PHP jest skryptowanym językiem programowania za pomocą którego można tworzyć aplikacje WWW:

- generować dynamicznie zawartość strony internetowej

- tworzyć i edytować pliki na serwerze

- odbierać i wysyłać cookies

-wykonywać operacje na bazie danych

- sterować dostępem użytkowników do stron wizyty internetowej

- szyfrować dane

2. Struktura języka

Skrypty PHP są plikami tekstowymi, dlatego do ich pisania można wykorzystać dowolny edytor tekstu. Aby pliki tekstowe były prawidłowo rozpoznawane przez serwer WWW muszą mieć rozrzedzenie .php

3. Blok instrukcji PHP

Umieszczając skrypt php w dokumencie HTML, należy zaznaczyć w kodzie, gdzie zaczynają się kończą polenienia PHP Do tego celu służą specjalne znaczniki

Standardowy- <?Php ?>

Skrócony <? ?>

4. Przykłady:

<?

Echo „Mój pierwszy skrypt PHP”;

?>

<?php

Print („Mój pierwszy skrypt PHP”);

?>

<!DOCTYPE HTML>

<html>

<head>

<title>Skrypt PHP</title>

<meta charset=”UTF-8”>

</head>

<body>

<p>

<?php

Echo „Mój pierwszy skrypt PHP”;

?>

</p>

</body>

</html>

5. Komentarze

- komentarz blokowy /\* \*/

-komentarz jednowierszowy //

-komentarz jednowierszowy uniksowy #

6. Zmienne

- musi się zaczynać od litery lub znaku pokreślenia

- może składać się jedynie z liter, cyfr i znaku podkreślenia

- w nazwach rozróżniane są małe i duże litery

- w nazwach może stosować polskie litery

- zaczyna się $

7. Przyklady:

<?php

$x=1;

$nazwa\_1 = „tekst”;

$liczba7 = 345;

$ilość = 4;

Echo „wynik wynosi $x <br>”;

Echo „To jest $nazwa\_1 <br>”;

8. zmienne globalne

- $\_GET – tablica zawierająca zmienne przysyłane do skryptu za pomocą metody GET

- $\_POST – tablica zawierająca zmienne przysyłane de skryptu za pomocą metody POST

- $\_COOKIE – tablica zawierająca zmienne przysyłane de skryptu za pomocą cookies

- $\_FILES – tablica zawierająca zmienne przysyłane do skryptu podczas przesyłania plików

- $\_SERVER

- $\_ENV - tablica zawierająca zmienne zawierające zenne środowiskowe

- $\_REQUEST - tablica zawierająca zmienne przysyłane do skryptu przez użytkownika