

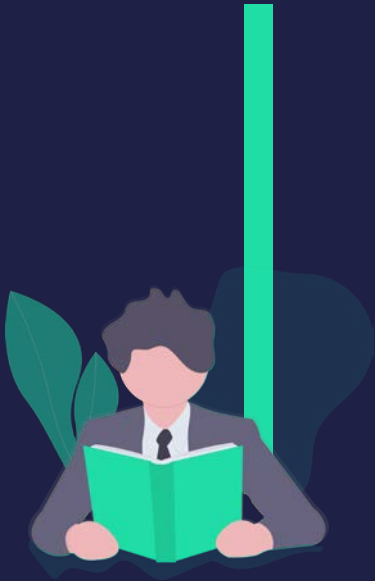
# Découvrir PHP

Michael  
X  NATIS



Compétence demandée :  
Appréhender les 6 concepts

1. Variables
2. Instructions de base
3. Blocs
4. Conditions
5. Boucles
6. Fonctions



1. Variables
2. Instructions de base
3. Blocs
4. Conditions
5. Boucles
6. Fonctions



# 1. Variables

```
let tab = [23, 43, 32, 4, 3];
```

```
$tab = [23, 43, 32, 4, 3];
```

Définition ou affectation ?



Définition : création de la variable  
Affectation : attribution d'une valeur

Définition : création de la variable  
Affectation : attribution d'une valeur





## 2. Instructions de base

# Affectation

```
let taille = 34;
```

```
$taille = 34;
```

```
let toto = [23, 34, 32, 3];
```

```
$toto = [23, 34, 32, 3];
```

```
let resultat = 'Petit';
```

```
$resultat = 'Petit';
```

```
let yop = true;
```

```
$yop = true;
```

```
let pers = {  
  age : 36,  
  prenom : 'Michael'  
};
```

```
$pers = [  
  'age' => 36,  
  'prenom' => 'Michael'  
];
```

Structure de données	Actions possibles
Nombre	Addition Soustraction Division Multiplication
Chaîne de caractères	Concaténation
Boolean	Et Ou Non
Tableau	Adressage (position) Ajout Suppression
Dictionnaire	Adressage (clé) Ajout Suppression



Structure de données	Actions possibles	Javascript
Nombre	Addition Soustraction Division Multiplication	+ - / *
Chaîne de caractères	Concaténation	+
Boolean	Et Ou Non	&&    !
Tableau	Adressage (position) Ajout Suppression	[position] push(element) splice(position)
Dictionnaire	Adressage (clé) Ajout Suppression	[clé] [clé] = element delete [clé]



Structure de données	JS
Nombre	<pre>3 + 4 10 - 23 20 / 10 5 * 4</pre>
Chaîne de caractères	<pre>'Hello' + ' ca va ?'</pre>
Boolean	<pre>true &amp;&amp; false true    false !true</pre>
Tableau	<pre>tab[0] tab.push(22)</pre>
Dictionnaire	<pre>obj.age obj.prenom = 'Michael'</pre>

```
3 + 4
10 - 23
20 / 10
5 * 4
```

```
'Hello' . ' ca va ?'
```

```
true && false
true || false
!true
```

```
$tab[0]
$tab[] = 22
```

```
$obj['age']
$obj['prenom'] = 'Michael'
```





## 3. Blocs

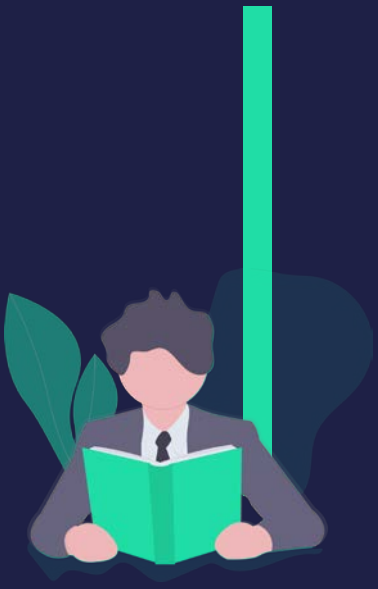
```
{  
    let resultat = 'Grand';  
}
```

```
{  
    $resultat = 'Grand';  
}
```

Les variables définies  
dans un bloc meurent à  
la fin du bloc

Les variables définies  
dans un bloc **meurent** à  
la fin du bloc

Portée (scope)







## 4. Conditions

```
let taille = 34;

let resultat = 'Petit';
if (taille >= 50)
{
    resultat = 'Grand';
}
```

```
$taille = 34;

$resultat = 'Petit';
if ($taille >= 50)
{
    $resultat = 'Grand';
}
```

```
let taille = 34;

let resultat = 'Petit';
if (taille >= 50)
{
    resultat = 'Grand';
}
```

```
let taille = 34;

let resultat = 'Petit';
if (!(taille < 50))
{
    resultat = 'Grand';
}
```

```
$taille = 34;
```

```
$resultat = 'Petit';
if ($taille >= 50)
{
    $resultat = 'Grand';
}
```

```
$taille = 34;
```

```
$resultat = 'Petit';
if (!( $taille < 50))
{
    $resultat = 'Grand';
}
```

## Opérateurs binaires sur les prédicats

**ET** = « et en même temps ... »

**OU** = « ou soit ... »

## Opérateurs unaires sur les prédicats

**NON** = « ne pas ... » ou  
« contraire »

```
let taille = 34;
let forme = 'Rectangle';

let resultat = 'Petit';
if (taille >= 50 && forme == 'Rectangle')
{
    resultat = 'Grand';
}
```

```
$taille = 34;
$forme = 'Rectangle';

$resultat = 'Petit';
if ($taille >= 50 && $forme == 'Rectangle')
{
    $resultat = 'Grand';
}
```

```
let taille = 34;
let forme = 'Rectangle';

let resultat = 'Petit';
if (taille >= 50 || forme == 'Rectangle')
{
    resultat = 'Grand';
}
```

```
$taille = 34;
$forme = 'Rectangle';

$resultat = 'Petit';
if ($taille >= 50 || $forme == 'Rectangle')
{
    $resultat = 'Grand';
}
```



```
let taille = 34;
let forme = 'Rectangle';

let resultat = 'Petit';
if (taille >= 50 || forme == 'Rectangle')
{
    resultat = 'Grand';
}
else
{
    resultat = 'Petit';
}
```

```
$taille = 34;
$forme = 'Rectangle';

$resultat = 'Petit';
if ($taille >= 50 || $forme == 'Rectangle')
{
    $resultat = 'Grand';
}
else
{
    $resultat = 'Petit';
}
```



## 5. Boucles

# Les boucles

Les boucles permettent de **répéter un bloc d'instructions**

Il y a 3 types de boucles pour  
répéter un bloc

1. @PourChaque
2. @Pour @De @A
3. @TantQue ou Boucle + @Stop

# 1. Il faut s'arrêter à la fin du tableau

```
let tab = [23, 43, 32, 4, 3];  
  
for (const element of tab)  
{  
    console.log(element);  
}
```

```
$tab = [23, 43, 32, 4, 3];  
  
foreach ($tab as $element)  
{  
    var_dump($element);  
}
```

## 2. Il faut s'arrêter avec un nombre maximal

```
let tab = [23, 43, 32, 4, 3];  
  
for (let i = 0; i < 4; ++i)  
{  
    console.log(tab[i]);  
}
```

```
$tab = [23, 43, 32, 4, 3];  
  
for ($i = 0; $i < 4; ++$i)  
{  
    var_dump($tab[$i]);  
}
```

### 3. Il faut s'arrêter avec une condition

```
let tab = [23, 43, 32, 4, 3];

let position = 0;
while (tab[position] < 30)
{
    position = position + 1;
}
console.log(position);
```

```
$tab = [23, 43, 32, 4, 3];

$position = 0;
while ($tab[$position] < 30)
{
    $position = $position + 1;
}
var_dump($position);
```



### 3. Il faut s'arrêter avec une condition

```
let tab = [23, 43, 32, 4, 3];

let position = 0;
for (const element of tab)
{
    if (element >= 30)
    {
        console.log(position);
        break;
    }
    position = position + 1;
}
```

```
$tab = [23, 43, 32, 4, 3];

$position = 0;
foreach ($tab as $element)
{
    if ($element >= 30)
    {
        var_dump($position);
        break;
    }
    $position = $position + 1;
}
```



# 6. Fonctions

```
function additionner(a, b)
{
    return a + b;
}
```

```
function additionner(int $a, int $b): int
{
    return $a + $b;
}
```

<https://www.php.net/manual/fr/language.types.declarations.php>



3	1	4	5	6	8
0	1	2	3	4	5

```
function exchanger(array $tab): array
{
    → $c ←= $tab[0];
    → $tab[0] ←= $tab[1];
    $tab[1] ←= $c;
    return $tab;
}
```

```
function verifyMajem (int $age): bool  
{  
  
}
```

Type Paramètres

Type du retour

Aliment  
nom de  
la fonction  
Beulli

Bouche

Mâcher

Gorge

Avaler

Estomac

Digérer

Intestin

Filtrer

Toilettes

Evacuer

Beulli

Beulli

Beulli

Nutriments

Nutriments

caca

caca

caca évaporé



function Bouche (Aliment & a) : Bouille  
{  
  
}