

```
<?php
```

```
    $objFoo = new Foo;
```

```
    <input type="submit"
```

```
    <?php echo ($_SERVER['SCRIPT_NAME'])
```

```
    ) else {
```

```
        echo
```

```
        try
```

```
        $pdo
```

PHP5

Praktyczny kurs

Rewelacyjne strony internetowe w PHP 5 — dowiedz się, jak je zrobić!

- Instalacja i konfiguracja narzędzi, czyli bez czego nie da się ruszyć dalej
- Elementy języka i współpraca z systemem plików, czyli co koniecznie trzeba opanować
- Obiektowy PHP i współpraca z bazami danych, czyli co może Ci się przydać

Wydanie II

Marcin Lis



Zawiera CD



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział
- Skorowidz

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

PHP 5. Praktyczny kurs. Wydanie II

Autor: [Marcin Lis](#)
ISBN: 978-83-246-3393-7
Format: 158×235, stron: 456



Rewelacyjne strony internetowe w PHP 5 – dowiedz się, jak je zrobić!

- Instalacja i konfiguracja narzędzi, czyli bez czego nie da się ruszyć dalej
- Elementy języka i współpraca z systemem plików, czyli co koniecznie trzeba opanować
- Obiektowy PHP i współpraca z bazami danych, czyli co może Ci się przydać

Znajomość języka skryptowego PHP, szczególnie w wersji PHP 5, to w dzisiejszych czasach standard, bez którego nie może się obyć żaden szanujący się twórca stron internetowych. Środowisko PHP 5 pozwala tworzyć dynamiczne witryny, efektywnie komunikujące się z bazami danych. Zapewnia też możliwość współpracy Twojej strony z różnymi rodzajami danych, a ponadto nadaje się do tworzenia samodzielnie działających aplikacji. Jeśli marzy Ci się kariera webmastera, a nie masz jeszcze odpowiednich umiejętności w tej dziedzinie lub chcesz odświeżyć wiedzę, ta książka umożliwi Ci szybkie wejście na grunt praktycznego zastosowania możliwości języka PHP w Twoich własnych projektach.

W podręczniku „PHP 5. Praktyczny kurs. Wydanie II” znajdziesz kompletne informacje o podstawach PHP – od kwestii związanych z nazewnictwem, instalacją i konfiguracją niezbędnych narzędzi, przez omówienie zasad budowy skryptów, aż po programowanie obiektowe i obsługę sieci. Dowiesz się, jak uruchomić działającą (i atrakcyjną) witrynę internetową, jak wykorzystać możliwości grafiki i o czym należy pamiętać, aby uniknąć kłopotów z wyświetlaniem witryny w przeglądarce. Nauczysz się obsługiwać protokoły sieciowe i zrozumiesz, na czym polega obsługa sesji. Sprawdź, jak wiele możesz osiągnąć, programując w PHP!

- Instalacja i konfiguracja narzędzi
- Pierwszy skrypt
- Zmienne, typy danych i operatory
- Instrukcje sterujące i funkcje
- Obsługa daty i czasu, ciągi znaków, tablice
- Operacje na strukturze systemu plików
- Operacje na plikach i praktyczne wykorzystanie plików
- Odbieranie danych z przeglądarki
- Wysyłanie danych do przeglądarki
- Obsługa cookies, sesje i wyjątki
- Programowanie obiektowe
- Obsługa grafiki
- Połączenia sieciowe, poczta i FTP
- PHP i popularne bazy danych
- Obiektowa współpraca z MySQL i SQLite
- Bazy danych w praktyce

PHP 5 – po prostu musisz to znać!

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział 1. Podstawy	11
Lekcja 1. Czym jest PHP?	11
Język skryptowy	11
Krótka historia PHP	12
Jak to działa?	12
Lekcja 2. Instalacja i konfiguracja narzędzi	14
Samodzielna instalacja narzędzi	14
Korzystanie z pakietu XAMPP	31
Plik konfiguracyjny PHP	38
PHP w wierszu poleceń	39
Rozdział 2. Elementy języka	41
Lekcja 3. Pierwszy skrypt	41
Zaczynamy	41
Znaczniki PHP	45
Komentarze	47
Wyświetlanie informacji	49
Instrukcja print	50
Łączenie skryptów	51
Lekcja 4. Zmienne, typy danych i operatory	57
Czym są zmienne?	57
Rodzaje zmiennych, czyli typy danych	58
Zmienne w kodzie skryptu	62
Wyświetlanie wartości zmiennych	64
Operacje na zmiennych	68
Operatory	68
Zmienne globalne (superglobalne)	83
Konwersje typów	85
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	89
Lekcja 5. Instrukcje sterujące	90
Instrukcje warunkowe	90
Instrukcja wyboru	97
Operator warunkowy	99
Pętle	100
Składnia alternatywna	111
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	113

Lekcja 6. Funkcje	114
Definiowanie funkcji	114
Argumenty funkcji	115
Zwracanie wartości przez funkcje	117
Zasięg zmiennych	118
Sposoby przekazywania argumentów	123
Domyślne argumenty funkcji	125
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	126
Lekcja 7. Obsługa daty i czasu	127
Wyświetlanie daty i czasu	127
Tworzenie znacznika czasu	135
Pozostałe funkcje	138
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	141
Lekcja 8. Ciągi znaków	141
Rodzaje ciągów znaków	141
Wyrażenia złożone w ciągach znaków	143
Która metoda jest szybsza?	144
Formatowanie ciągów	146
Przetwarzanie ciągów znaków	152
Porównania	154
Przeszukiwanie	155
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	157
Lekcja 9. Tablice	158
Proste tablice	158
Tablice asocjacyjne	161
Operacje na tablicach	163
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	170
Rozdział 3. Współpraca z systemem plików	171
Lekcja 10. Operacje na strukturze systemu plików	171
Odczyt zawartości katalogu	171
Operacje na katalogach	176
Operacje na plikach	178
Miejsce na dysku	180
Rekurencyjne usuwanie zawartości katalogu	182
Nawigacja po katalogach	182
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	185
Lekcja 11. Operacje na plikach	186
Tworzenie i otwieranie plików	186
Zamykanie plików	188
Odczyt danych	188
Zapis danych	195
Inne operacje	201
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	204
Lekcja 12. Praktyczne wykorzystanie plików	204
Tekstowy licznik odwiedzin	205
Licznik wykorzystujący grafikę	207
Lista odnośników	209
Lista odwiedzin	210
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	213

Rozdział 4. Współpraca z przeglądarką	215
Lekcja 13. Odbieranie danych z przeglądarki	215
Formularze HTML	215
Wysyłanie metodą GET	216
Metoda POST	221
Wysyłanie plików do serwera	223
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	227
Lekcja 14. Wysyłanie danych do przeglądarki	228
Sposoby wysyłania danych	228
Wysyłanie zawartości plików	228
Sposoby pobierania plików z serwisa	232
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	245
Lekcja 15. Obsługa cookies	245
Krótko o cookies	245
Obsługa cookies w PHP	246
Korzystanie z cookies	250
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	255
Lekcja 16. Sesje	255
Wstęp do sesji	255
Identyfikator sesji	256
Rozpoczynanie sesji	256
Kończenie sesji	257
Zmienne sesji	257
Konfiguracja sesji	258
Implementacja sesji	260
Śledzenie zachowań użytkownika	264
Kontrola dostępu z wykorzystaniem sesji	266
System logowania z danymi w pliku	271
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	274
Rozdział 5. Obiektowy PHP	275
Lekcja 17. Podstawy obiektowości	275
Czym jest obiekt?	275
Definicja klasy	276
Tworzenie obiektów	279
Konstruktory i destruktory	281
Automatyczne ładowanie kodu klasy	284
Obiektowa lista odwiedzin	286
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	288
Lekcja 18. Więcej o programowaniu obiektowym	288
Dziedziczenie	288
Przesłanianie składowych	292
Klasy i składowe finalne	294
Konstruktory i destruktory klas bazowych	295
Specyfikatory dostępu	297
Składowe statyczne	299
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	302
Lekcja 19. Wyjątki	303
Instrukcja throw	303
Klasa Exception i pochodne	304
Blok try...catch	305
Przechwytywanie wielu wyjątków	310
Własne wyjątki	313
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	314

Rozdział 6. Grafika i obrazy	315
Lekcja 20. Obsługa grafiki	315
Biblioteka graficzna	315
Jak stworzyć galerię obrazów?	316
Przetwarzanie grafiki	325
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	337
Rozdział 7. Obsługa sieci	339
Lekcja 21. Połączenia, poczta i FTP	339
Tablica \$_SERVER	339
Adresy IP	342
Jak rozpoznać przeglądarkę?	345
Połączenie FTP	347
Wysyłanie poczty	349
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	352
Rozdział 8. Współpraca z bazami danych	353
Lekcja 22. Podstawy baz danych	353
MySQL i SQLite	353
Tabele, klucze i relacje	354
Bazy danych a PHP	358
Instalacja systemu bazy danych	359
Obsługa serwera MySQL	365
Lekcja 23. Podstawy SQL	371
Czym jest SQL?	371
Obsługa tabel	372
Typy danych w kolumnach	377
Zapytania	382
Lekcja 24. PHP i bazy danych	394
PHP i MySQL	394
PHP i SQLite	402
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	409
Lekcja 25. Podejście obiektowe	410
Korzystanie z PDO	410
PHP i SQLite	418
Lekcja 26. Bazy danych w praktyce	423
Licznik	423
Logowanie	426
Ankieta	428
Lista odwiedzin	433
Liczba osób na stronie	435
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	437
Skorowidz	439

Rozdział 6.

Grafika i obrazy

Lekcja 20. Obsługa grafiki

Biblioteka graficzna

PHP umożliwia zarówno wykonywanie różnorodnych operacji na obrazach, jak i generowanie plików graficznych. Wraz z PHP jest w tym celu dostarczana standardowo biblioteka GD¹ (dostępna również pod adresem <http://www.libgd.org/> lub <http://www.boutell.com/gd/>). W przypadku systemu Windows uaktywnienie funkcji graficznych uzyskamy przez usunięcie komentarza (początkowego średnika) z wiersza:

```
extension=php_gd2.dll
```

znajdującego się w pliku *php.ini* (oczywiście o ile ten wiersz jest ujęty w komentarz — poprzedzony średnikiem).

W przypadku Linuksa w pakietach dla poszczególnych dystrybucji biblioteka GD jest zwykle dołączana standardowo i nie trzeba wykonywać dodatkowych czynności. Aby włączyć obsługę biblioteki GD w przypadku samodzielnej kompilacji pakietów PHP, należy podczas konfiguracji podać dodatkową opcję:

```
--with-gd
```

jeśli chcemy korzystać z biblioteki dostarczonej wraz z PHP lub:

```
--with-gd=nazwa_katalogu
```

jeśli chcemy korzystać z zewnętrznej wersji biblioteki, np. pobranej spod podanego wyżej adresu. W tym przypadku parametr *nazwa_katalogu* powinien wskazywać katalog, w którym ta biblioteka została zainstalowana.

¹ Jako rozszerzenia dostępne są też inne biblioteki, np. *ImageMagic*, *Gmagick*, *Cairo*. Dokładne informacje o nich można znaleźć w dokumentacji PHP.

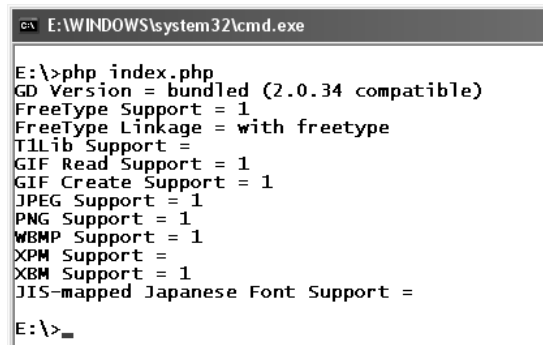
W celu przekonania się, czy dana wersja PHP ma włączoną obsługę biblioteki GD, można użyć funkcji o nazwie `gd_info`. Zwraca ona tablicę asocjacyjną zawierającą informacje o konfiguracji. Wystarczy zatem wywołać skrypt przedstawiony na listingu 6.1.

Listing 6.1. *Informacje o zainstalowanej bibliotece graficznej*

```
<?php
$arr = gd_info();
foreach($arr as $key => $val){
    echo "$key = $val\n";
}
?>
```

Przykładowy efekt działania kodu w konsoli systemu Windows został zaprezentowany na rysunku 6.1 (skrypt można też wywołać w przeglądarce, dodając jednak dla formatowania znacznik `
`). W sytuacji gdy wykonanie skryptu nie spowoduje wyświetlenia informacji lub też pojawi się komunikat o nieznannej funkcji `gd_info`, będzie to oznaczać, że obsługa biblioteki GD nie została włączona.

Rysunek 6.1.
Informacje o wersji i opcjach biblioteki graficznej GD



```
E:\WINDOWS\system32\cmd.exe

E:\>php index.php
GD Version = bundled (2.0.34 compatible)
FreeType Support = 1
FreeType Linkage = with freetype
TLib Support =
GIF Read Support = 1
GIF Create Support = 1
JPEG Support = 1
PNG Support = 1
WBMP Support = 1
XPM Support =
XBM Support = 1
JIS-mapped Japanese Font Support =

E:\>_
```

Jak stworzyć galerię obrazów?

Zanim przejdziemy do procedur przetwarzających grafikę, spróbujmy zająć się bardzo popularnym tematem tworzenia galerii obrazów. W większości wypadków nie wymaga to wykorzystywania funkcji udostępnianych przez bibliotekę GD — wystarczą zdobyte do tej pory wiadomości dotyczące języka PHP, w tym współpracy z przeglądarką (lekcje z rozdziału 4.) oraz systemem plików (lekcje z rozdziału 3.). Stwórzmy więc kilka przykładowych galerii.

Prosta galeria

Najprostsza galeria wyświetla pojedyncze obrazy wraz z odnośnikami nawigacyjnymi, tak jak zostało to zaprezentowane na rysunku 6.2. Jej utworzenie nie powinno sprawić żadnego kłopotu. Pliki z obrazami zapiszemy w osobnym katalogu, np. o nazwie *images*. Skrypt oczywiście uwzględni automatycznie wszelkie zmiany zawartości tego katalogu, nie trzeba więc będzie troszczyć się o ręczną aktualizację danych. Aby jednak nie komplikować kodu skryptu, przyjęte zostanie założenie, że katalog nie może



Rysunek 6.2. Przykładowy wygląd galerii

zawierać innych plików niż pliki galerii ani podkatalogów. Będzie się w nim też musiał znajdować co najmniej jeden plik graficzny.

Numer wyświetlanego obrazu będzie przekazywany do skryptu za pomocą metody GET w postaci parametru o nazwie `imgid`. Obrazy będą wyświetlane w kolejności alfabetycznej (według nazw plików), pierwszy z nich będzie miał identyfikator 0, drugi — 1 itd. Na każdej stronie galerii, tak jak jest to widoczne na rysunku 6.2, będą wyświetlane:

- ♦ obraz (umieszczony na stronie za pomocą znacznika ``),
- ♦ nazwa pliku graficznego,
- ♦ numer obrazu (numeracja będzie się rozpoczynać od 1),
- ♦ całkowita liczba obrazów,
- ♦ odnośniki do pierwszego, poprzedniego, następnego i ostatniego obrazu.

Skrypt generujący tak określoną galerię został przedstawiony na listingu 6.2. Przyjrzyjmy się mu bliżej.

Listing 6.2. Prosta galeria obrazów

```

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
<title>Galeria obrazów</title>

```

```

</head>
<body>
<?php
$imgDir = "./images";

//odczytanie parametru
if(isset($_GET['imgid'])){
    $imgId = $_GET['imgid'];
}
else{
    $imgId = 0;
}

//odczytanie zawartości katalogu
$dir = scandir($imgDir);
array_shift($dir);
array_shift($dir);

$count = count($dir);

//sprawdzenie poprawności parametru
if($imgId < 0 || $imgId >= $count || !is_numeric($imgId)){
    $imgId = 0;
}

//ustalenie nazwy bieżącego obrazu oraz
//identyfikatorów obrazów dla odnośników
$imgName = $dir[$imgId];
$first = 0;
$last = $count - 1;
if($imgId < $count - 1){
    $next = $imgId + 1;
}
else{
    $next = $count - 1;
}

if($imgId > 0){
    $prev = $imgId - 1;
}
else{
    $prev = 0;
}
?>
<div>
<div id='obraz' style='text-align:center'>
<?php
    echo "<img src=\"\$imgDir/$imgName\" alt=\"\$imgName\" />";
?>
</div>
<div id='opis' style='text-align:center'>
<?php
    $imgId++;
    echo "Obraz $imgName ($imgId z $count)";
?>
</div>
<div id='nawigacja' style='text-align:center'>

```

```
<?php
echo "<a href=\"galeria.php?imgid=$first\">Pierwszy</a> ";
echo "<a href=\"galeria.php?imgid=$prev\">Poprzedni</a> ";
echo "<a href=\"galeria.php?imgid=$next\">Następny</a> ";
echo "<a href=\"galeria.php?imgid=$last\">Ostatni</a> ";
?>
</div>
</div>
</body>
</html>
```

Kod rozpoczyna się od ustawienia zmiennej `$imgDir` wskazującej katalog, w którym będą umieszczane obrazy (musi to być katalog dostępny przez serwer WWW). W tym przypadku jest to podkatalog `images` katalogu, w którym będzie umieszczony skrypt *galeria.php*. Następnie za pomocą instrukcji warunkowej `if` sprawdzane jest, czy do skryptu został przekazany parametr `imgid`, czyli czy w tablicy `$_GET` jest klucz o nazwie `imgid`. Jeśli tak, jego wartość jest odczytywana, konwertowana za pomocą funkcji `intval` do typu `integer` (por. lekcja 4. z rozdziału 2.) i przypisywana zmiennej `$imgId`, w przeciwnym razie wartość zmiennej `$imgId` jest ustawiana na 0.

Po wykonaniu tych wstępnych czynności za pomocą funkcji `scandir` odczytywana jest zawartość katalogu wskazywanego przez `$imgDir` i przypisywana zmiennej `$dir`. Jak wiadomo z lekcji 10. (rozdział 3.), wynikiem działania `scandir` jest tablica zawierająca wszystkie elementy wskazanego katalogu (dlatego też powinny się w nim znajdować wyłącznie pliki graficzne galerii) posortowane w kolejności alfabetycznej. Pierwsze dwa elementy tej tablicy to wskazanie do katalogu bieżącego (`.`) oraz nadrzędnego (`..`)², dlatego też są one usuwane za pomocą dwóch wywołań funkcji `array_shift` (funkcja `array_shift` usuwa z tablicy pierwszą komórkę, czyli pierwszy indeks).

Następnie za pomocą wywołania funkcji `count` pobierana jest i zapisywana w zmiennej `$count` całkowita liczba obrazów, a za pomocą instrukcji `if` następuje sprawdzenie poprawności parametru zapisanego w zmiennej `$imgId`. Nie można bowiem zakładać, że do skryptu została przekazana na pewno poprawna wartość. Dlatego też jest sprawdzane, czy wartość `$imgId` jest:

- ♦ mniejsza od 0,
- ♦ większa od maksymalnej możliwej wartości (`$count - 1`),

Jeśli jeden z tych warunków jest prawdziwy (czyli kiedy zostanie stwierdzona nieprawidłowość przekazanych danych), zmiennej `$imgId` jest przypisywana wartość 0, co oznacza, że zostanie wyświetlony pierwszy obraz.

Po ostatecznym ustaleniu identyfikatora wyświetlanego obrazu są ustawiane wartości zmiennych, które w dalszej części posłużą jako parametry dla znaczników HTML. Są to:

- ♦ `$imgName` — nazwa pliku graficznego pobrana z tablicy `$dir`,
- ♦ `$first` — identyfikator pierwszego obrazu (czyli 0),

² Wyjątkiem jest sytuacja, gdy parametrem przekazanym funkcji `scandir` jest nazwa katalogu głównego.

- ◆ `$last` — identyfikator ostatniego obrazu, czyli liczba elementów tablicy `$dir` pomniejszona o 1 (`$dir - 1`),
- ◆ `$next` — identyfikator następnego obrazu, czyli wartość aktualnego identyfikatora powiększona o 1 (`$imgId + 1`),
- ◆ `$prev` — identyfikator poprzedniego obrazu, czyli wartość aktualnego identyfikatora pomniejszona o 1 (`$imgId - 1`).

Należy przy tym zwrócić uwagę, że jeśli aktualny identyfikator ma wartość 0, to wartością `$prev` powinno być 0 (nie ma bowiem wcześniejszego obrazu) — i analogicznie jeśli aktualny identyfikator ma wartość równą identyfikatorowi ostatniego obrazu, to wartością `$next` powinien być właśnie on (nie ma bowiem następnego obrazu).

Wszystkie zebrane w opisany sposób dane pozwalają na wygenerowanie znacznika `` w postaci:

```

```

np.:

```

```

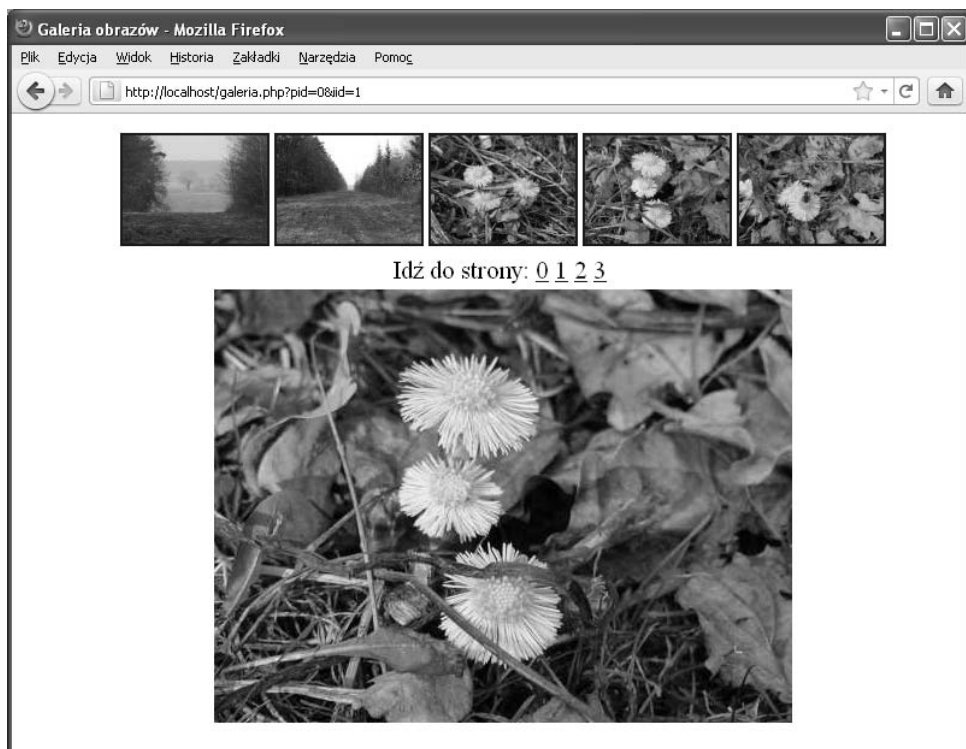
oraz odnośników:

- ◆ `Pierwszy` — do obrazu pierwszego,
- ◆ `Poprzedni` — do obrazu poprzedniego,
- ◆ `Następny` — do obrazu następnego,
- ◆ `Ostatni` — do obrazu ostatniego,
- ◆ oraz pozostałych danych: nazwy pliku graficznego (`$imgName`), numeru aktualnego obrazu (`$imgId + 1`), całkowitej liczby obrazów (`$count`).

Galeria z miniaturami obrazów

Nieco bardziej złożonym przykładem jest galeria zawierająca miniatury obrazów (taką jak zaprezentowana na rysunku 6.3). U góry strony wyświetlana jest pewna liczba miniatur (zdefiniowana w kodzie skryptu). Kliknięcie każdej z nich powoduje wyświetlenie w dolnej części strony wybranego obrazu w pełnej rozdzielczości. Pod miniaturkami znajdują się z kolei odnośniki pozwalające na nawigację pomiędzy kolejnymi stronami miniatur. Spróbujmy napisać skrypt tworzący taką galerię.

Zacznijmy od przygotowania obrazów. Pliki graficzne zawierające zdjęcia w pełnej rozdzielczości zapiszemy w podkatalogu o nazwie *images*, natomiast miniatury w podkatalogu *thumbnails*. Miniatury można przygotować w dowolnym programie graficznym. Oba podkatalogi zapiszemy w katalogu, w którym będzie znajdował się skrypt realizujący funkcje galerii. Skrypt nazwiemy *galeria.php*. Oczywiście wszystkie wymienione nazwy można zmieniać według własnych potrzeb, będzie to jednak wymagało uwzględnienia wprowadzonych zmian w kodzie. Należy zwrócić przy tym uwagę,



Rysunek 6.3. Galeria zawierająca miniatury obrazów

aby w podkatalogach przeznaczonych do umieszczania plików galerii znajdowały się jedynie pliki graficzne, ponieważ skrypt nie będzie sprawdzał typów plików (weryfikacja zostanie pominięta w celu uproszczenia kodu).

Zastanówmy się teraz, jak ma wyglądać struktura strony zawierającej galerię. Może być ona zrealizowana na kilka sposobów. Najprościej jest użyć kilku warstw (które można dowolnie ostylewać) albo też do formatowania użyć zwykłej tabeli (choć nie jest to obecnie sposób zalecany). Skorzystajmy zatem z trzech warstw. Górna będzie przechowywać obrazy miniatur, środkowa — odnośniki do kolejnych stron z miniaturami, a dolna — wybrany przez użytkownika obraz w pełnej rozdzielczości. Struktura ta będzie miała zatem schematyczną postać:

```

<div id='miniatury' style='text-align:center'>
  <!-- lista miniatur -->
</div>
<div id='nawigacja' style='text-align:center'>
  <!-- odnośniki do kolejnych stron z miniaturami -->
</div>
<div id='obraz' style='text-align:center'>
  <!-- obraz w pełnej rozdzielczości-->
</div>

```

Do skryptu będą przekazywane dwa argumenty:

- ◆ `pid` — (od *page id*) określający numer strony z miniaturkami, która ma zostać wyświetlona w górnej części witryny.
- ◆ `iid` — (od *image id*) określający numer obrazu, który ma zostać wyświetlony w dolnej części witryny.

Miniatury powinny mieć takie same nazwy jak właściwe pliki z grafiką i być według nich ustawione w kolejności alfabetycznej. Ponieważ liczba obrazów w galerii nie będzie z góry ustalana (tak aby można było ją aktualizować jedynie przez zmianę zawartości katalogów z grafiką), niezbędne będzie obliczanie liczby stron z miniaturami, co będzie się odbywało według prostego wzoru:

$$\text{liczba stron} = \text{całkowita liczba miniatur} / \text{liczba miniatur na pojedynczej stronie}$$

Kod skryptu generującego galerię został przedstawiony na listingu 6.3. W celu zaoszczędzenia miejsca zostały w nim pominięte wstępne znaczniki HTML, które są takie same jak w poprzednim przykładzie.

Listing 6.3. Skrypt generujący galerię z miniaturami obrazów

```

<!-- początek kodu HTML jak w przykładzie z listingu 6.2 -->
<body>
<?php
$imgDir = "./images";
$thumbDir = "./thumbnails";
$thOnPage = 5;

if(isset($_GET['iid']) && isset($_GET['pid'])){
    $iId = $_GET['iid'];
    $pId = $_GET['pid'];
}
else{
    $iId = 0;
    $pId = 0;
}

$dir = scandir($thumbDir);
array_shift($dir);
array_shift($dir);

$count = count($dir);
$pages = ceil($count / $thOnPage);

if($iId < 0 || $iId > $count || $pId < 0 || $pId > $pages){
    $iId = 0;
    $pId = 0;
}
?>

<div id='miniatury' style='text-align:center'>

<?php
for($i = 0; $i < $thOnPage; $i++){
    $imgNo = $pId * $thOnPage + $i;
    if($imgNo >= $count) break;
    $imgName = $dir[$imgNo];

```

```

$imgTag = "<img src=\"\$thumbDir/$imgName\" alt=\"\$imgName\" />\n";
$aHead = "<a href=\"./galeria.php?pid=$pId&iid=$imgNo\">";
$aFoot = "</a>";
echo "$aHead $imgTag $aFoot\n";
}
?>
</div>
<div id='nawigacja' style='text-align:center'>
Idź do strony:
<?php
for($i = 0; $i < $pages; $i++){
    echo "<a href=\"./galeria.php?pid=$i&iid=$iId\">$i</a>&nbsp;";
}
?>
</div>
<div id='obraz' style='text-align:center'>
<?php
    $imgName = $dir[$iId];
    echo "<img src=\"\$imgDir/$imgName\" alt=\"\$imgName\" />\n";
?>
</div>
</body>
</html>

```

Kod rozpoczyna się od ustawienia zmiennych, które zawierają: nazwę katalogu z obrazami (`$imgDir`), nazwę katalogu z miniaturami (`$thumbDir`) oraz liczbę miniatur wyświetlanych na pojedynczej stronie (`$thOnPage`). Dzięki temu wszelkie modyfikacje tych parametrów będą mogły być wykonywane w prosty sposób w jednym miejscu. Następnie ma miejsce sprawdzenie, czy do skryptu zostały przekazane parametry `pid` i `iid`. Jeśli tak, ich wartości za pomocą funkcji `intval` są konwertowane na liczby całkowite i przypisywane zmiennym `$pid` i `$iid`, jeśli nie — zmienne te otrzymują wartość 0. Oznacza to, że wywołanie skryptu bez podania parametrów spowoduje, iż zostaną wyświetlone strona miniatur oraz obraz, które będą miały indeks 0.

Kolejne instrukcje to wczytanie i zapisanie w zmiennej `$dir` zawartości katalogu z miniaturami oraz usunięcie dwóch pierwszych komórek tej tablicy, czyli pozbycie się wskazań do katalogu bieżącego i nadrzędnego. Te czynności są wykonywane dokładnie w ten sam sposób jak w poprzednim przykładzie. Po wczytaniu danych następuje obliczenie całkowitej liczby plików (zmienna `$count`) oraz wynikającej z niej liczby stron z miniaturami (zmienna `$pages`). Ponieważ w tym drugim przypadku wynik może być liczbą z częścią ułamkową, jest on zaokrąglany do liczby całkowitej za pomocą funkcji `ceil` (zaokrąglenie w górę).

Gdy znamy już zarówno całkowitą liczbę plików, jak i liczbę stron z miniaturami, a zatem również zakres wartości, jakie mogą przyjmować zmienne `$iid` i `$pid`, dokonujemy weryfikacji danych. Nie można bowiem zakładać, że dane przesłane do skryptu na pewno są poprawne. W przypadku stwierdzenia jakiegokolwiek nieprawidłowości (wartości poza dopuszczalnym zakresem) zmiennym `$iid` i `$pid` zostaną przypisane wartości 0, czyli skrypt zachowa się tak, jakby nie zostały mu przekazane żadne parametry.

Po przeprowadzeniu wszystkich opisanych procedur można już przystąpić do wygenerowania górnego wiersza zawierającego obrazy miniatur. Proces ten odbywa się w pętli

for, która ma tyle przebiegów, ile miniatur ma się znaleźć na stronie. Wewnątrz pętli najpierw jest obliczany indeks aktualnie przetwarzanej miniatury (zmienna \$imgNo), który wynika ze wzoru:

$$\text{indeks obrazu} = \text{indeks wyświetlanej strony} * \text{liczba miniatur na stronie} + \$i$$

Gdyby się okazało, że tak wyliczona wartość jest większa od całkowitej liczby obrazów lub jej równa, pętla zostanie przerwana. Oznacza to bowiem, że przetwarzana jest ostatnia strona z miniaturami, na której liczba miniatur może być mniejsza niż na pozostałych stronach.

Po obliczeniu indeksu aktualnej miniatury z tablicy \$dir jest odczytywana (i zapisywana w zmiennej \$imgName) nazwa odpowiadającego jej pliku. Pozwala to na skonstruowanie znacznika w postaci:

```

```

który jest przypisywany zmiennej \$imgTag. Konstruowany jest również znacznik <a>, który spowoduje, że miniatura będzie jednocześnie odnośnikiem pozwalającym na wyświetlenie odpowiadającego jej obrazu w pełnej rozdzielczości. Znacznik ten przyjmuje postać:

```
<a href="/galeria.php?pid=$pId&iid=$imgNo"> znacznik <img> </a>
```

W kodzie został on rozbity na dwie części — \$aHead i \$aFoot — tak aby w prosty sposób można było skonstruować zawartość wysyłaną do przeglądarki za pomocą instrukcji echo. Przyjmuje ona postać:

```
echo "$aHead $imgTag $aFoot";
```

Należy zwrócić uwagę na sposób zapisania znaku & w postaci &. Jest to niezbędne, aby zachować zgodność z obowiązującymi standardami HTML.

Druga część strony (druga warstwa <div>) musi zawierać odnośniki do wszystkich stron z miniaturami. Jej konstrukcja nie jest skomplikowana. Odnośniki są generowane w pętli for, a każdy z nich ma postać:

```
<a href="/galeria.php?pid=$i&iid=$iId">$i</a>&nbsp;
```

Jak widać, zmienia się tu wartość parametru pid, natomiast wartością iid jest indeks aktualnie wyświetlanego obrazu. Dzięki temu obraz w pełnej rozdzielczości wyświetlany w dolnej komórce tabeli będzie się zmieniał tylko na wyraźne życzenie użytkownika przeglądającego galerię, gdy kliknie on wybraną miniaturę.

Równie prosta jest konstrukcja ostatniego, dolnego wiersza witryny (trzeciej warstwy <div>). Powinien się w nim znaleźć jedynie znacznik powodujący wyświetlenie wybranego przez użytkownika obrazu. Nazwa pliku z tym obrazem jest pobierana z tablicy \$dir (jej indeks jest zapisany w zmiennej \$iId) i przypisywana pomocniczej zmiennej \$imgName. Następnie konstruowany jest znacznik w postaci:

```

```

który jest wysyłany do przeglądarki za pomocą instrukcji echo.

Przetwarzanie grafiki

Tworzenie obrazu

W celu utworzenia nowego obrazu w pamięci należy wykorzystać funkcję `imagecreate-truercolor`³, której jako argumenty przekazuje się szerokość i wysokość obrazu. Schematyczne wywołanie ma zatem postać:

```
imagecreatetruecolor(szerokość, wysokość)
```

Funkcja zwraca identyfikator obrazu (wartość typu `resource`), który pozwala na dalsze operacje. Gdy obraz utworzony za pomocą `imagecreatetruecolor` nie będzie już potrzebny, powinien zostać usunięty z pamięci za pomocą wywołania `imagedestroy`. Funkcja `imagedestroy` zwraca wartość `true`, jeśli operacja się powiedzie, lub `false` w przeciwnym wypadku. Konstrukcja skryptu (dla przykładowego obrazu o rozmiarach 200×100 pikseli) powinna być więc następująca:

```
<?php
$wysokosc = 100;
$szeroosc = 200;
$img = imagecreatetruecolor($szeroosc, $wysokosc);
//operacje na obrazie
imagedestroy($img);
?>
```

W przypadku gdy chcemy wczytać obraz z pliku graficznego, należy użyć funkcji dedykowanej dla danego formatu graficznego⁴:

- ♦ `imagecreatefromgif` — dla formatu GIF,
- ♦ `imagecreatefromjpeg` — dla formatu JPEG,
- ♦ `imagecreatefrompng` — dla formatu PNG.

Każda z nich przyjmuje jako argument nazwę pliku graficznego (o ile konfiguracja środowiska na to pozwala, może być to też ciąg wskazujący URL obrazu). Wczytanie zawartości przykładowego pliku o nazwie *obraz1.jpg*, który znajduje się w katalogu */var/www/images*, osiągniemy przez wykonanie instrukcji:

```
$img = imagecreatefromjpeg("/var/www/images/obraz1.jpg");
```

a gdy ten obraz znajduje się w katalogu *c:\www\obrazy*, dzięki instrukcji:

```
$img = imagecreatefromjpeg("c:\\www\\obrazy\\obraz1.jpg");
```

lub:

```
$img = imagecreatefromjpeg("c:/www/obrazy/obraz1.jpg");
```

³ Można także użyć funkcji `imagecreate`, zaleca się jednak korzystanie z `imagecreatetruecolor`.

⁴ Dostępne są także funkcje dla mniej popularnych formatów, np. `gd2`, `bmp`, `xpm` itp. Ich opis można znaleźć w dokumentacji PHP.

Zapisywanie plików graficznych

Obraz utworzony w pamięci (niezależnie od tego, jak ta czynność została wykonana) może być w prosty sposób zapisany do pliku lub wysłany do standardowego wyjścia (np. przeglądarki). W zależności od wybranego formatu należy użyć jednej z dedykowanych funkcji:

- ◆ `imagegif` — dla formatu GIF,
- ◆ `imagejpeg` — dla formatu JPEG,
- ◆ `imagepng` — dla formatu PNG.

Każda z nich przyjmuje dwa argumenty — pierwszy określa obraz, natomiast drugi nazwę pliku. Jeśli parametr określający nazwę pliku zostanie pominięty, obraz jest wysyłany do standardowego wyjścia. Aby na przykład zapisać na dysku plik typu JPEG o nazwie *image.jpg* utworzony z obrazu wskazywanego przez zmienną `$img`, zastosujemy konstrukcję:

```
imagejpeg($img, "image.jpg");
```

aby natomiast wysłać taki obraz do przeglądarki — konstrukcję⁵:

```
imagejpeg($img);
```

Funkcje `imagejpg` oraz `imagepng` mogą też przyjmować trzeci argument określający jakość pliku wynikowego. W przypadku `imagejpg` jest to wartość od 0 do 100, przy czym 0 oznacza największą kompresję i największą utratę jakości (ale najmniejszy rozmiar pliku wynikowego), natomiast 100 — najmniejszą kompresję i najmniejszą utratę jakości (ale największy rozmiar pliku wynikowego). W przypadku `imagepng` jest to wartość od 0 do 9, gdzie 0 oznacza brak kompresji, a 9 największą kompresję⁶.

Jeżeli stosowany jest trzeci argument, a obraz powinien być wysłany do przeglądarki, jako nazwy pliku (drugi argument) należy użyć wartości `null`, np.:

```
imagejpeg($img, null, 85);
```

Kolory

Wiele funkcji operujących na obrazie wymaga podania w postaci argumentu koloru, który ma być użyty (np. funkcja rysująca linie wymaga podania koloru linii). Aby jednak móc skorzystać z danego koloru, niezbędne jest wcześniejsze jego zaalokowanie, które odbywa się przez wywołanie funkcji `imagecolorallocate`. Jej wywołanie ma postać:

```
imagecolorallocate($obraz, czerwony, zielony, niebieski)
```

gdzie `$obraz` to identyfikator zwrócony przez jedną z funkcji tworzących obraz, natomiast pozostałe argumenty określają poszczególne składowe koloru w formacie RGB. Mogą być one podawane w postaci dziesiętnej lub szesnastkowej. Wybrane kolory

⁵ W takim przypadku niezbędne byłoby również wcześniejsze wysłanie odpowiedniego nagłówka HTTP.

⁶ Ten argument jest dostępny od PHP w wersji 5.1.2. Począwszy od wersji 5.1.3, jest też możliwe stosowanie czwartego argumentu określającego filtry, jakie mają być zastosowane do obrazu.

i odpowiadające im składowe RGB zostały przedstawione w tabeli 6.1. Funkcja `imagecolorallocate` zwraca identyfikator koloru lub wartość `false` (w wersjach PHP poniżej 5.1.3 — `-1`), jeśli jej działanie nie zakończyło się powodzeniem. Przykładowo, uzyskanie indeksu koloru czerwonego dla obrazu wskazywanego przez zmienną `$img` będzie wymagało wywołania w postaci:

```
$czerwony = imagecolorallocate($img, 255, 0, 0);
```

lub:

```
$czerwony = imagecolorallocate($img, 0xFF, 0, 0);
```

Tabela 6.1. Wybrane kolory i odpowiadające im składowe RGB

Kolor	Składowa R	Składowa G	Składowa B
Beżowy	245	245	220
Biały	255	255	255
Błękitny	0	191	255
Brazowy	139	69	19
Czarny	0	0	0
Czerwony	255	0	0
Ciemnoczerwony	192	0	0
Ciemnoniebieski	0	0	139
Ciemnoszary	169	169	169
Ciemnozielony	0	100	0
Fiolet	238	130	238
Koralowy	255	127	80
Niebieski	0	0	255
Oliwkowy	128	128	0
Purpurowy	128	0	128
Srebrny	192	192	192
Stalowiebieski	70	130	180
Szary	128	128	128
Zielony	0	255	0
Żółtozielony	192	255	62
Żółty	255	255	0

Jeśli chcemy wypełnić wybranym kolorem pewien obszar obrazu, można skorzystać z funkcji `imagefill`, której wywołanie ma postać:

```
imagefill($obraz, $wsp_x, $wsp_y, $kolor);
```

gdzie `$obraz` określa obraz, `$wsp_x` i `$wsp_y` — współrzędną punktu, od którego rozpocznie się procedura wypełniania, a `$kolor` — kolor wypełnienia. Aby na przykład w obrazie wskazywanym przez zmienną `$img` wypełnić kolorem niebieskim obszar rozpoczynający się od punktu o współrzędnych (15, 25), należy zastosować instrukcję:

```
$niebieski = imagecolorallocate($img, 0, 0, 0xFF);
imagefill($img, 15, 25, $niebieski);
```

Informacje o obrazie

Jeśli chcemy otrzymać informacje o rozmiarach znajdującego się w pamięci obrazu, możemy skorzystać z funkcji `imagesx` (z ang. *image size x*) i `imagesy` (z ang. *image size y*). Pierwsza z nich zwraca szerokość, a druga wysokość obrazu. W obu przypadkach jako argument należy podać odnośnik do obrazu. Jeśli zatem utworzyliśmy lub wczytaliśmy z pliku obraz, który jest identyfikowany przez zmienną `$img`, to jego rozmiary możemy uzyskać za pomocą przykładowych wywołań:

```
$szerokosc = imagesx($img);
$wysokosc = imagesy($img);
```

Równie przydatną funkcją jest `getimagesize`, która (nieco wbrew swojej nazwie) zwraca wiele przydatnych informacji, a nie tylko rozmiary obrazu. Jej wywołanie ma postać:

```
getimagesize(nazwa_pliku[, $tablica]);
```

gdzie *nazwa_pliku* określa nazwę pliku, z którego dane chcemy odczytać (może to być zarówno plik lokalny, jak i zdalny), a *tablica* — opcjonalną tablicę, w jakiej zostaną zapisane dodatkowe informacje (w obecnej wersji PHP zapisywane są w niej jedynie niektóre znaczniki APP z plików JPG).

Wartością zwracaną przez `getimagesize` jest tablica o następującej zawartości:

- ◆ indeks 0 — szerokość obrazu w pikselach,
- ◆ indeks 1 — wysokość obrazu w pikselach,
- ◆ indeks 2 — określenie typu pliku (dostępne wartości zostały zaprezentowane w tabeli 6.2),
- ◆ indeks 3 — ciąg znaków zapisany w postaci `height="wysokość"` `width="szerokość"`, który określa rozmiary obrazu,
- ◆ klucz `mime` — ciąg znaków określający typ *mime* pliku.
- ◆ klucz `channels` — liczba kanałów (3 dla RGB, 4 dla CMYK).
- ◆ klucz `bits` — liczba bitów, na których zapisywany jest kolor (z czego bezpośrednio wynika maksymalna możliwa liczba kolorów w obrazie).

Generowanie grafiki

Na obrazie utworzonym lub wczytanym w sposób opisany w sekcji „Tworzenie obrazu” można za pomocą odpowiednich funkcji wykonywać różne operacje graficzne. Na kolejnych stronach omówione zostanie kilka z nich. Funkcje te pozwalają m.in. na rysowanie linii, łuków, prostokątów, wielokątów i elips.

Rysowanie linii

Do rysowania linii służy funkcja `imageline`, której wywołanie ma postać:

```
imageline($obraz, xp, yp, xk, yk, kolor)
```

Tabela 6.2. Typy plików rozpoznawane przez funkcję *getimagesize*

Typ	Wartość
GIF	1
JPEG	2
PNG	3
SWF	4
PSD	5
BMP	6
TIFF_II ⁷	7
TIFF_MM ⁸	8
JPC	9
JPEG_2000	9
JP2	10
JPX	11
JB2	12
SWC	13
IFF	14
WBMP	15
XBM	16
ICO ⁹	17

gdzie:

- ♦ *\$obraz* — to określenie obrazu,
- ♦ *xp* — współrzędna x początku linii,
- ♦ *yp* — współrzędna y początku linii,
- ♦ *xk* — współrzędna x końca linii,
- ♦ *yk* — współrzędna y końca linii,
- ♦ *kolor* — określenie koloru.

Należy przy tym pamiętać, że współrzędne lewego górnego rogu to (0, 0). Przykładowo, aby utworzyć obraz o białym tle i o rozdzielczości 100×30 pikseli, który by zawierał dwie przekątne (pierwszą koloru zielonego, a drugą czerwonego), i zapisać go na dysku pod nazwą *obraz1.jpg*, należy wykonać kod widoczny na listingu 6.4.

⁷ Kolejność bajtów zgodna z formatem Intela (z ang. *intel byte order*).

⁸ Kolejność bajtów zgodna z formatem Motoroli (z ang. *motorola byte order*).

⁹ Począwszy od PHP w wersji 5.3.0.

Listing 6.4. *Rysowanie przekątnych*

```
<?php
$img = imagecreatetruecolor(100, 30);
$bialy = imagecolorallocate($img, 255, 255, 255);
$zielony = imagecolorallocate($img, 0, 255, 0);
$czerwony = imagecolorallocate($img, 255, 0, 0);

imagefill($img, 0, 0, $bialy);

imageline($img, 0, 0, 99, 29, $czerwony);
imageline($img, 0, 29, 99, 0, $zielony);

imagejpeg($img, "obraz1.jpg");
imagedestroy($img);
?>
```

Obraz jest tworzony za pomocą funkcji `imagecreatetruecolor`. Ta funkcja zwraca zasób będący odwołaniem do obrazu (czy też identyfikatorem obrazu). A zatem w dalszej części skryptu obraz będzie reprezentowany przez zmienną `$img`. W uproszczeniu często mówi się po prostu o obrazie `$img`.

Następnie za pomocą funkcji `imagecolorallocate` alokowane są trzy kolory: biały, zielony i czerwony. Wyniki działania funkcji (identyfikatory kolorów) są przypisywane zmiennym `$bialy`, `$zielony` i `$czerwony`. Obszar obrazu jest wypełniany kolorem białym dzięki funkcji `imagefill`, a przekątne są rysowane przez funkcję `imageline`. Na zakończenie obraz jest zapisywany do pliku o nazwie *obraz1.jpg* (odpowiada za to funkcja `imagejpeg`) oraz usuwany z pamięci (odpowiada za to funkcja `imagedestroy`).

Rysowanie prostokątów

Do rysowania prostokątów służą funkcje `imagerectangle` i `imagefilledrectangle`, których wywołanie ma postać:

```
imagerectangle($obraz, xp, yp, xk, yk, color)
imagefilledrectangle($obraz, xp, yp, xk, yk, color)
```

gdzie:

- ◆ *\$obraz* — to określenie obrazu,
- ◆ *xp* — współrzędna x lewego górnego rogu,
- ◆ *yp* — współrzędna y lewego górnego rogu,
- ◆ *xk* — współrzędna x prawego dolnego rogu,
- ◆ *yk* — współrzędna y prawego dolnego rogu,
- ◆ *color* — określenie koloru.

Pierwsza funkcja tworzy sam kontur prostokąta, a druga prostokąt wypełniony kolorem. Aby zatem utworzyć obraz o białym tle i o rozdzielczości 100×100 pikseli, który by zawierał cztery ułożone w szachownicę prostokąty w kolorach niebieskim i zielonym (w tym dwa wypełnione własnym kolorem i dwa wypełnione kolorem tła), oraz zapisać go na dysku pod nazwą *obraz1.jpg*, należy wykonać kod widoczny na listingu 6.5.

Listing 6.5. Tworzenie prostokątów

```
<?php
$img = imagecreatetruecolor(100, 100);
$bialy = imagecolorallocate($img, 255, 255, 255);
$zielony = imagecolorallocate($img, 0, 255, 0);
$niebieski = imagecolorallocate($img, 0, 0, 255);

imagefill($img, 0, 0, $bialy);

imagefilledrectangle($img, 10, 10, 50, 50, $niebieski);
imagefilledrectangle($img, 50, 50, 90, 90, $niebieski);
imagerectangle($img, 10, 50, 50, 90, $zielony);
imagerectangle($img, 50, 10, 90, 50, $zielony);

imagejpeg($img, "obraz1.jpg");
imagedestroy($img);
?>
```

Rysowanie wielokątów

Do rysowania wielokątów służą funkcje `imagepolygon` i `imagefilledpolygon`, których wywołanie ma postać:

```
imagepolygon($obraz, $punkty, $ile, $kolor)
imagefilledpolygon($obraz, $punkty, $ile, $kolor)
```

gdzie:

- ♦ *\$obraz* — to określenie obrazu,
- ♦ *\$punkty* — tablica zawierająca współrzędne kolejnych punktów,
- ♦ *\$ile* — liczba wierzchołków,
- ♦ *\$kolor* — określenie koloru.

Tablica *punkty* musi być zbudowana w taki sposób, że klucze 0 i 1 zawierają współrzędne *x* i *y* pierwszego wierzchołka, klucze 2 i 3 — drugiego wierzchołka, 4 i 5 — trzeciego wierzchołka itd. Funkcja `imagepolygon` rysuje sam kontur wielokąta, natomiast `imagefilledpolygon` wielokąt wypełniony wskazanym kolorem. Aby na przykład uzyskać obraz o białym tle i o rozdzielczości 320×200 pikseli, który by zawierał sześciokąt wypełniony kolorem żółtym, należy wykorzystać kod widoczny na listingu 6.6.

Listing 6.6. Tworzenie sześciokąta wypełnionego kolorem żółtym

```
<?php
$img = imagecreatetruecolor(320, 200);
$bialy = imagecolorallocate($img, 255, 255, 255);
$zolyty = imagecolorallocate($img, 255, 255, 0);

imagefill($img, 0, 0, $bialy);

$stab = array(80, 100, 120, 20, 200, 20, 240, 100, 200, 180, 120, 180);

imagefilledpolygon($img, $stab, 6, $zolyty);
```

```
imagejpeg($img, "obraz1.jpg");
imagedestroy($img);
?>
```

Rysowanie elips

Do rysowania elips służą funkcje `imageellipse` i `imagefilledellipse`, których wywołanie ma postać:

```
imageellipse($obraz, $xc, $yc, $xw, $xh, $kolor)
imagefilledellipse($obraz, $xc, $yc, $xw, $xh, $kolor)
```

gdzie:

- ◆ `$obraz` — to określenie obrazu,
- ◆ `$xc` — współrzędna x środka elipsy,
- ◆ `$yc` — współrzędna y środka elipsy,
- ◆ `$xw` — szerokość elipsy (średnica pozioma),
- ◆ `$xh` — wysokość elipsy (średnica pionowa),
- ◆ `$kolor` — określenie koloru.

Funkcja `imageellipse` rysuje sam kontur, natomiast `imagefilledellipse` elipsę wypełnioną wskazanym kolorem. Aby na przykład uzyskać obraz o białym tle i o rozdzielczości 320×200 pikseli, który by zawierał czarny okrąg oraz elipsę wypełnioną kolorem niebieskim, należy wykorzystać kod widoczny na listingu 6.7.

Listing 6.7. Rysowanie elips

```
<?php
$img = imagecreatetruecolor(320, 200);
$bialy = imagecolorallocate($img, 255, 255, 255);
$czarny = imagecolorallocate($img, 0, 0, 0);
$niebieski = imagecolorallocate($img, 0, 0, 255);

imagefill($img, 0, 0, $bialy);

imagefilledellipse($img, 100, 100, 100, 30, $niebieski);
imageellipse($img, 220, 100, 80, 80, $czarny);

imagejpeg($img, "obraz1.jpg");
imagedestroy($img);
?>
```

Rysowanie wycinków elips

Do rysowania wycinków elips służą funkcje `imagearc` i `imagefilledarc`, których wywołanie ma postać:

```
imagearc($obraz, $xc, $yc, $xw, $xh, $k1, $k2, $kolor)
imagefilledarc($obraz, $xc, $yc, $xw, $xh, $k1, $k2, $kolor, $styl)
```

gdzie:

- ♦ `$obraz` — to określenie obrazu,
- ♦ `xc` — współrzędna x środka elipsy,
- ♦ `yc` — współrzędna y środka elipsy,
- ♦ `xw` — szerokość elipsy (średnica pozioma),
- ♦ `xh` — wysokość elipsy (średnica pionowa),
- ♦ `k1` — kąt (w stopniach) określający linię początkową,
- ♦ `k2` — kąt (w stopniach) określający linię końcową,
- ♦ `color` — określenie koloru,
- ♦ `styl` — styl wypełnienia.

Pierwsza z nich rysuje sam łuk, druga wycinek elipsy zgodnie ze stylem przekazanym w argumentcie `styl`. Argument ten składa się z następujących stałych, które można łączyć przez sumę bitową (operator `|`):

- ♦ `IMG_ARC_PIE` — wycinek, którego końce są połączone łukiem, standardowo wypełniony zadany kolor.
- ♦ `IMG_ARC_CHORD` — wycinek, którego końce połączone są linią prostą, standardowo wypełniony zadany kolor.
- ♦ `IMG_ARC_NOFILL` — wycinek nie będzie wypełniany kolorem.
- ♦ `IMG_ARC_EDGED` — w połączeniu z `IMG_ARC_NOFILL` powoduje, że zostanie wykreślony pełny kontur wycinka.

Opcje `IMG_ARC_PIE` i `IMG_ARC_CHORD` wzajemnie się wykluczają, czyli nie mogą być użyte jednocześnie. Wygenerowanie obrazu widocznego na rysunku 6.4 osiągniemy zatem, stosując kod zaprezentowany na listingu 6.8.

Rysunek 6.4.
Wykorzystanie różnych opcji funkcji `imagefilledarc`



Listing 6.8. Różne sposoby rysowania wycinków elips

```
<?php
$img = imagecreatetruecolor(400, 200);
$bialy = imagecolorallocate($img, 255, 255, 255);
$czerwony = imagecolorallocate($img, 255, 0, 0);
$niebieski = imagecolorallocate($img, 0, 0, 255);

imagefill($img, 0, 0, $bialy);

imagearc($img, 110, 100, 80, 80, 0, 90, $czerwony);
imagearc($img, 90, 100, 80, 80, 90, 180, $czerwony);
imagearc($img, 90, 90, 80, 80, 180, 270, $czerwony);
imagearc($img, 110, 90, 80, 80, 270, 360, $czerwony);
```

```

imagefilledarc($img, 310, 100, 80, 80, 0, 90, $niebieski, IMG_ARC_PIE);
imagefilledarc($img, 290, 100, 80, 80, 90, 180, $niebieski, IMG_ARC_CHORD);
imagefilledarc($img, 290, 90, 80, 80, 180, 270, $niebieski, IMG_ARC_NOFILL);
imagefilledarc($img, 310, 90, 80, 80, 270, 360, $niebieski, IMG_ARC_NOFILL |
    IMG_ARC_EDGED);

imagejpeg($img, "obraz1.jpg");
imagedestroy($img);
?>

```

Przetwarzanie obrazów

Nakładanie filtrów

Wśród funkcji przetwarzających obrazy znajduje się `imagefilter`, która nakłada na nie jeden z dostępnych filtrów. Jej wywołanie ma postać:

```
imagefilter($obraz, filtr[, arg1[, arg2[, arg3]]])
```

Argument *\$obraz* określa obraz poddawany zmianie, *filtr* — rodzaj filtra (dostępne wartości zostały podane w tabeli 6.3), natomiast *arg1*, *arg2*, *arg3* i *arg4* to parametry niezbędne do działania niektórych filtrów. Funkcja zwraca wartość `true`, jeśli jej działanie zakończyło się sukcesem, lub `false` w przeciwnym razie.

Tabela 6.3. Filtry dostępne dla funkcji `imagefilter`

Nazwa filtra	Opis
IMG_FILTER_NEGATE	Inwersja kolorów.
IMG_FILTER_GRAYSCALE	Konwersja obrazu do odcieni szarości.
IMG_FILTER_BRIGHTNESS	Zmiana poziomu jasności obrazu. Do jego ustalenia należy wykorzystać argument <i>arg1</i> .
IMG_FILTER_CONTRAST	Zmiana kontrastu obrazu. Do ustalenia kontrastu należy wykorzystać argument <i>arg1</i> .
IMG_FILTER_COLORIZE	Działanie podobne do IMG_FILTER_GRAYSCALE z tą różnicą, że istnieje możliwość ustalenia koloru bazowego. Kolor ten należy podać w formacie RGB, gdzie R to wartość <i>arg1</i> , G — wartość <i>arg2</i> , B — wartość <i>arg3</i> , a kanał alfa (przezroczystość) — <i>arg4</i> (dostępny od PHP 5.2.5).
IMG_FILTER_EDGEDETECT	Uwypuklenie krawędzi w obrazie.
IMG_FILTER_EMOSS	Wytłoczenie obrazu.
IMG_FILTER_GAUSSIAN_BLUR	Rozmycie obrazu metodą Gaussa.
IMG_FILTER_SELECTIVE_BLUR	Rozmycie obrazu.
IMG_FILTER_MEAN_REMOVAL	Uwypuklenie krawędzi.
IMG_FILTER_SMOOTH	Wygładzenie (zmiękczenie, rozmycie) obrazu. Parametr <i>arg1</i> pozwala na określenie poziomu intensywności efektu.
IMG_FILTER_PIXELATE	Pikselizacja obrazu. Argument <i>arg1</i> określa rozmiar bloku, natomiast <i>arg2</i> ustawiony na <code>true</code> (domyślnie <code>false</code>) włącza przetwarzanie zaawansowane (większe wygładzenie obrazu wynikowego).

Można zatem napisać przykładowy skrypt, który podczas wywoływania w wierszu poleceń będzie otrzymywał nazwę pliku graficznego w formacie JPG oraz wartość całkowitą, a także wykona zmianę poziomu kontrastu tego pliku. Działający w ten sposób kod został zaprezentowany na listingu 6.9.

Listing 6.9. *Zmiana poziomu kontrastu*

```
<?php
if($argc < 3){
    exit("Wywołanie skryptu: php konwertuj.php nazwa_pliku poziom_kontrastu\n");
}

if(!$img = imagecreatefromjpeg($argv[1])){
    exit("Nie udało się wczytać pliku {$argv[1]}\n");
}

if(!is_numeric($argv[2])){
    exit("Poziom kontrastu musi być liczbą całkowitą!\n");
}

if(!imagefilter($img, IMG_FILTER_CONTRAST, $argv[2])){
    exit("Nie udało się zmienić poziomu kontrastu w pliku {$argv[1]}.");
}

if(!imagejpeg($img, $argv[1])){
    exit("Wystąpił błąd podczas zapisu pliku {$argv[1]}.");
}

echo "Operacja zmiany kontrastu zakończona sukcesem!";
imagedestroy($img);
?>
```

Skalowanie

W celu przeskalowania obrazu do zadanych rozmiarów można użyć funkcji `imagecopyresized` lub `imagecopyresampled`. W rzeczywistości pobierają one określony parametrami wycinek z obrazu źródłowego i wstawiają go w miejsce obrazu docelowego (również określone parametrami). Jeśli wyznaczone obszary obrazu źródłowego i docelowego nie będą takie same, nastąpi odpowiednie przeskalowanie. Różnica pomiędzy `imagecopyresized` a `imagecopyresampled` jest taka, że druga z nich podczas skalowania dokonuje interpolacji pikseli, dzięki czemu uzyskuje się dokładniejszy efekt. Obie funkcje przyjmują identyczne zestawy argumentów, a ich wywołania mają postać:

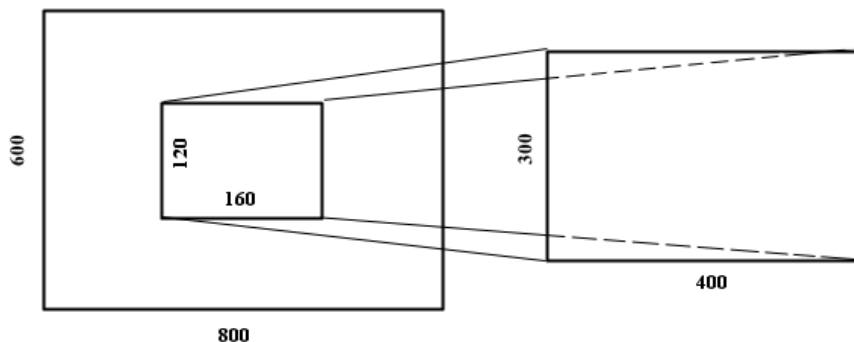
```
imagecopyresized($obraz_docelowy, $obraz_źródłowy, xd, yd, xs, ys, wd, hd, ws, hs);
imagecopyresampled($obraz_docelowy, $obraz_źródłowy, xd, yd, xs, ys, wd, hd, ws, hs);
```

gdzie:

- ♦ `$obraz_docelowy` — określa obraz docelowy,
- ♦ `$obraz_źródłowy` — określa obraz źródłowy,
- ♦ `xd` — współrzędna x lewego górnego rogu kopiowanego obszaru w obrazie docelowym,

- ◆ yd — współrzędna y lewego górnego rogu kopiowanego obszaru w obrazie docelowym,
- ◆ xs — współrzędna x lewego górnego rogu kopiowanego obszaru w obrazie źródłowym,
- ◆ ys — współrzędna y lewego górnego rogu kopiowanego obszaru w obrazie źródłowym,
- ◆ wd — szerokość kopiowanego obszaru w obrazie docelowym,
- ◆ hd — wysokość kopiowanego obszaru w obrazie docelowym,
- ◆ ws — szerokość kopiowanego obszaru w obrazie źródłowym,
- ◆ hs — wysokość kopiowanego obszaru w obrazie źródłowym.

Jak by to wyglądało w praktyce? Załóżmy na przykład, że mamy plik o nazwie *obraz.jpg* zawierający obraz o rozdzielczości 800×600 pikseli. Chcielibyśmy powiększyć jego środkowy fragment o wielkości 160×120 pikseli do rozdzielczości 400×300 (chodzi zatem o wykonanie operacji przedstawionej schematycznie na rysunku 6.5) i tak przetworzoną część zapisać w pliku o nazwie *obraz2.jpg*.



Rysunek 6.5. Schemat skalowania obrazu

Kolejność wykonywanych czynności będzie zatem następująca:

1. Wczytanie obrazu z pliku *obraz1.jpg* za pomocą funkcji `imagecreatefromjpeg`.
2. Utworzenie nowego obrazu za pomocą funkcji `imagecreatetruecolor`.
3. Przeskalowanie wycinka obrazu oryginalnego za pomocą funkcji `imagecopyresampled`.
4. Zapisanie przeskalowanego obrazu do pliku *obraz2.jpg* za pomocą funkcji `imagejpeg`.
5. Usunięcie obrazów z pamięci za pomocą funkcji `imagedestroy`.

Pozostaje jeszcze ustalenie argumentów funkcji `imagecopyresampled`. Nie jest to trudne. Ponieważ przeskalowany fragment będzie zajmował cały obszar obrazu docelowego, współrzędne lewego górnego wierzchołka to 0,0, a rozdzielczość to 400×300

pikseli. Długość i szerokość powiększanego fragmentu obrazu źródłowego też jest nam znana — to 160×120. Pozostaje więc ustalenie współrzędnych lewego górnego wierzchołka tego obszaru. Można to wyliczyć ze wzorów:

$$x = (\text{szerokość obrazu źródłowego} - \text{szerokość powiększanego wycinka}) / 2$$

$$y = (\text{wysokość obrazu źródłowego} - \text{wysokość powiększanego wycinka}) / 2$$

co w tym przypadku daje $x = 320$ i $y = 240$. Kod skryptu wykonującego przedstawione zadania został zaprezentowany na listingu 6.10.

Listing 6.10. Skrypt skalujący środkową część obrazu do zadanej rozdzielczości

```
<?php
if(!$img_src = imagecreatefromjpeg("obraz1.jpg"))
    exit("Nie udało się wczytać pliku obraz1.jpg.\n");

if(!$img_dest = imagecreatetruecolor(400, 300))
    exit("Nie udało się utworzyć nowego obrazu.\n");

if(!imagecopyresampled($img_dest, $img_src, 1, 1, 320, 240, 400, 300, 160, 120))
    exit("Nie udało się operacja skalowania.\n");

if(!imagejpeg($img_dest, "obraz2.jpg"))
    exit("Wystąpił błąd podczas zapisu pliku obraz2.jpg.\n");

echo "Operacja skalowania zakończona sukcesem!\n";

imagedestroy($img_src);
imagedestroy($img_dest);
?>
```

Obracanie

Do obracania obrazów służy funkcja `imagerotate`, której wywołanie ma postać:

```
imagerotate($obraz_źródłowy, kąt_obrotu, kolor_tła, ignoruj_przezroczyste);
```

Obraca ona obraz wskazywany przez `$obraz_źródłowy` o kąt `kąt_obrotu`, wypełniając ewentualne powstałe przy tym puste obszary kolorem `kolor_tła`. Ustawienie argumentu `ignoruj_przezroczyste` na wartość inną niż 0 powoduje, że fragmenty z oznaczoną przezroczystością będą ignorowane (wartość domyślna to 0; argument wprowadzony w PHP 5.1.0). Funkcja zwraca przetworzony obraz. Aby zatem obrócić obraz wskazywany przez zmienną `$img` o 45 stopni (wypełniając puste obszary kolorem białym), a obraz wynikowy przypisać zmiennej `$obraz`, należałoby wykonać instrukcje:

```
$biały = imagecolorallocate($img, 255, 255, 255);
$obraz = imagerotate($img, 45, $biały);
```

Ćwiczenia do samodzielnego wykonania

Ćwiczenie 20.1. Zmodyfikuj skrypt generujący galerię z listingu 6.2 w taki sposób, aby zachowywał się prawidłowo, gdy w katalogu przeznaczonym do przechowywania obrazów:

- a) nie ma żadnego pliku,
- b) zapisane są pliki o rozszerzeniach innych niż *jpg*, *gif*, *png*,
- c) znajdują się podkatalogi.

Ćwiczenie 20.2. Napisz taki skrypt realizujący galerię obrazów, żeby każdy obraz mógł zawierać podpis pobierany z pliku tekstowego o nazwie zgodnej z nazwą pliku z obrazem, ale o rozszerzeniu *txt*.

Ćwiczenie 20.3. Napisz skrypt, który będzie wykonywał skalowanie obrazu z pliku graficznego typu JPG (lub innego) do zadanej rozdzielczości. Nazwa pliku oraz rozdzielczość powinny być podawane w postaci argumentu.

Ćwiczenie 20.4. Napisz skrypt skalujący wszystkie obrazy typu JPG (lub innego) zapisane w danym katalogu o zadaną wartość procentową.

Ćwiczenie 20.5. Napisz skrypt wykonujący konwersje pomiędzy różnymi formatami plików graficznych.

Skorowidz

- , 69
-- , 76
!, 389
!=, 77, 80, 387
!==, 77, 80
" , 66
, 48
*/ , 47
\$, 57, 62, 66
\$_COOKIE, 85
\$_ENV, 85
\$_FILES, 85
\$_GET, 85
\$_POST, 85
\$_REQUEST, 85
\$_SERVER, 84
\$_SERVER (tablica), 339
\$_SESSION, 85
\$dbo = null;, 412
\$dbo->query("Treść zapytania") 413
\$GLOBALS, 84
\$host, 349
\$HTTP_COOKIE_VARS, 85
\$HTTP_ENV_VARS, 85
\$HTTP_GET_VARS, 85
\$HTTP_POST_FILES, 85
\$HTTP_POST_VARS, 85
\$HTTP_SERVER_VARS, 84
\$pass, 349
\$plik_lokalny, 349
\$plik_zdalny, 349
\$user, 349
% , 69
%% , 149
%= , 76
%> , 46
%kod, 149
& , 71, 124
&& , 388
&= , 76
* , 69
*= , 76
,, 83
., 142
.= , 76
/ , 69
/* , 47
// , 48
/= , 76
?> , 42, 45, 46
@ , 81
\ , 66
^ , 71
^= , 76
__autoload, 284, 285
__construct, 281
| , 71
|| , 388
|= , 76
~ , 71
+ , 69, 79
++ , 76
+= , 76
< , 77, 387
<!DOCTYPE> , 42
<% , 46
</p> , 44
</script> , 46
<? , 46
<?php , 42, 45
<< , 71
<<< , 60
<<= , 76
<= , 77, 388
<=> , 387
<> , 77, 80, 387

<body>, 42
 <h2>, 50
 <head>, 42
 <meta>, 42
 <p>, 42
 <script>, 46
 <title>, 42
 =, 76, 387
 -=, 76
 ==, 77, 80
 ===, 77, 80
 >, 77, 388
 ->, 279
 >=, 77, 388
 >>, 71
 >>=, 76
 0, 130

A

a, 187
 a+, 187
 access modifiers, 297
 adres IP, 342, 433

- blokada, 342
- kontrola dostępu, 343
- różne wersje strony, 343
- zliczanie (odwiedziny), 286

 adresy lokalne, 14
 akapit tekstowy (wyświetlanie w przeglądarce), 146
 aktualny katalog, 178
 algorytm sortowania QuickSort, 168
 ALTER TABLE, 374
 alternatywa logiczna, 74
 am, 127
 AM, 127
 ampersand, 81, 124
 AND, 71, 74, 388
 Apache, 8, 410

- instalacja (Linux Fedora), 14
- instalacja (Linux Ubuntu), 20, 21
- instalacja (Windows), 22
- Service Monitor, 25
- uruchamianie (Linux Fedora), 17

 apostrof, 60, 64
 argc, 340
 argument

- domyślny, 125
- funkcji, 115
- przekazywanie przez referencje, 123
- przekazywanie przez wartość, 123

 argv, 339
 array, 158, 161

array_serach, 235
 arytmetyczny operator dodawania, 142
 AS, 386
 asort, 165
 AUTH_TYPE, 341
 AUTO_INCREMENT, 373
 autoglobal, 123
 automatyczne generowanie listy plików, 237

B

backslash, 66
 baza danych

- kończenie połączenia, 395
- nawiązanie połączenia, 394
- wybór, 370, 396

 BETWEEN N AND M, 388
 białe znaki (usuwanie), 150
 biblioteka

- GD, 315
- graficzna, 316

 BINARY, 380
 bitowa różnica symetryczna, 72
 BLOB, 381
 błąd (sygnalizacja wystąpienia), 305
 boolean, 58
 break, 105
 button (formularz), 216
 by

- reference, 123
- value, 123

C

C, 187
 C+, 187
 całkowitoliczbowy, 377
 carriage return, 66, 151
 catch, 306
 CHAR, 380
 chdir, 177
 checkbox (formularz), 216
 checkdate, 139
 checkFileName, 235
 checkPass, 273, 427
 ciało funkcji, 114
 ciąg

- formatowanie, 146
- porównanie, 154
- przeszukiwanie, 155
- znaków, 141

 class, 276

- members, 276

closedir, 172
 continue, 107
 cookie, 245, 249
 odczyt, 250
 sesji, 263
 zapamiętywanie danych użytkownika, 250
 zapisywanie, 246, 250
 zarządzanie, 249
 zliczanie liczby odwiedzin, 253
 Create An Anonymous Account, 362
 create database, 369
 CREATE TABLE, 372
 cudzysłów, 60
 czas generowania strony, 138

D

dane
 modyfikacja, 392
 pobieranie, 384
 przechowywanie, 57, 353
 typy, 58
 usuwanie, 393
 wprowadzanie, 382
 data i czas, 132
 (odwiedziny, 286, 433
 date, 127
 DATE, 378, 379
 DATETIME, 378, 379
 DCL, 371
 DDL, 371
 DECIMAL, 377
 deklaracja typu dokumentu, 42
 delDir, 182
 DELETE, 393
 destruktory, 284, 295
 disk_free_space, 180
 disk_total_space, 180
 DML, 371
 do...while, 103
 DOCUMENT_ROOT, 340
 dodawanie, 69
 dopisywanie danych na końcu pliku, 197
 DOUBLE, 377
 doubleval, 88
 DROP TABLE, 376
 dysk
 serwera (przeglądanie w przeglądarce), 182
 wolne miejsce, 180
 dziedziczenie, 288
 dzielenie, 69
 modulo, 69

dzień
 miesiąca, 128, 130, 132
 tygodnia, 128, 130

E

e, 148
 echo, 44, 50, 64, 144, 228
 edytor
 jEdit, 8
 Notepad++, 8
 Notepad2, 8
 elipsa (rysowanie), 332
 elseif (jedno słowo), 112
 Enable root access from remote machines, 362
 Enter the root password, 362
 ENUM, 381
 Exception, 304
 execute, 418
 explode, 273

F

f, 66
 false, 73
 fałsz, 73
 fclose, 188
 Fedora, 14, 410
 fetchAll, 416
 fgetc, 191
 fgets, 188
 fields, 276
 file (formularz), 216
 file_exists, 178, 179
 file_get_contents, 194
 FILE_IGNORE_NEW_LINES, 195
 file_put_contents, 195, 196
 FILE_SKIP_EMPTY_LINES, 195
 FILE_USE_INCLUDE_PATH, 195
 fileatime, 180
 filectime, 180
 fileid, 244
 fileowner, 180
 fileperms, 180
 filesize, 179
 filetype, 180
 final, 294
 float, 59, 148
 FLOAT, 377
 floatval, 88
 flock., 203
 fopen, 178, 186
 tryby otwarcia pliku, 187
 for, 100, 108, 109

foreach, 104, 163
 form feed, 66
 formatowanie ciągów, 146
 formularz
 do wysyłania
 plików, 224
 wiadomości, 351
 elementy
 składowe, 216
 typu radio, 219
 kod, 217
 odczyt danych
 GET, 218
 POST, 222
 wysyłanie danych metodą POST, 221
 fpassthru, 194
 fputs, 195
 fread, 192, 193
 fseek, 201
 ftell, 201
 FTP, 347
 ftp_close, 348
 ftp_connect, 347
 ftp_get, 349
 ftp_login, 347, 349
 ftpid, 347
 funkcja, 114
 argumenty, 115
 ciało, 114
 nazwa, 114
 operująca na ciągach znaków, 389
 zwracanie wartości, 117
 fwrite, 195

G

galeria
 najprostsza, 316
 obrazów, 316
 z miniaturami obrazów, 320
 GATEWAY_INTERFACE, 340
 gd_info, 316
 generowaniem odnośników, 242
 GET, 216
 getCounter, 206, 207
 getcwd, 178
 getdate, 129
 getimagesize (wartości zwracane), 328
 głosowanie na ulubione kolory, 428
 gmdate, 139
 GMT, 128
 godzina, 128, 130, 132
 graficzny licznik odwiedzin, 207
 GRANT, 370
 Gutmans Andi, 12

H

header, 231
 heredoc, 60, 65
 hidden (formularz), 216
 hours, 130
 HTTP (protokół), 13
 http://127.0.0.1/, 14, 17
 http://localhost/, 14, 17
 HTTP_ACCEPT, 340
 HTTP_ACCEPT_CHARSET, 340
 HTTP_ACCEPT_ENCODING, 340
 HTTP_ACCEPT_LANGUAGE, 340
 HTTP_CONNECTION, 340
 HTTP_HOST, 340
 HTTP_REFERER, 340
 HTTP_USER_AGENT, 340, 346
 HTTPS, 340
 Hypertext Preprocessor, 11
 HyperText Transfer Protocol, 13

I

identyfikator
 sesji, 256
 strefy czasowej, 128
 if, 90, 96, 111
 if...else, 91, 111
 if...else if, 92, 111
 iloczyn
 bitowy, 71
 logiczny, 74
 image
 formularz, 216
 size
 x, 328
 y, 328
 imagecolorallocate, 326
 imagecopyresampled, 335
 imagecopyresized, 335
 imagecreatefromgif, 325
 imagecreatefromjpeg, 325
 imagecreatefrompng, 325
 imagecreatetruecolor, 325, 330
 imagedestroy, 325
 imageellipse, 332
 imagefilledellipse, 332
 imagefilledpolygon, 331
 imagefilledrectangle, 330
 imagefilter, 334
 imagegif, 326
 imagejpeg, 326
 imageline, 328
 imagepng, 326

imagepolygon, 331
 imagerectangle, 330
 imagerotate, 337
 imagesx, 328
 imagesy, 328
 IMG_FILTER_BRIGHTNESS, 334
 IMG_FILTER_COLORIZE, 334
 IMG_FILTER_CONTRAST, 334
 IMG_FILTER_EDGEDETECT, 334
 IMG_FILTER_EMBOSS, 334
 IMG_FILTER_GAUSSIAN_BLUR, 334
 IMG_FILTER_GRAYSCALE, 334
 IMG_FILTER_MEAN_REMOVAL, 334
 IMG_FILTER_NEGATE, 334
 IMG_FILTER_PIXELATE, 334
 IMG_FILTER_SELECTIVE_BLUR, 334
 IMG_FILTER_SMOOTH, 334
 IN, 388
 include, 51

- lokalizacja dołączanych plików, 56
- różnica w działaniu require, 55

 INDEX, 373
 index.php, 43
 informacja

- o błędzie, 233
- wyświetlanie, 49

 INSERT, 382
 instalacja narzędzi

- Linux, 14
- Windows, 22

 instanceof, 82
 instrukcja, 42

- if, 90, 111
- if...else if, 92, 111
- if...else, 91, 111
- koniec, 42
- warunkowe zagnieżdżanie, 93
- warunkowa, 90, 111
- wyboru, 97

 integer, 58, 148
 INTEGER, 377
 INTO, 382
 intval, 88, 254
 InvalidArgumentException, 310, 311
 IS NOT NULL, 388
 IS NULL, 388
 ISO-8859-2, 42

K

katalog

- aktualny, 178
- nawigacja, 183
- odczytanie zawartości, 171

sprawdzenie czy istnieje, 178
 tworzenie, 176
 usuwanie, 177
 wraz z podkatalogami, 182
 wyświetlanie zawartości, 172
 zajmowane miejsce, 181
 zmiana, 177
 klasa, 276, 279

- bazowa, 289
- kontener, 307, 309
- potomna, 288, 290, 295
- składowa, 279

 klucz

- główny, 355
- podstawowy, 355

 kod

- formatujący, 148
- klasy (automatyczne ładowanie), 284
- źródłowy strony, 43

 kodowanie znaków, 42
 kolejność wykonywania operacji, 83
 kolory składowe RGB, 327
 kolumna (nazwa), 372
 komentarz, 47

- blokowy, 47
- jednowierszowy, 48
- uniksowy, 48

 komórka, 158
 konfiguracja sesji, 258
 koniec instrukcji, 42
 konkatenacja, 80
 konstruktory, 281, 295

- parametry, 283

 kontrast (zmiana poziomu), 335
 kontrola dostępu (adres IP), 343

- do
 - strony, 266
 - witryny, 426
 - z wykorzystaniem bazy danych, 426

 kontur prostokąta, 330
 konwersja, 85

- do typu
 - boolean, 88
 - float, 89
 - integer, 89
 - string, 89
- wymuszanie, 87
- zasady, 88

 kończenie połączenia (z bazą danych), 395
 kropka, 142
 ksort, 165

L

Launch the MySQL Server automatically, 362
 Leadorf Rasmus, 12
 lewy ukośnik, 66
 liczba

- dni w miesiącu, 128
- mikrosekund, 128
- minut, 128, 130
- liczba osób aktualnie przeglądających daną stronę, 435
- sekund, 128, 130

 licznik odwiedzin

- graficzny, 207
- strony, 423
- tekstowy, 204

 LIKE, 389, 391
 linia (rysowanie), 328
 lista

- odnośników (plików), 232
- odnośników, 209
- odwiedzin, 210, 433
- plików (automatyczne generowanie), 237
- plików z identyfikatorami, 240

 localtime, 139
 logiczna

- alternatywa wykluczająca, 75
- negacja, 75

 logowanie (procedura), 268
 ltrim, 151

Ł

łańcuch znaków

- deklaracja, 60
- przetwarzanie, 152

 łączenie skryptów, 51

M

mail, 349, 350
 mday, 130
 Mercury Mail Transport System, 350
 methods, 276
 metoda

- klasa, 276
- finalna, 294
- przesłanie, 293

 miejsce

- na dysku, 180
- zajmowane przez katalog, 181

 miesiąc, 128, 130
 miniatury (obrazów), 320
 minutes, 130

mkdir, 176
 mktime, 135
 mnożenie, 69

- przez wielokrotność liczby 2, 73

 modyfikacja danych, 392
 modyfikator dostępu, 297
 mon, 130
 month, 130
 MySQL, 8, 353

- Client programs and shared libraries, 364
- instalacja, 360
 - Linux, 363
 - Windows, 360
- operatory
 - logiczne, 388
 - relacyjne, 387

 mysql_affected_rows, 400
 mysql_close, 395
 mysql_connect, 394, 396, 401
 mysql_fetch_array, 397, 398, 400
 mysql_fetch_row, 397, 398
 mysql_num_rows, 397
 mysql_query, 397
 mysql_select_db, 396
 mysqladmin, 364
 mysqld, 366

N

n, 66
 nagłówek, 42
 napis (wyświetlenie), 41
 nawiązanie połączenia z bazą danych, 394
 nawigacja po katalogach, 183
 nazwa

- dnia tygodnia, 132
- funkcji, 114
- miesiąca, 128, , 132
- zmiennych iteracyjnych, 109

 negacja bitowa, 72
 new, 83, 279

- line, 66

 New Root password, 362
 newdoc, 61
 nl2br, 146
 NOT, 72, 75, 389

- BETWEEN N AND M, 388
- IN, 388
- LIKE, 389
- NULL, 373, 383

 notacja wykładnicza, 148
 nowa linia, 66
 null, 381
 NULL, 383

numer
 dnia w roku, 129, 130
 tygodnia w roku, 128

O

obiekt, 275, 279
 niszczenie, 284
 usuwanie z pamięci, 284

obracanie (obraz), 337

obraz, 334
 kolory, 326
 obracanie, 337
 rozmiar, 328
 skalowanie, 335
 szerokość, 328
 tworzenie, 325
 usuwanie, 325
 wysokość, 328
 zapisywanie do pliku, 326

odczyt
 bajtów z pliku binarnego, 192
 danych z pliku binarnego, 192
 pełnej zawartości pliku, 193
 z pliku pojedynczego
 wiersza, 188
 znaku, 191
 zawartości katalogu, 171

oddawanie głosów, 428

odejmowanie, 69

odnośnik
 generowanie, 242
 lista, 209

odwiedziny (zbieranie informacji), 286

opendir, 171

operacja
 na bitach, 70
 przypisania, 68

operator
 arytmetyczny, 69
 bitowy, 70
 dekrementacji, 76
 indeksowania tablicy, 80
 inkrementacji, 76
 kontroli błędów, 81
 kontroli typów, 82
 logiczny, 73
 w MySQL, 388
 łańcuchowy, 80
 łączenia
 ciągów, 142
 tablic, 79

porównywania, 76
 tablic, 80

przypisania, 75

relacyjny, 76
 w MySQL, 387

rozdzielania wyrażień, 83

rzutowania typów, 82

tablicowy, 79

tworzenia obiektów, 83

warunkowy, 81, 99
 wykonania polecenia zewnętrznego, 81

OR, 71, 74, 388

ORDER BY, 385

ORG_PATH_INFO, 341

otwieranie pliku, 186

P

password (formularz), 216

PATH_INFO, 341

PATH_TRANSLATED, 341

PDO, 410, 411
 kończenie połączenia z bazą, 412
 nawiązywanie połączenia z bazą, 411
 pobranie pełnych wyników zapytania, 416
 zapytanie
 modyfikujące dane, 418
 pobierające dane, 412

Personal HomePage Tools, 11

pętla, 100
 do...while, 103
 for, 100, 108, 112
 foreach, 104, 112
 while, 102, 112
 zagnieżdżona, 109

PHP, 8, 11
 historia, 12
 instalacja
 Linux
 Fedora, 15
 Ubuntu, 20
 Windows, 24

plik konfiguracyjny
 Linux, 38
 Windows, 38
 XAMPP, 38

testowanie
 Linux
 Fedora, 18
 Ubuntu, 21
 Windows, 27

PHP

- wiersz poleceń
 - Linux, 39
 - Windows, 39
 - XAMPP, 31
 - PHP Data Objects, 410
 - PHP_AUTH_DIGEST, 341
 - PHP_AUTH_PW, 341
 - PHP_AUTH_USER, 341
 - PHP_SELF, 339
 - php5-mysql, 410
 - php5-pdo, 410
 - php-pdo, 410
 - plik
 - binarny odczyt danych, 192
 - dopisywanie danych na końcu, 197
 - informacje, 180
 - odczyt pełnej zawartości, 193
 - otwieranie, 186
 - pobranie z serwera, 347
 - prawa dostępu, 180
 - rozmiar, 179
 - sprawdzenie czy istnieje, 179
 - synchronizacja dostępu, 202
 - tworzenie, 178, 186
 - typ, 180
 - usuwanie, 178
 - właściciel, 180
 - zamykanie, 188
 - zapis danych, 195
 - plus, 142
 - pm, 127
 - PM, 127
 - pobieranie
 - danych, 384
 - plików
 - w serwisie WWW, 232
 - z serwera, 347, 348
 - wszystkich wierszy tabeli, 385
 - zawartości wybranych kolumn, 386
 - poczta (wysyłanie), 349
 - podzielenie przez wielokrotność liczby 2, 73
 - pojedynczy
 - wiersz (odczyt z pliku), 188
 - znak (odczyt z pliku), 191
 - pole (klasa), 276
 - polskie nazwy miesięcy, 131
 - połączenie
 - z serwerem, 401
 - zamykanie (FTP), 348
 - położenie wskaźnika pozycji w pliku, 201
 - porównanie ciągów, 154
 - POST, 221
 - PostCast Serve, 350
 - powrót karetki, 66
 - prawa dostępu do pliku, 180
 - prawda, 73
 - primary key, 355, 373
 - primitive types, 58
 - print, 50, 228
 - printf, 148, 228
 - printList, 242
 - priorytety operatorów, 83
 - private, 297
 - procedura
 - logowania, 268
 - wylogowania, 271
 - properties, 276
 - prostokąt
 - kontur, 330
 - rysowanie, 330
 - wypełniony kolorem, 330
 - protected, 297
 - przechowywanie danych, 57, 353
 - przechwytywanie
 - wielu wyjątków, 311
 - wyjątków (kolejność), 312
 - przeglądanie w przeglądarce zawartości dysku
 - serwera, 182
 - przeglądarka
 - odwiedziny, 286
 - rozpoznanie typu, 345
 - przekątna (rysowanie), 330
 - przesłanie metod, 293
 - przesunięcie
 - bitowe w
 - lewo, 73
 - prawo, 73
 - strefy czasowej, 129
 - przeszukiwanie ciągów, 155
 - przetwarzanie danych, 359
 - public, 297
- Q**
- query, 420
 - QUERY_STRING, 340
 - queryExec, 422
 - QuickSort (algorytm sortowania), 168
- R**
- r, 66, 187
 - r+, 187
 - radio (formularz), 216
 - RDBMS, 353
 - readData, 435
 - readdir, 172

readfile, 194
relacja, 355

- jeden do jednego, 356
- wiele do wielu, 357

REMOTE_ADDR, 341
REMOTE_HOST, 341
REMOTE_PORT, 341
REQUEST_METHOD, 340
REQUEST_TIME, 340
REQUEST_URL, 341
require, 51, 54

- lokalizacja dołączanych plików, 56
- różnica w działaniu include, 55

reset (formularz), 216
return, 117
Retype the password (Confirm), 362
rewind, 201, 202
rmdir, 177
rodzaj przeglądarki, 433
rok, 128, 129, 130

- czterocyfrowy, 132
- przestępny, 128

rozmiar pliku, 179
rozpoznanie typu przeglądarki internetowej, 345
różnica symetryczna, 72, 75
rtrim, 151
rysowanie

- elipsa, 332
- linia, 328
- prostokąt, 330
- przekątna, 330
- wielokąt, 331
- wycinki elips, 332

S

scalar types, 58
scandir, 174
schemat przetwarzania danych, 359
SCRIPT_FILENAME, 341
SCRIPT_NAME, 341
seconds, 130
SELECT, 384, 386, 387
select (formularz), 216
selektywne pobieranie danych, 387
send, 244
Sendmail, 349
SENDMAIL_FROM, 350
sendmail_path, 349
SERVER_ADDR, 340
SERVER_ADMIN, 341
SERVER_NAME, 340
SERVER_PORT, 341
SERVER_PROTOCOL, 340

SERVER_SIGNATURE, 341
SERVER_SOFTWARE, 340
serwer, 14
MySQL

- komunikacja, 368
- konto użytkownika (tworzenie), 370
- uruchamianie
 - Linux, 366
 - Windows, 365
 - XAMPP, 367
- zarządzanie bazą danych, 369
 - Linux, 367
 - Windows, 367
 - XAMPP, 368

WWW
brak połączenia, 28
instalacja

- Linux
 - Fedora, 14
 - Ubuntu, 19
 - Windows, 22
- nie działa po instalacji PHP, 28
- nie obsługuje PHP, 29
- problemy z uruchamianiem, 28
- restartowanie
 - Linux, 21
 - Windows, 25
- testowanie
 - Linux
 - Fedora, 17
 - Ubuntu, 21
 - Windows, 27
 - uruchamianie
 - Linux
 - Fedora, 17
 - Ubuntu, 21
 - Windows, 25
 - Windows, 25
 - XAMPP, 31
 - zatrzymywanie
 - Linux, 21
 - Windows, 25sesja, 256
 - cookie, 263
 - identyfikator, 256
 - implementacja, 260
 - konfiguracja, 258
 - kontrola dostępu do strony, 266
 - kończenie, 257
 - rozpoczynanie, 256
 - śledzenie zachowań użytkownika, 264
 - zakończenie, 263
 - zmienne, 257

- session.auto_start, 258
- session.cache_expire, 258
- session.cache_limiter, 258
- session.cookie_domain, 258
- session.cookie_httponly, 258
- session.cookie_lifetime, 258
- session.cookie_path, 258
- session.cookie_secure, 258
- session.entropy_file, 258
- session.entropy_length, 258
- session.gc_divisor, 259
- session.gc_maxlifetime, 259
- session.gc_probability, 259
- session.hash_bits_per_character, 259
- session.hash_function, 259
- session.name, 259
- session.save_handler, 259
- session.save_path, 260
- session.serialize_handler, 260
- session.use_cookies, 260
- session.use_only_cookies, 260
- session.use_trans_sid, 260
- session_destroy, 257, 263
- session_get_cookie_params, 263
- session_start, 256, 261
- SET, 381
- setcookie, 252
- Set-Cookie, 245
- skalowanie
 - obraz, 335
 - schemat, 336
- składnia alternatywna, 111
- składowe, 292
 - klasy, 276
 - statyczne, 299
 - odwoływania na zewnątrz klasy
 - przez istniejący obiekt, 301
 - sposób odwoływania, 300
- skrypt
 - odbierający pliki, 226
 - PHP
 - oddzielenie od kodu HTML, 45
 - zadanie, 44
- skrypty (łączenie), 51
- SMTP, 350
- SMTP_PORT, 350
- sort, 164
- sortowanie, 164
 - tablica asocjacyjna, 165
 - wyników, 385
- specyfikator dostępu, 297
- sposób kodowania znaków, 42
- sprawdzenie czy istnieje
 - katalog, 178
 - plik, 179
- SQL, 371
- SQLite, 8, 354, 402
 - funkcja sqlite_array_query, 408
 - instalacja, 359
 - kończenie połączenia, 402
 - z bazą, 420
 - nawiązania połączenia, 402
 - z bazą, 419
 - wykonywanie zapytań, 403
 - zapytania
 - modyfikujące dane, 406, 422
 - pobierająca dane, 404, 420
- sqlite_, 404
- sqlite_array_query, 408
- sqlite_close, 402
- sqlite_exec, 406
- sqlite_fetch_all, 404
- sqlite_fetch_array, 404, 406
- sqlite_open, 402
- sqlite_query, 403
- sqlite_unbuffered_query, 403
- SQLiteDatabase, 419
- start, 155
- static, 299
- statyczne składowe, 299
- str_ireplace, 152, 153
- str_replace, 152
- strcasecmp, 155
- strcmp, 154
- strefa czasowa, 128
- strftime, 132
- string, 59, 148
- stripos, 155
- stristr, 155
- strona (kod źródłowy), 43
- strpos, 155
- stripos, 155
- strrpos, 155
- strstr, 155
- strtolower, 150
- strtotime, 137
- strtoupper, 150
- strtr, 152, 153
- Structured Query Language, 371
- struktura tabeli (baza danych), 354
- strval, 88
- submit (formularz), 216
- substr_replace, 152, 153
- suma bitowa, 71
- suma logiczna, 74
- superglobal, 119
- Suraski Zeev, 12
- Swatch, 127
- switch, 97

switch...case, 97
 sygnalizacja wystąpienia błędu, 305
 synchronizacja dostępu do plików, 202
 system
 kontrola dostępu do witryny, 426
 operacyjny (rozpoznawanie), 346
 sześciokąt, 331

Ś

śledzenie
 liczby odwołań do podstron witryny, 265
 zachowań użytkownika, 264

T

t, 66
 tabela
 modyfikacja struktury, 374
 nazwa, 372
 tworzenie, 372
 usuwanie, 376
 tabela (baza danych), 354
 powiązania, 355
 tablica, 158
 \$_SERVER, 339
 asocjacyjna, 161
 odczyt, 162
 sortowanie, 165
 liczba elementów, 164
 odczyt zawartości, 159
 sortowanie, 164
 wyświetlanie zawartości, 163
 zmiana wartości komórek, 160
 tabulator
 pionowy, 66
 poziomy, 66
 tekstowy licznik odwiedzin, 204
 TEXT, 381
 text (formularz), 216
 textarea (formularz), 216
 The MySQL server and related files, 364
 throw, 303, 304
 thumbnails., 320
 time, 140
 TIME, 379
 Timestam, 379
 timestamp, 127, 137
 TIMESTAMP, 378
 tm_hour, 140
 tm_isdst, 140
 tm_mday, 140
 tm_min, 140
 tm_mon, 140

tm_sec, 140
 tm_wday, 140
 tm_yday, 140
 tm_year, 140
 treść, 42
 treść skryptu PHP, 42
 trim, 151
 true, 73
 try, 306
 try...catch, 310
 tryby otwarcia pliku, 187
 tworzenie
 dynamicznych stron internetowych, 7
 katalogu, 176
 pliku, 178, 186
 typ
 całkowitoliczbowy, 58
 danych, 377
 daty i czasu, 378
 float, 59
 liczbowy, 377
 logiczny, 58
 łańcuchowy, 379
 null, 62
 pliku, 180
 prosty, 58
 resource, 62
 skalarny, 58
 specjalny, 62
 string, 59
 złożony, 62
 tytuł strony, 42

U

uasort, 167
 Ubuntu, 19, 410
 ucfirst, 150
 ucwords, 150
 uksort, 167
 unbuffered_query, 420
 UNIQUE, 373
 unlink, 178
 unset, 262
 unset(\$db);, 420
 UNSIGNED, 378
 UPDATE, 392
 use, 371
 usort, 167, 168
 usuwanie
 danych, 393
 katalogu, 177
 wraz z podkatalogami, 182
 plików, 178

UTF-8, 42
 użytkownik
 śledzenie zachowań, 264
 weryfikacja, 266

V

v, 66
 VARBINARY, 380
 VARCHAR, 380
 vprintf, 228

W

w, 187
 w+, 187
 wartość
 pusta, 381
 wyświetlana (oddzielanie przecinkami), 50
 warunkowe wyrażenie, 96
 wday, 130
 weekday, 130
 wektor, 158
 weryfikacja użytkownika (nazwa, hasło), 266
 WHERE, 392
 while, 102
 widoczność zmiennych, 118
 wiek, 132
 wielkość liter, 150
 wielokąt (rysowanie), 331
 własne wyjątki, 313
 właściciel pliku, 180
 właściwość (klasa), 276
 wolne miejsce na dysku, 180
 wprowadzanie danych, 382
 writeData, 212
 wskaźnik pozycji w pliku, 201
 wstawienie treści wskazanego pliku, 51
 wybór bazy, 396
 wycinek elipsy (rysowanie), 332
 wyjątek, 303, 304
 przechwytywanie, 305, 310, 311
 własny, 313
 wyrzucanie, 303
 zgłoszenie, 305
 wykonywanie
 operacji na bitach, 70
 zapytań, 397
 wylogowanie (procedura), 271
 wyniki (sortowanie), 385
 wyrażenie warunkowe, 96
 wyrzucanie wyjątku, 303

wysłanie pliku
 do przeglądarki, 230
 z komputera użytkownika na serwer, 223
 wysunięcie strony, 66
 wysyłanie
 danych do przeglądarki, 228
 plików do
 przeglądarki, 228
 użytkownika, 234
 poczty, 349
 wiadomości, 351
 wyświetlanie
 czasu, 127
 daty, 127
 informacji, 49
 napisu, 41
 zawartości katalogu, 172

X

x, 187
 x+, 187
 XAMPP, 8, 31, 354, 365
 bezpieczeństwo, 33
 (hasła dostępu), 36
 (nazwa użytkownika), 38
 instalacja
 Linux, 31
 Windows, 34
 restartowanie serwerów (Linux), 32
 testowanie
 Linux, 32
 Windows, 36
 uruchomienie serwerów (Linux), 32
 zarządzanie (Windows), 34
 zatrzymanie serwerów (Linux), 32
 XHTML 1.0 Strict, 42
 XOR, 72, 75, 389

Y

yday, 130
 year, 130
 YEAR, 379

Z

zadanie skryptu PHP, 44
 zagnieżdżanie
 instrukcji warunkowych, 93
 pętli, 109
 zakończenie sesji, 263

- zamykanie
 - pliku, 188
 - połączenie (ftp), 348
- zapamiętywanie danych użytkownika, 250
- zapis do pliku, 195
- zapytania, 397
 - aktualizujące dane, 400
 - pobierające dane, 397
- zasięg zmiennych, 118
- Zend, 12
- ZEROFILL, 378
- zintegrowane środowisko programistyczne
 - EasyEclipse for PHP, 8
 - NetBeans, 8
- zliczania liczby odwiedzin, 253
- złączenie, 80
- złożone wyrażenia warunkowe, 96
- zmiana
 - katalogu bieżącego, 177
 - nazw kolumn w wynikach zapytania, 386
 - poziomu kontrastu, 335
- zmienna, 57
 - autoglobalna, 83, 123
 - globalna, 83, 118
 - iteracyjna (nazwy), 109
 - lokalna, 121
 - nazwa, 57
 - operacje, 68
 - sesji, 257
 - statyczna, 121
 - superglobalna, 83, 119, 123
 - typ, 58
 - w kodzie skryptu, 62
 - widoczność, 118
 - wyświetlanie wartości, 64
 - zasięg, 118
 - zmiennoprzecinkowy, 377
- znacznik
 - czasu, 127, 135, 180
 - Uniksa, 128, 130
 - kanoniczny, 45
 - kończący akapit, 44
 - otwierający, 45
 - skryptów HTML, 46
 - typu
 - ASP, 46
 - SGML, 46
 - w postaci skróconej, 46
 - zamykający, 45
- znak
 - 0, 151
 - cudzysłowu, 66
 - dolara, 66
 - nowej linii, 151
 - powrotu karetki, 151
 - spacji, 151
 - tabulacji, 151
- zwracanie wartości, 117

Znajomość języka skryptowego PHP, szczególnie w wersji PHP 5, to w dzisiejszych czasach standard, bez którego nie może się obyć żaden szanujący się twórca stron internetowych. Środowisko PHP 5 pozwala tworzyć dynamiczne witryny, efektywnie komunikujące się z bazami danych. Zapewnia też możliwość współpracy Twojej strony z różnymi rodzajami danych, a ponadto nadaje się do tworzenia samodzielnie działających aplikacji. Jeśli marzy Ci się kariera webmastera, a nie masz jeszcze odpowiednich umiejętności w tej dziedzinie lub chcesz odświeżyć wiedzę, ta książka umożliwi Ci szybkie wejście na grunt praktycznego zastosowania możliwości języka PHP w Twoich własnych projektach.

W podręczniku „PHP 5. Praktyczny kurs. Wydanie II” znajdziesz kompletne informacje o podstawach PHP — od kwestii związanych z nazewnictwem, instalacją i konfiguracją niezbędnych narzędzi, przez omówienie zasad budowy skryptów, aż po programowanie obiektowe i obsługę sieci. Dowiesz się, jak uruchomić działającą (i atrakcyjną) witrynę internetową, jak wykorzystywać możliwości grafiki i o czym należy pamiętać, aby uniknąć kłopotów z wyświetlaniem witryny w przeglądarce. Nauczysz się obsługiwać protokoły sieciowe i zrozumiesz, na czym polega obsługa sesji. Sprawdź, jak wiele możesz osiągnąć, programując w PHP!

- Instalacja i konfiguracja narzędzi
- Pierwszy skrypt
- Zmienne, typy danych i operatory
- Instrukcje sterujące i funkcje
- Obsługa daty i czasu, ciągi znaków, tablice
- Operacje na strukturze systemu plików
- Operacje na plikach i praktyczne wykorzystanie plików
- Odbieranie danych z przeglądarki
- Wysyłanie danych do przeglądarki
- Obsługa cookies, sesje i wyjątki
- Programowanie obiektowe
- Obsługa grafiki
- Połączenia sieciowe, poczta i FTP
- PHP i popularne bazy danych
- Obiektowa współpraca z MySQL i SQLite
- Bazy danych w praktyce

PHP 5 — po prostu musisz to znać!

helion.pl
księgarnia internetowa

Nr katalogowy: **6604**



Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900



0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:

● <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

● <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

● <http://helion.pl/nnowosci>

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

<http://helion.pl>

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-3393-7



Cena 69,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu