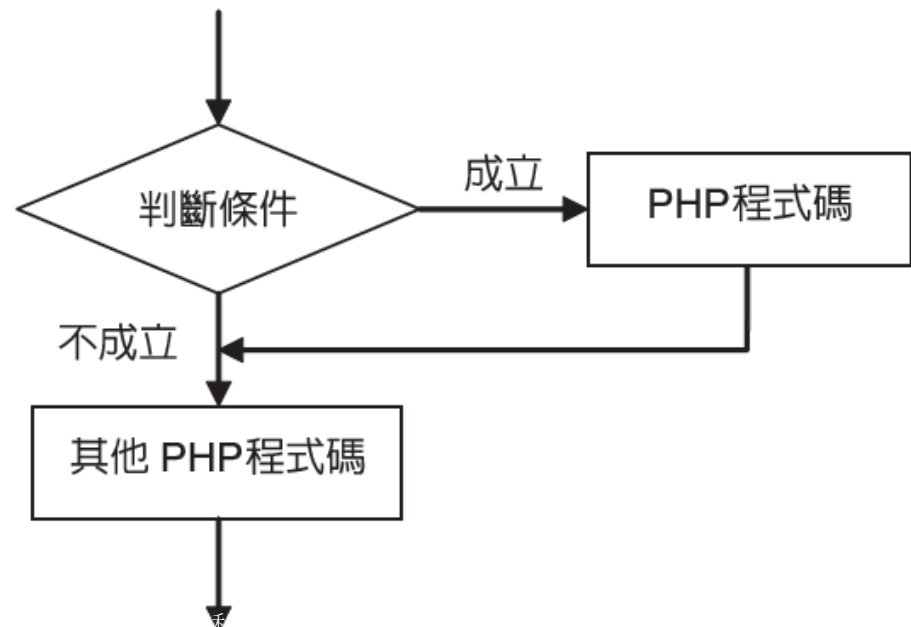


用來判斷某一事件是否成立，如果成立則會運作指定的事件或程式碼

## 基本程式架構

```
<?php
    if (判斷條件){
        PHP程式碼;
    }
?>
```

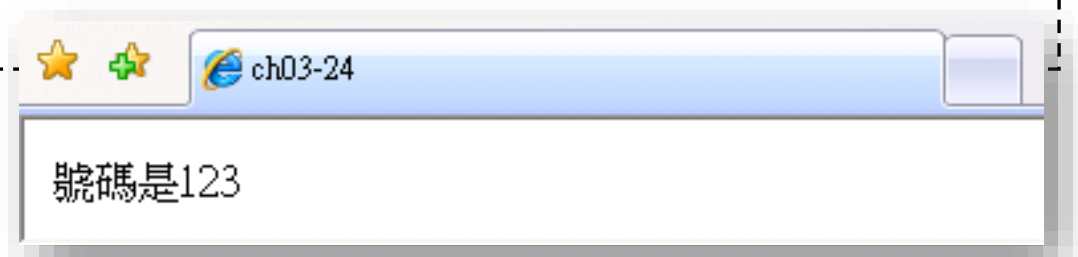
## 基本流程架構



## if 條件敘述(2/2)

### 範例

```
<?php
    $number = "123";
    if($number == "123")
    {
        echo "號碼是123";
    }
    if($number == "789")
    {
        echo "號碼是789";
    }
?>
```



# if...else條件敘述(1/2)

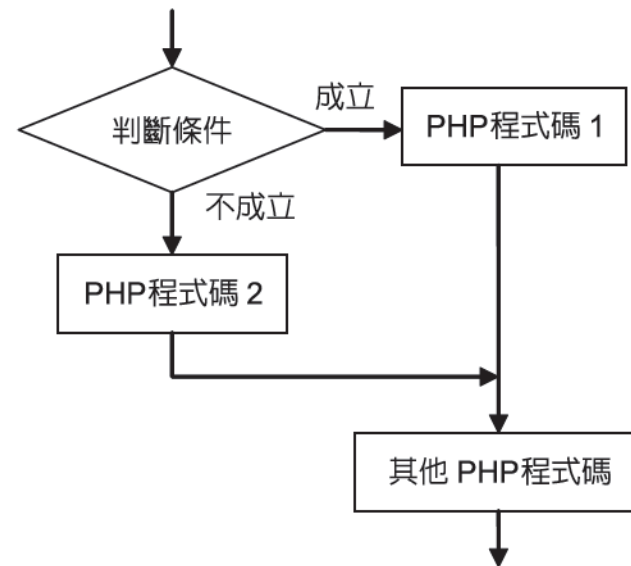


用來判斷事件是否成立，若事件成立，則執行該指定的程式碼；若不成立則可以執行其他指定的程式碼

## 基本程式架構

```
<?php
    if (判斷條件){
        PHP程式碼1;
    }else{
        PHP程式碼2;
    }
?>
```

## 基本流程架構

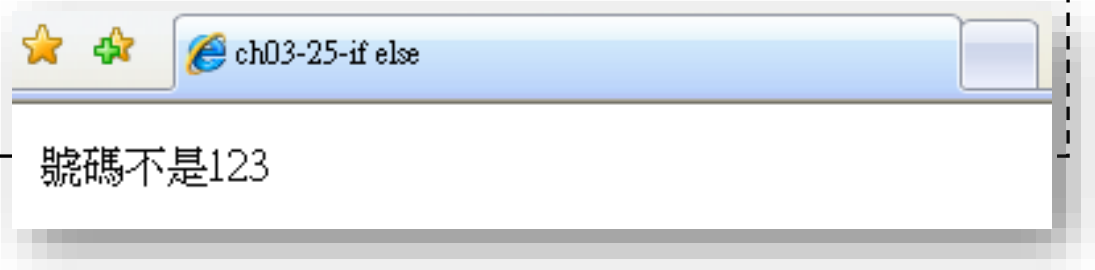


# if...else條件敘述(2/2)



## 範例

```
<?php
    $number = "789";
    if($number == "123")
    {
        echo "號碼是123";
    }else{
        echo "號碼不是123";
    }
?>
```



# if...elseif條件敘述(1/3)



用來判斷多個事件是否成立，若第一個事件成立，則執行第一個事件指定的程式碼；若第二個事件成立，則執行第二個事件指定的程式碼；下面以此類推到最後一行**elseif** 條件敘述，其條件敘述後也能使用**else** 條件來執行上述條件皆不成立時需執行的指定程式碼

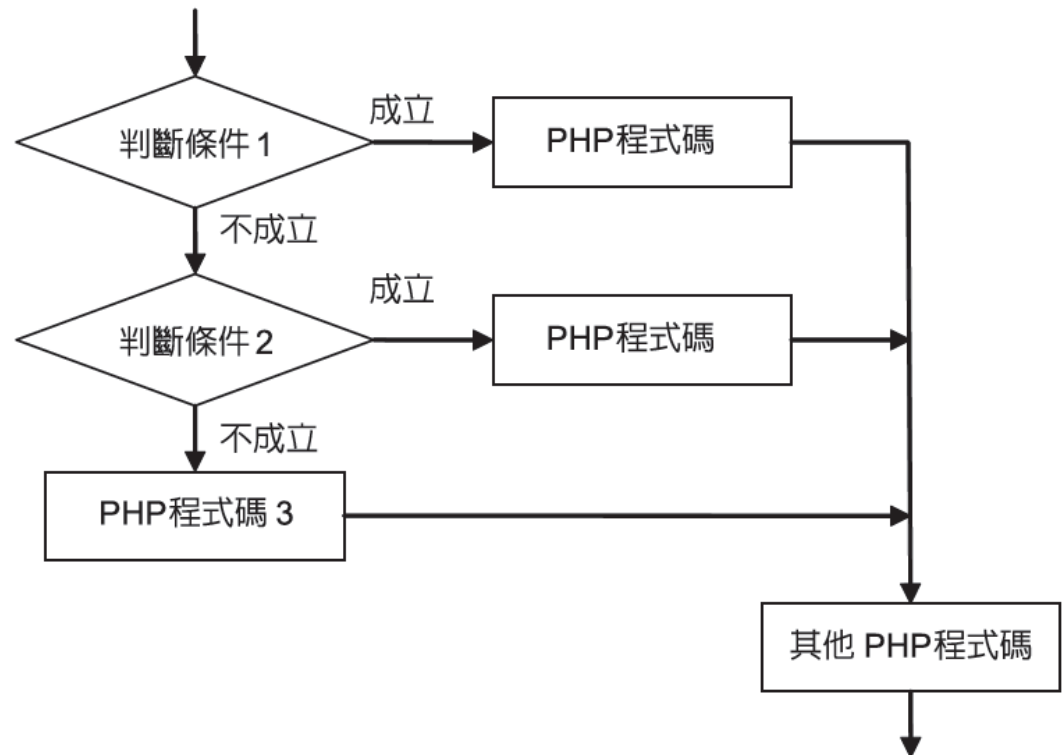
# if...elseif條件敘述(2/3)



## 基本程式架構

```
<?php
if (判斷條件1){
    PHP程式碼1;
}elseif(判斷條件2){
    PHP程式碼2;
}else{
    PHP程式碼3;
}
?>
```

## 基本流程架構

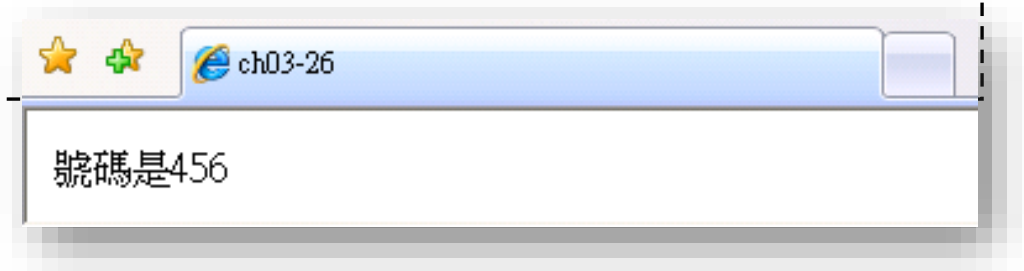


# if...elseif條件敘述(3/3)



## 範例

```
<?php
    $number = "456";
    if($number == "123") {
        echo "號碼是123";
    }elseif($number == "456"){
        echo "號碼是456";
    }else{
        echo "號碼不是123，也不是456";
    }
?>
```



# switch 條件敘述(1/3)



用來判斷一變數、常數或運算式其結果是否符合指定的結果，若符合其一指定結果則執行其指定的程式碼

```
<?php
switch(變數、常數或運算式){
case '結果1':
    PHP程式碼1;
    break;
case '結果2':
    PHP程式碼2;
    break;
default:      //case條件預設(皆不成立)執行該指定程式
    PHP程式碼3;
}
?>
```

## 基本程式架構

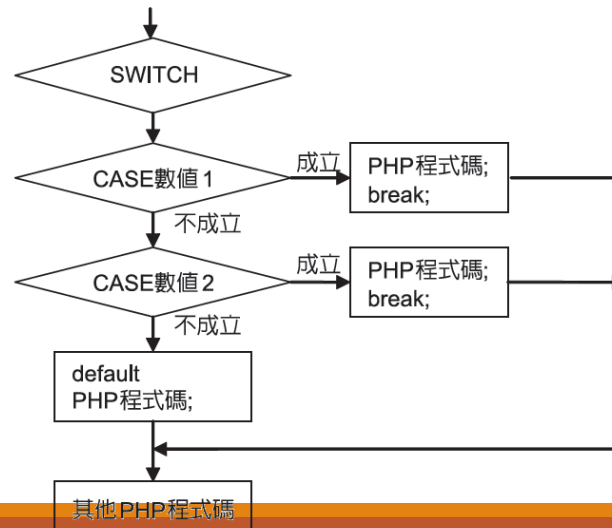


# switch 條件敘述(2/3)



## 基本流程架構

- 每個case 內的break 為跳脫命令，其主要用意是找到符合的結果，並執行完指定的內容後可以直接跳脫switch 條件敘述，若沒有break 跳脫命令則會繼續執行後面的case 及default 內的程式碼。



# switch 條件敘述(3/3)



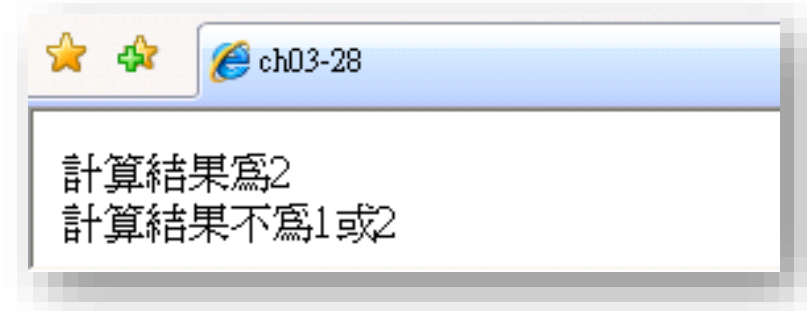
## 範例

```
<?php
switch(4/2){
    case '1':
        echo "計算結果為1";
        break;
    case '2':
        echo "計算結果為2";
        break;
    default:
        echo "計算結果不為1或2";
}
?>
```

## 正確的結果



## 沒有使用break的結果



## 3-6 迴圈



for 迴圈

while 迴圈

do while 迴圈

巢狀迴圈

break 與 continue

# for 迴圈(1/2)

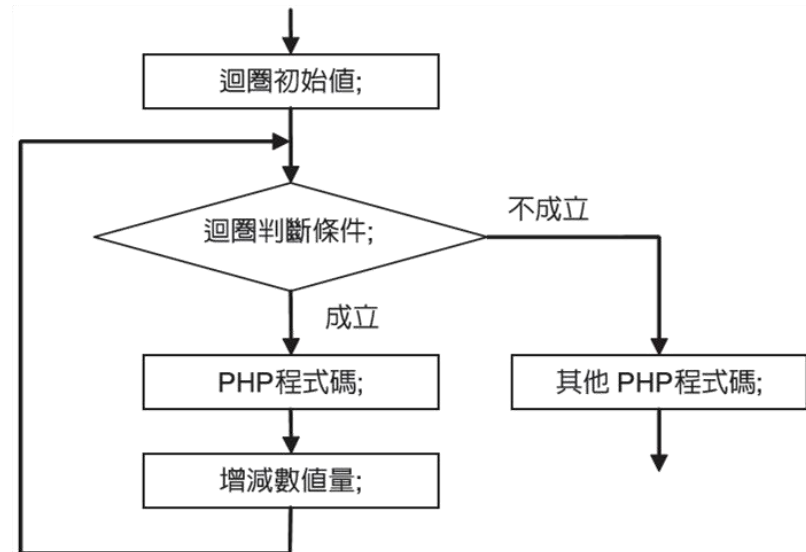


是最簡單的迴圈使用，他提供以計數器的方式來控制迴圈

## 基本程式架構

```
<?php
    for(迴圈起始值;迴圈判斷條件;
        數值增減量){
        PHP程式碼;
    }
?>
```

## 基本流程架構



# for 迴圈(2/2)



## 範例

```
<?php
    for($i=1;$i<=100;$i++){
        $sum+=$i;
    }
    echo "for迴圈<BR>數字1累加到100結果為".$sum;
?>
```



# while迴圈(1/2)



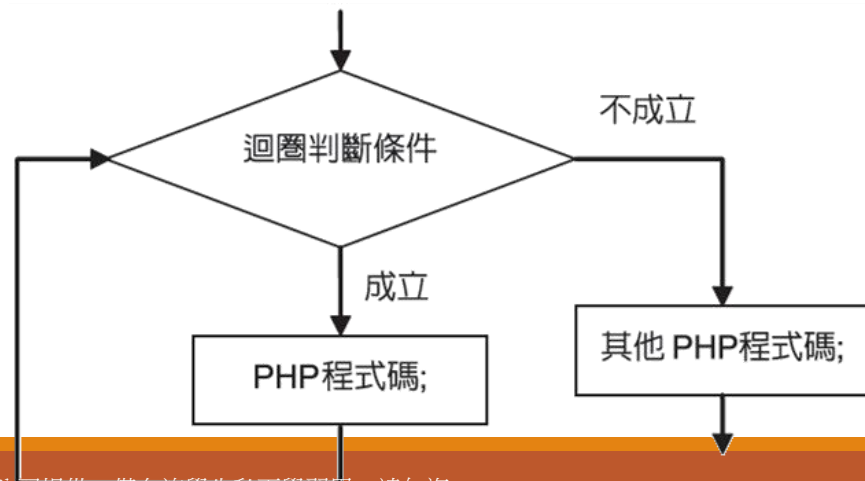
用來判斷條件成立才進行迴圈內之程式碼

與for 迴圈的差別在於其語法本身並無初始值與增減量的設定

## 基本程式架構

```
<?php
    while(迴圈判斷條件){
        PHP程式碼;
    }
?>
```

## 基本流程架構



# while迴圈(2/2)



## 範例

```
<?php
    $i=1;
    while($i<=100){
        $sum+=$i;
        $i++;
    }
    echo "while迴圈<BR>數字1累加到100結果為".$sum;
?>
```



# do while迴圈(1/2)

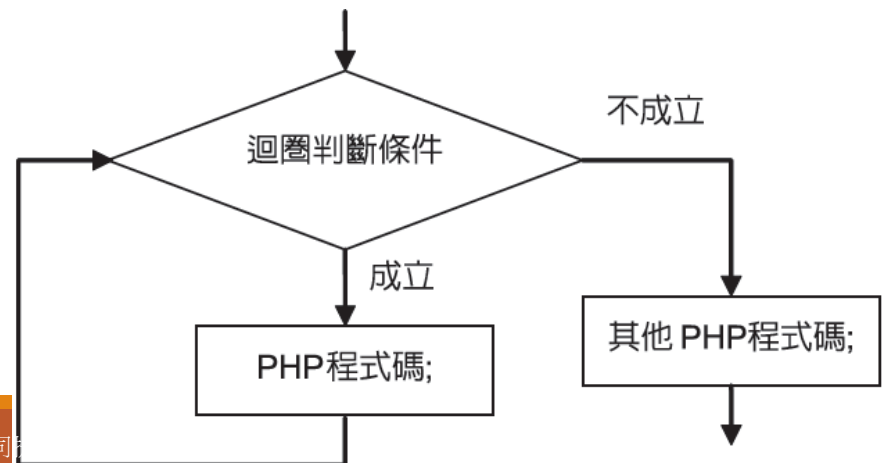


do while 迴圈與while 迴圈相似，差別在於do while 迴圈不管判斷條件是否成立，都會先執行一次所指定的程式碼，之後再進行判斷決定是否要繼續執行迴圈

## 基本程式架構

```
<?php
do{
    PHP程式碼;
}while(迴圈判斷條件);
?>
```

## 基本流程架構





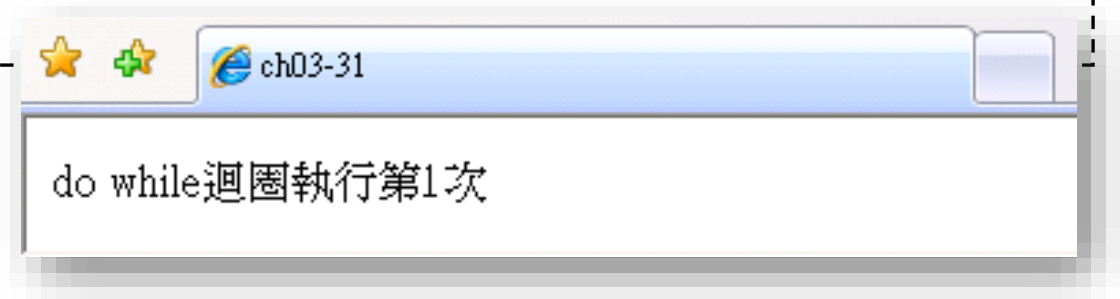
# do while迴圈(2/2)



## 範例

```
<?php
    $i=1;
    do{
        echo "do while迴圈執行第".$i."次<BR>";
        $i++;
    }while($i>3);
?>
```

//前後兩點為字串相加方式



# 巢狀迴圈(1/2)



即一個迴圈內還包含有其他迴圈

**PHP** 對於巢狀迴圈的層數並沒有限制，但需注意的是，巢狀迴圈層數越多，也代表著其複雜度越高，所需之執行時間也越久

# 巢狀迴圈(2/2)



## 範例

```
<?php
    $i=1;
    while($i<=2)
    {
        for($j=1;$j<=3;$j++)
        {
            echo "while迴圈第".$i."次，for迴圈第".$j."次<BR>";
        }
        $i++;
    }
?>
```



# break與continue(1/3)



**break** 即是在迴圈的執行過程中，強制中斷迴圈內執行的程式碼，此方法通常會配合條件判斷來使用

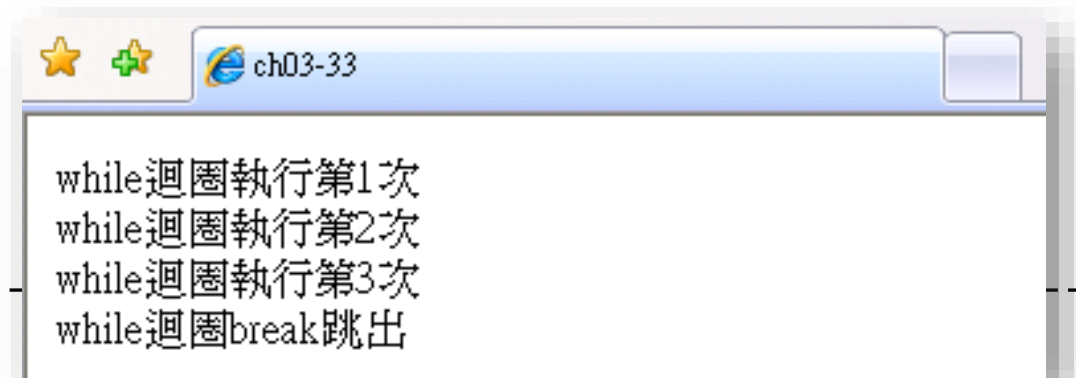
**continue** 可以讓迴圈可以略過此階段過程直接執行下一階段迴圈

# break與continue(2/3)



## break範例

```
<?php
    $i=1;
    while($i<=99)
    {
        echo "while迴圈執行第".$i."次<BR>";
        if($i == 3)
        {
            echo "while迴圈break跳出";
            break;
        }
        $i++;
    }
?>
```



# break與continue(3/3)



## continue範例

```
<?php
    for($i=1;$i <= 10;$i++)
    {
        if ($i < 7)
        {
            continue;
        }
        echo "while迴圈執行第".$i."次<BR>";
    }
?>
```



ch03-34

while迴圈執行第7次  
while迴圈執行第8次  
while迴圈執行第9次  
while迴圈執行第10次

# 本章結束

## Q&A討論時間

---