

PHP dasturchilar uchun kengaytirilgan mavzular va misollar



PHP texnologiyasi kursi

Ushbu uslubiy qo'llanmada PHP texnologiyalarini ishlash printsiplari, asosiy komponentlari va asosiy imkoniyatlari keltirib o'tilgan. Qo'llanmada webserverlarni o'rnatish, PHP sintaksisini, operator va funksiyalari bilan ishlash, MySQL MBBT bilan ishlashni hamda ulardan foydalanib ma'lumotlarni qayta ishlash, cookie va sessiyalar bilan tanishish. PHP yordamida PHP tilining ma'lumot turlari bilan ishlashini ko'rish, uni bugungi kundagi web 2.0 standartidagi loyihalarni tuzishda qo'llanilishini o'rganish. Bu uslubiy qo'llanmadan o'quv jarayonida va mustaqil o'rganuvchilar foydalanishlari mumkin.

Mualliflar:

A.B.Shukurov – BuxDU
Informatika va axborot
texnologiyalari ta'lim yo'nalishi 4-
kurs talabasi.
F.H.Hazratov – Buxoro davlat
universiteti “Axborot texnologiyalari
kafedrası” o'qituvchisi.

Taqrizchilar:

Sh. S. Yo'ldoshev – BuxMTI
Informatika va axborot
texnologiyalari kafedrası dotsenti.
X. Xayatov – BuxDU Axborot
texnologiyalari kafedrası katta
o'qituvchisi

Ushbu uslubiy qo'llanma Buxoro davlat universitetining Axborot texnologiyalari kafedrasining 2018 – yil __ – _____dagi yig'ilishiga hamda Fizika – matematika fakultetining 2018- yil __ - _____dagi __ - sonli Kengash yig'ilishida ko'rilgan va nashrga tavsiya qilingan.

MUNDARIJA

Kirish	4
I BOB. WEB 2.0 TEXNOLOGIYASINING ASOSIY JIHATLARI VA PHP ARXITEKTURASI	
1.1 Web 2.0 konsepsiyasi. Web saytlarning tuzilmaviy qurilishi	8
1.2 PHP asosiy tushunchalar, sintaksis va imkoniyatlar	16
1.3. PHP da global o`zgaruvchilar yordamida ma`lumotlarni qabul qilish va uzatish. Funktsiyalar va ob`ektlar	26
1.4. PHP da forma elementlari va fayllar sistemasi bilan ishlash	39
Bobga oid testlar	49
I Bob bo'yicha xulosa	59
II BOB. Dinamik web loyihalarda PHP texnologiyasidan foydalanish. Xavfsizlik va autentifikatsiya masalalari	
2.1. Ma`lumotlar bazasi bilan ishlashda PHP va MySQL MBBTdan foydalanish.	60
2.2. Web saytda autorizatsiya vositalari. Cookie fayllar va sessiyalar bilan ishlash	73
2.3. PHP da ma`lumotlarni almashish formatlari: XML va JSON.....	80
Bobga oid testlar	91
II Bob bo'yicha xulosa.....	96
Web serverlarni o`rnatish bo'yicha yo`riqnoma	97
Web dasturchi lug`ati	108
Xotima	115
Adabiyotlar	116

Kirish

“Yangi fikr, g`oya, innovatsiya bo`lmasa keyingi kunda yuta olmaymiz”

O`zbekiston Respublikasi Prezidenti

Shavkat Mirziyoyev

Bugungi kunda talabalarga sifatli talim berishni tashkil qilishda ilmiy-texnika taraqqiyoti mahsuli bo`lgan zamonaviy axborot texnologiyalari va uning moddiy asosi-kompyuterlar xizmatidan keng foydalanib elektron darslik va qo`llanmalar tashkil etish va internet manbalaridan, hamda masofadan o`qitishning dasturiy vositalaridan foydalanish davr taqozasi bo`lib qolmoqda.

Respublikamiz ta`lim tizimidagi asosiy vazifa jahon talablariga mos keluvchi axborot texnologiyalarini o`qitish jarayoniga qo`llashdan iborat. O`zbekistonda ta`lim tizimining axborotlashtirilishi xalqaro hamjamiyatda ham tan olindi. Masofaviy ta`limni rivojlantirish bo`yicha bir qator dasturlar ishlab chiqilmoqda. Iqtisodiyot va jamiyatda islohotlarning o`tkazilishi natijasida o`quv jarayonining zahira hajmini keskin oshirish bo`yicha yangi talablar qo`yildi. Hozirgi kunda axborot eng asosiy ishlab chiqaruvchi resurslardan biriga, iqtisodiyot va umuman jamiyatning rivojlanish poydevoriga aylanmoqda.

Yangi axborot - kommunikatsion texnologiyalar hozirgi kunda eng dolzarb mavzulardan biri bo`lib kelmoqda, sababi har bir sohani o`rganish, izlanish va tajriba o`rnatish uchun turli usullardan foydalanish kerak bo`ladi. Shuning uchun yangi axborot kommunikatsion texnologiyalardan foydalanish maqsadga muvofiqdir.

Respublikamizda olib borilayotgan islohotlarning tarkibida yuqori malakali mutaxassislarning roli benihoya kattadir. Birinchi Prezidentimiz ta`kidlaganidek, “Ertangi kun yangicha fikrlay oladigan zamonaviy bilimga ega bo`lgan yuksak malakali mutaxassislarni talab etadi”. Shu sababli xalqimizning boy intellektual merosi va umumbashariy qadriyatlari, zamonaviy madaniyat, iqtisodiyot, fan, texnika va

texnologiyalar asosida yuksak mutaxassislar tayyorlash tizimi ishlab chiqildi va jadal sur'atlar bilan hayotga tadbiq etilmoqda.

Ma'lumki har qanday avtomatlashtirilgan tizim qo'shimcha imkoniyatlar, interaktivlik, tezlik va qulaylikni talab qiladi. Bu esa bugungi kundagi internet texnologiyalarini rivojlanishida ham eng birinchi turtki bo'lib xizmat qilyapti. Yuqori web-texnologiyaga asoslangan saytlarni tayorlash uchun foydalanuvchi HTML, CSS, PHP, MySQL, JavaScript va keyingi paytlarda sahifalarning interaktivligini oshirish maqsadida XML va JSON texnologiyalarini bilishi hamda ma'lumotlar ombori bilan ishlash kabi malakaga ega bo'lishi kerak. O'rganilayotgan PHP texnologiyalari internet saytlarini yaratish va ularni mukammal qolipga keltirish, qolaversa, yaratilayotgan sayt o'zida bu yangi texnologiyalarni mujassamligini ta'minlash vazifalardan biri bo'lib hisoblanadi.

Interaktiv web-saytlar yaratish kabi yangi axborot–kommunikasion texnologiyalari hozirgi kunda eng dolzarb mavzulardan biri bo'lib kelmoqda, sababi har bir sohani o'rganish, izlanish va tajriba orttirish uchun turli usullardan foydalanish kerak bo'ladi. Shuning uchun bu yangi internet texnologiyalaridan foydalanish uchun mukammal o'quv-uslubiy qo'llanma yaratish maqsadga muvofiqdir.

Interaktiv web-saytlar yaratish kabi yangi axborot–kommunikasion texnologiyalari hozirgi kunda eng dolzarb mavzulardan biri bo'lib kelmoqda, sababi har bir sohani o'rganish, izlanish va tajriba orttirish uchun turli usullardan foydalanish kerak bo'ladi. Shuning uchun bu yangi internet texnologiyalaridan foydalanish uchun mukammal o'quv-uslubiy qo'llanma yaratish maqsadga muvofiqdir.

Qo'llanmani yaratishdan maqsad PHP texnologisi bo'yicha dastulash tili haqida uslubiy qo'llanma yaratish, Webserverlarni o'rnatish, PHP sintaksisini, operator va funksiyalarini o'rganish, MySQL MBBT bilan ishlashni hamda ulardan foydalanib ma'lumotlarni qayta ishlash, cookie va sessiyalar bilan tanishish. PHP yordamida

PHP tilining ma'lumot turlari bilan ishlashini ko'rish, uni bugungi kundagi web 2.0 standartidagi loyihalarni tuzishda qo'llanilishini o'rganish.

PHP texnologiyasining asosiy qismlari o'quv qo'llanmada yoritish bilan birga qo'llanmani tayyorlashdan oldin mavzular tarkibi chuqur o'rganib chiqildi.

Qo'llanmada PHP dasturlash tili. Dasturiy ta'minotlar bilan jihozlangan kompyuter xonalari. PHP dasturlash tilida web ishlanma yaratish uchun OpenServer yoki Denwer webserverlari, Dreamweaver, PHPStorm platformalari, Notepad++, AkelPad va boshqa tahrirlagichlar. Dasturlarni tuzishda va muhitlar bilan ishlashda kompyuter texnologiyalari, shu bilan birgalikda eng zamonaviy usullardan foydalanish kabi predmetlardan foydalanildi

PHP texnologiyasi bo'yicha o'zbek tilida mukammal qo'llanmalarning mavjud emasligi sabab qo'llanmadan talabalar amaliy mashg'ulotlarda foydalanishlari, web ishlanmalar yaratayotganda real muammolarning yechimlari sifatida amaliy scriptlar keltirilgan, har bir script bitta modulning yechimi sifatida qarash mumkin .

O'quv qo'llanma asosida PHP dasturlash tilidan interaktiv kurs yaratildi. Mazkur o'quv qo'llanmani dars o'tish jarayoniga qo'llash mumkin. Hamda Web dasturlash fanlaridan qo'shimcha adabiyot sifatida foydalanish mumkin.

Qo'llanma tarkibi quyidagicha : Kirish, 2 ta bob, adabiyotlar ro'yxati, xotima va ilovalardan iborat bo'lib jami ____ betga bayon qilingan.

Kirish qismi 3 betdan iborat, tushuntirish qismi 57 betdan iborat bo'lib, unda 41 ta chizmadan foydalanildi. Qo'llanmada 11 ta adabiyotdan foydalanildi.

I BOB. WEB 2.0 TEXNOLOGIYASINING ASOSIY JIHATLARI VA PHP ARXITEKTURASI

1.2 Web 2.0 konsepsiyasi. Web saytlarning tuzilmaviy qurilishi

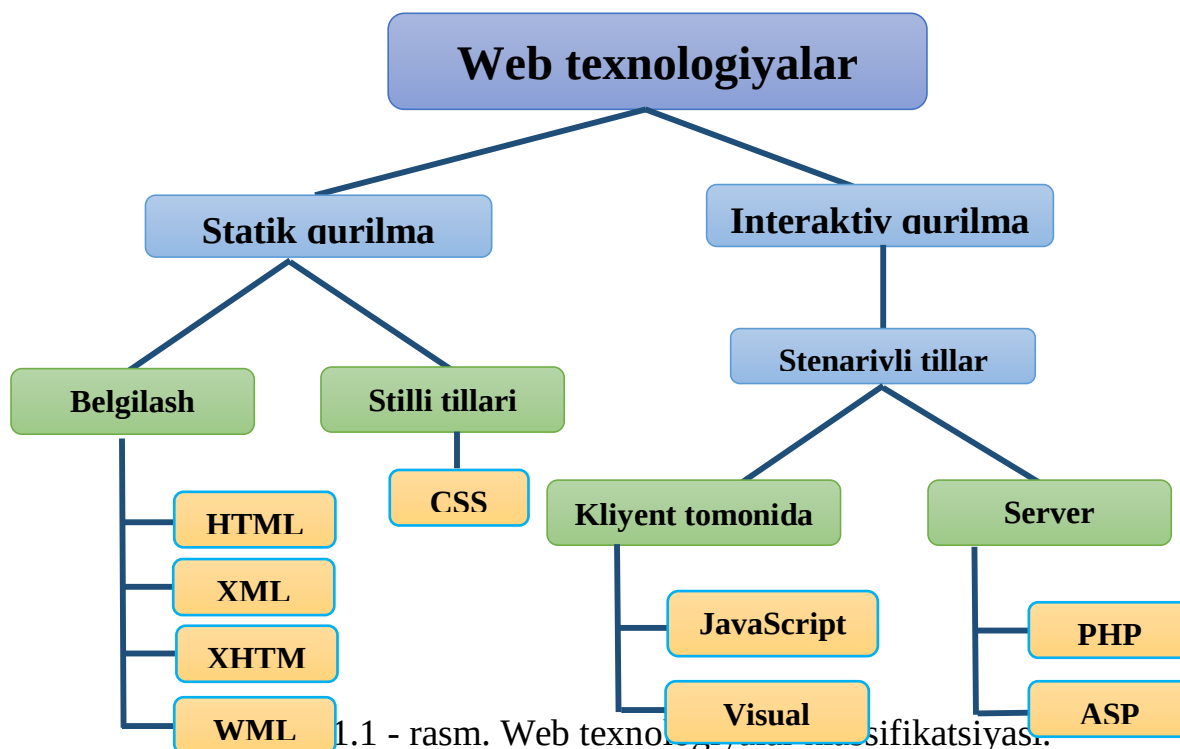
Bugungi kunda axborot texnologiyalari rivojlanishini web texnologiyalarisiz tasavvur qilib bo'lmaydi. Web texnologiyalari deganda - web ilovalar hosil qilish, web saytlar tashkil qilish, tarmoq va texnologiyalar jamlanmasi tushuniladi. Web texnologiyalarida quyidagi 3 ta asosiy tushuncha mavjud:

- Web sahifa
- Web sayt
- Web server

Web sahifa o'zining unikal adresiga ega bo'lgan va maxsus brauzer dasturlar orqali ochiladigan va ko'riladigan elektron hujjatdir.

Web sayt bir nechta web sahifalarning mantiqiy va funksional jihatdan birlashtirilgan sahifalar to'plami.

Web server tarmoqqa ulangan kompyuter hisoblanib umumiy resurs va dasturlarni boshqaradi. Web sahifa va web saytlar bilan ishlash uchun eng keng tarqalgan texnologiya WWW texnologiyasidir. Umumiy holda web texnologiyalarni quyidagi sxema ko'rinishida tasvirlash



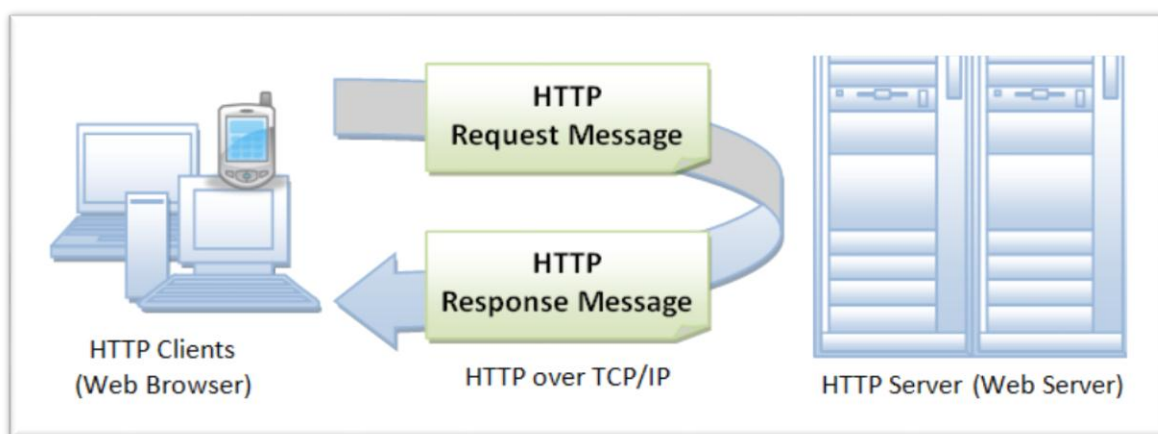
1.1 - rasm. Web texnologiyalarining klassifikatsiyasi.

WWW (World Wide Web) - butun jahon tarmog'i. Ayni mana shu xizmat Internet bilan foydalanishni soddalashtirdi va ommaviylashtirdi. WWW asosida to'rtta poydevor mavjud:

1. Barcha hujjatlarning yagona formati (shakli)
2. Gipermatn
3. Hujjatlarni ko'rish uchun maxsus dasturlar
4. Yagona manzilni ko'rsatish tizimi

Hujjatlarning yagona formati (shakli)

Internetda barcha hujjatlar HTML (Hyper Text Markup Language - Gipermatnni belgilash tili) formatida tuziladi. HTML yordamida yozilgan hujjatlarni web-hujjat



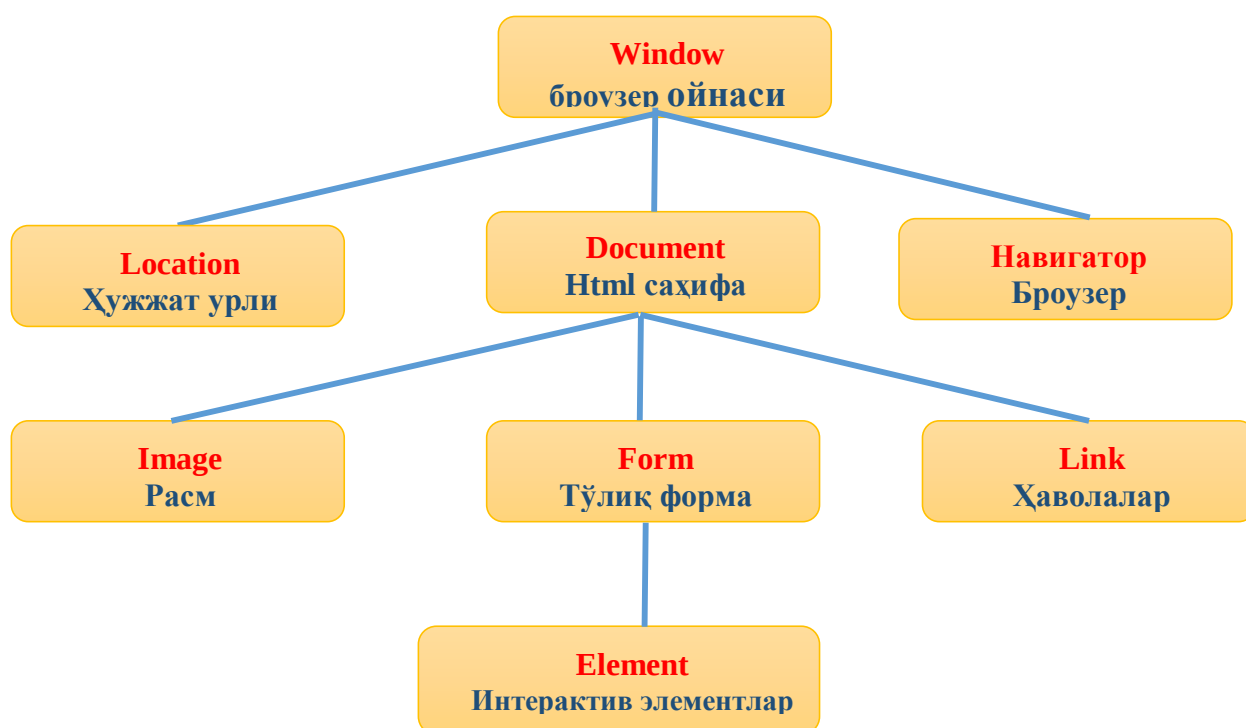
yoki web-sahifa deb atashadi. Birorta foydalanuvchi yoki tashkilotga qarashli bo'lgan, bir-biriga bog'langan web-sahifalar to'plami SAYT deb aytiladi.

1.2 HTTP va HTML

Gipermatn jo'natish protokoli (HTTP) web-brauzer va web-server muloqotining asosini tashkil etadi. Web-brauzer HTTP maxsus komandasi orqali server bilan bog'lanish uchun so'rov jo'natadi. Agar so'rov qoniqtirilsa, brauzer server bilan bog'lanadi. Qabul qiluvchi tomon nima qilishni o'zi xal qiladi yoki ekranda faylni ko'rsatadi, yoki uni diskda saqlab qo'yadi va h.k. HTTP Internetda foydalaniladigan yagona protokol emas. Fayllar uzatish protokoli (Post Office Protocole - POP, Simple Mayl Transport Protocole - SMTP), shifrlangan HTTP

protokoli (SHTTP) kabi protokollar mavjud.

Web dasturlash nuqtai nazaridan brouzer darchasi – allaqanday Window ob’ekti bo’lib hisoblanadi. Bu ob’ekt o’z navbatida bir necha rasmiylashtirish elementlariga ega. Darcha ichkarisiga biz html hujjatini o’rnatishimiz mumkin (yoki boshka tildagi fayl, hozircha html fayli bilan chegaralanib turamiz). Bunday sahifa document ob’ektidan sira ham farq kilmaydi. Quyidagi rasmda html sahifaning ob’ektlari ierarxiyasi tasvirlangan:



1.3-rasm. Html sahifaning ob’ektlari ierarxiyasi

Biz bu ierarxiya yordamida turli ob’ektlar haqida ma’lumotga ega bo’lishimiz va uni boshqarish imkoniga ega bo’lishimiz kerak.

Web ning eng asosiy xususiyatlaridan biri, unda turli matn, video, grafik ob’ektlarga gipermurojaatning mavjudligidi. U o’z saxifalarini saqlash va uzatish uchun Internet dan foydalanadi. Web- internet tarmoklarida joylashgan fayllar to’plami bo’lib, ularning soni soat sayin ko’payib bormoqda.

Web ma'lumotlarni gipermatnli xujjatlar shaklida tayyorlash uchun Web dasturlash tillari yaratilgan bo'lib ular bir nechtaadir. Ular xar xil dsturiy vositalar yaratuvchi firmalar tomonidan yaratilgan bo'lib, xar biri o'ziga yarasha kulayliklar va afzalliklarga ega. Quyida ulardan asosiylarini nomlarini keltirib o'tamiz:

PHP dasturlash tili , ASP.Net dasturlash tili , Java dasturlash tili ,Perl dasturlash tili va boshqa bir qancha dasturlash tillari mavjud. Bu dasturlash tillarining kompilyatorlari aloxida Web serverlarda ishlaydi. Masalan, PHP da tuzilgan dastur Apache serverda, ASP.Net da tuzilgan dastur IIS serverda ishlaydi.

1994 yili php tilining yaratuvchisi Rasmus Lerdorf o'zinig saytiga mehmonlar kirishini hisoblash uchun Perl dasturlash tilida maxsus qobiq yozib amalda qo'llagan. Ko'p o'tmay qobiqni ishlash unumdorligi juda past va sekinligi aniqlanganidan so'ng, dasturlarni yangidan "C" tilida yozib chiqishga to'g'ri keladi. Keyin, dastlabki dastur kodlari muallif tarafidan barchaga ko'rish uchun serverga nashr qilingan. Server foydalanuvchilari kodlar bilan qiziqib, uni ishlatish muxlislari ham paydo bo'lgan. Ko'p o'tmay, bu dasturlar alohida loyihaga aylanib, 1995 yilning iyul oyida dasturiy mahsulot PHP (Personal Home Page) nomi bilan birinchi nashri chiqarildi. Imkoniyatlari oddiy va sodda bo'lib: bir necha buyruqlarni tushunadigan kod analizatori(tekshiruvchisi), mehmonlar hisoblagichini, kitobini, chatini yaratish uchun foydali dasturlar to'plamidan iborat bo'lgan.

1996 yil aprel oyida dasturlar jiddiy qayta ishlanganidan so'ng, PHP/FI (Personal Home Page / Forms Interpreter) nomi bilan mahsulotning ikkinchi nashri paydo bo'ldi. Bu mahsulot html-kod ichiga yozilib, html-formalarni qayta ishlab, hozirgi PHP dasturlash tilining tayanch imkoniyatlarini ichiga olgan. PHP/FI kod yozilishi Perl tiliga juda o'xshagan, lekin soddaroq bo'lgan.

1997 yili PHP/FI 2.0 nashri chiqdi. O'sha paytda bu mahsulot bilan dunyo bo'yicha bir necha ming odam foydalanib, taxminan 50 ming domen bo'lib, Internetning 1% ini tashkil qildi.

1997 yilda Endi Gutmans va Ziv Suraski PHP/FI kodini boshqatdan yozib

chiqishdi, chunki eski kod ular ishlatayotgan elektron tijorat tizimlari uchun yaroqsiz edi. Eski kodning mualliflaridan yordam olish uchun ular birlashishni taklif etib, PHP3 nomli loyihani PHP/FI -ni rasmiy vorisi deb e'lon qilishdi. Yangi loyiha uyushgandan keyin PHP/FI loyihasi ishlab chiqarilishi to'xtatilgan.

PHP 3.0 ning eng kuchli taraflaridan biri uning kengaytirala olinadigan yadrosi(tizimning boshqaruv qismi) bo'lib, bundan tashqari, ma'lumot jamg'armalar bilan, turli protokollar va interfeyslar bilan birgalikda ishlash keng imkoniyatlari yaratildi. Muvaffaqiyatga erishishga ancha ahamiyatli fakt bu yangi tilni boyligi va ob'ektlarga modjallangan dasturlashni qo'llay olishi. Yangi loyiha bilan birga nafaqat tilni tashqi, ichki tuzulishi o'zgardi, balki o'zini nomi ham. Endi PHP qisqartmasi "PHP: Hypertext Preprocessor" ma'nosini anglatishi bildirildi.

1998 yilning oxirida PHP foydalanuvchilarning soni o'n minglardan oshdi. Yuz mingdan oshiq veb-saytlar bu tilni qo'llashini e'lon qilishdi. Taxminan Internetning 10% serverlarida PHP 3.0 o'rnatilgan edi.

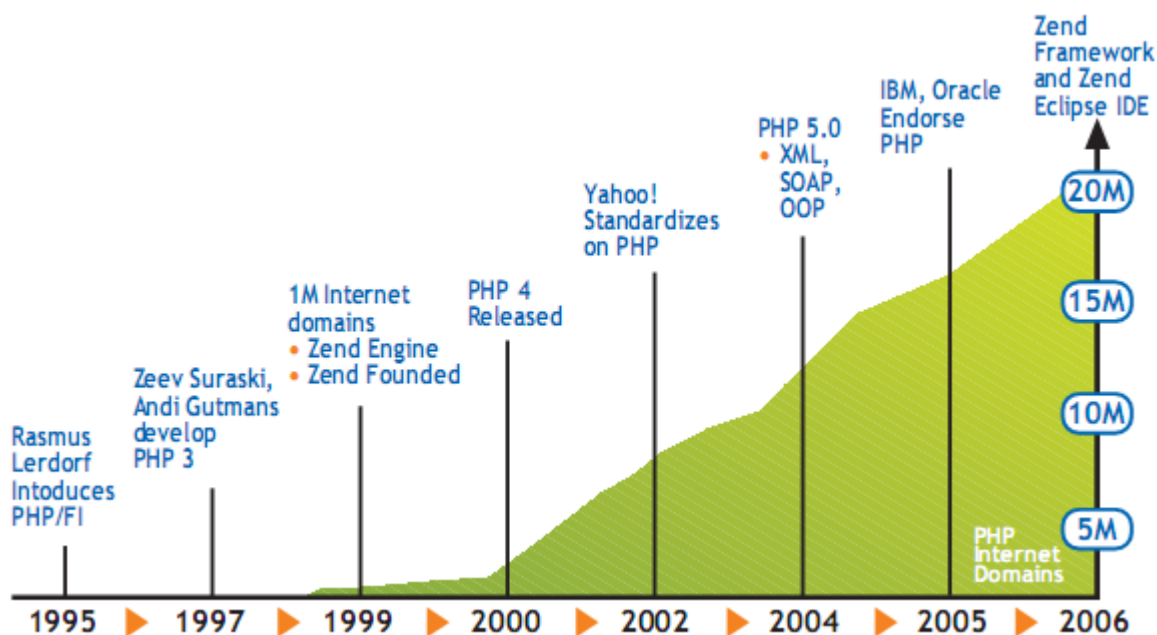
1998 yilning iyun oyda PHP3 to'qqiz oy ommaviy tekshiruvdan keyin rasman e'lon qilindi. Shu yilning qishida Endi Gutmans va Ziv Suraski PHP yadrosini qaytadan ishlab chiqarishni boshlashgan. Ularning asosiy vazifasi PHP tiziminig unumdorligini ko'tarish va kodning modullarini yaxshilash edi.

1999 yilning o'rtalarida birinchi marta taqdim qilingan yangi yadro "Zend Engine" deb nomlangan ("Zend": mualliflar "Zeev" va "Andi" ismlardan tashkil topgan). Uni asosida tuzilgan yangi til PHP4 2000 yilning may oyida rasman chiqarilgan. Unumdorlik yaxshilangandan tashqari, PHP 4.0 muhim yangiliklarga ega bo'lib, sessiyalarni qo'llash, buferli chiqarish, kiritilgan ma'lumotlarni havfsiz qayta ishlash va yana bir necha yangi til tuzuvchilarini paydo bo'lishidan iborat.

Hozirgi kunlarda "Zend Engine" qayta yaxshilanib PHP5 tili ishlab chiqarildi. Asosiy o'zgarishlar ob'ektlarga modjallangan dasturlash modelida bo'lib, tilning imkoniyatlari yanada kengaytirdi.

Hozirda PHP tilini yuz minglab dasturchilar ishatib, bir necha million saytlar

yaratilib, Internetning 20% domenlarini tashkil etmoqda.



1.4 –rasm. PHP5 yaratilish tarixi

PHP tarixining jadvali

Nashr Sana Izoh

PHP 1.0 1995 yil, 8 iyun Rasmiy nomi “Personal Home Page Tools (PHP Tools)”. Bu “PHP” qisqartmani birinchi marta ishlatilinishi.

PHP 2.0 1996 yil, 16 aprel Veb sahifalami “Tez va oson ishlaydigan qurol” deb e’lon qilingan mahsulot.

PHP 3.0 1998 yil, 6 iyun Bir kishi ishlab chiqaruvchi loyihadan ko’p ish lab chiqaruvchilar loyihasiga aylandi. Endi Gutmans va Ziv Suraski kodni boshqatdan yozib chiqishdi.

PHP 4.0.0 2000 yil, 22 may Yangi yadro “Zend Engine” asosida tuzilgan

PHP 4.1.0 2001 yil, 10 dekabr Til konstruktsiyasiga superglobal imkoniyatlar qoshilgan (\$_GET, \$_POST, \$_SESSION, etc.)

PHP 4.2.0 2002 yil, 22 aprel Xavfsizlikni oshirish maqsadida tizimning sozlash “register_globals” parametri o’chirilgan.

PHP 4.3.0 2002 yil, 27 dekabr “CGI” (Common Gateway Interface)ga qo’shimcha “CLI” (command line interpreter) texnologiyasi kiritilgan.

PHP 4.4.0 2005 yil, 11 iyul phpize va php-config skriptlari uchun qo'llanma varaqlari qo'shilgan.

PHP 5.0.0 2004 yil, 13 iyul Zend Engine II - yangi ob'ekt modeli kiritilgan.

PHP 5.1.0 2005 yil, 24 noyabr PHP Engine ishlash unumdorligi yaxshilangan.

PHP 5.2.0 2006 yil, 2 noyabr Kengaytiradigan filtr modullarining php tizimida ishlatish imkoniyatlari ochiq holati o'rnatilgan (default).

Yuqori talabga ega bo'lgan barcha dasturiy mahsulotlar odatda vaqti-vaqti

Version	Release date	Supported until	Key		
			Color	Meaning	Development
5.3	30 June 2009	14 August 2014	Red	Old release	No development
5.4	1 March 2012	September 2015	Yellow	Stable release	Security fixes
5.5	20 June 2013	June 2016	Green	Stable release	Bug and security fixes
5.6	28 August 2014	August 2017	Blue	Future release	New features
7.0	12 Nov 2015	12 Nov 2018			

1.5 – Rasm. PHP7 yaratilish tarixi. Versiyalar prefiksi

bilan yaxshilanadi. Natijada, yangi funksiyalar paydo bo'ladigan yangi versiyalar paydo bo'ladi va oldingi versiyalarda yuzaga kelgan xatolar aniqlangan. PHP versiyalari juda oz - faqat 5, ammo ularning har biri o'ziga xos xususiyatlarga ega. Ularning har biri bilan batafsil tanishib chiqish uchun ularni quyidagi ro'yxatga kiritish lozim:

- PHP 5.3. Haqiqatan ham ma'lum bo'lganidek, tilning avvalgi versiyalari mavjud edi. Biroq ular ommaviy iste'molchilar uchun foydalanishga yaroqsiz, tugallanmagan mahsulotlarni namoyish qilishdi. Versiya 5.3da ikkinchi avlod Zend Engine buyrug'i bilan ishlaydigan mashina-interpretatori ishlatiladi. Shu sababli tilning tez ishlashiga ijobiy ta'sir ko'rsatdi. Ushbu versiyada nom talab qilmaydigan anonim funksiyalar, ternar operatorlar, shuningdek funksiya va metodlardan obyektlarni chaqirish mumkin bo'ldi. Boshqa versiyalar bilan taqqoslaganda bular asosiy bo'lib, qolgan imkoniyatlari bilan virtual tarmoqda tanishish mumkin. Qolganlari kabi, bular asosiy o'zgarishlar bo'lib, ular bilan virtual tarmoq orqali

tanishishingiz mumkin. Alohida ta`kidlash kerakki bu versiyada dasturning boshqa qismiga tez o`tish Goto operatori mavjud edi.

- PHP 5.4. Biroz vaqt o'tdi va dasturlash tilining keyingi versiyasi paydo bo'ldi. Bunda arrayni ishlatmasdan massivga yozuvchi o`zlashtirish, sinflar ishidagi metodlarga statik aloqalar o`rnatish, massiv elementlarini tez qaytarish, metod va funksiyalarning argumentlariga yangi tip e`lon qilish mumkin bo`ldi. 5.4 versiyasida ishlash barqarorligi oshirildi.

- PHP 5.5. Ushbu versiyada empty operatori qayta aniqlandi. Uning imkoniyati ilgari faqat o`zgaruvchilarni qabul qilish bilan cheklangan edi. Endi ifoda natijasini mustaqil yaratilgan o`zgaruvchiga o`zlashtirmasdan qabul qilish mumkin. Bundan tashqari, kodni bajarilish jarayonini boshqarish va xatoliklarni to`g`rilash imkoni paydo bo`ldi;

- PHP 5.6. Ko'pchilik dasturchilar primitiv ifodalarni va konstantalar qiymatini ishlatish imkoni yo'qligi haqida shikoyat qildilar. Bu kamchilik tuzatildi konstantalar, satrlar va soni ifodalardan foydalanishingiz mumkin;

- PHP 7. Bu versiyani yuklab olish imkoniyati 2015 yil dekabr oyida paydo bo'ldi. PHP 7 versiyasi sinov liniyasida bo`lib xotira hajmini kamaytirish va ish faoliyatini yaxshilash uchun mo'ljallangan. PHP 7 da interpretator yadrosiga ham o'zgarishlar kiritildi. Natijada skriptlarni qayta ishlash vaqti bir necha marta qisqartirildi. Yangi versiya xotira boshqaruvida o`zini yaxshi namoyon qildi.

1.2. PHP asosiy tushunchalar, sintaksis va imkoniyatlar

PHP – o'z nomini yetarlicha tanitib ulgurgan, dasturlash tili hisoblanadi. Gap shundaki, boshlanishda bu uncha qiyin bo'lmagan shaxsiy WEB –sahifalarini yaratish uchun mo'ljallangan oddiy makroslar to'plamidan iborat bo'lgan bo'lib, PHP-personal home page (shaxsiy uy sahifasi) so'zlarining qisqartmasidan iborat.

Tez orada u foydalanuvchilar nazariga tusha boshladi, hamda tezlik bilan takomillashib, ommalashib bordi. 1997 yildan bu til ustida dasturchilar guruhi ish olib boradi.

Mehnatlarning samarasida esa PHP3 keyingi versiya yaratildi. Bu PHP ning takomillashgan va zamonaviy versiya bo'lib, unda matnlarining qayta ishlashning yangi usullari yaratildi va bu usullar Zib Zuraski va endi Gutians (Zeev, Surasky, Andi Ceutmans) ismli progromistlar tomonidan yaratildi. Shuningdek tilning sintaksisida biroz o'zgarishlar kiritilib, yangi funkstiyalar qo'shildi. Yangi verstiya shu davrda sarver uchun dasturldash tillarining eng zo'ri hisoblanib, juda ham tez ommalashib ketdi.

MySQL ma'lumotlar bazasi va Apache serveri bilan ishlash uchun PHP ning imkoniyatlari yanada kengayib bordi. Apache serveri hozirgi kunda dunyodagi eng keng tarqalgan Web - server hisoblanadi va PHP tili Apache serveri uchun modul ko'rinishida qo'llanilishi mumkin. MySQL- bu zamonaviy ma'lumotlar bazasi bo'lib pulsiz (tekin) tarqatiladi, shuning uchun ham PHP ning barcha funkstiyalari shu bazaga bog'langan. Tan olish lozimki Apache, MySQL va PHP larning o'zaro bir-biri bilan bog'liq ravishda ishlashi o'rtadagi raqobatga barham beradi.

Bu esa PHP boshqa MBBT bilan ishlaymaydi degani emas. Bu texnologiya MBBT va Web serverlar bilan ishlash imkoniyatiga ega.

WEB sahifalarni va tarmoqni yaratish yo'llari o'zgarishi bilan PHP ham takomillasha bordi. 1990 -yil o'rtalariga kelib katta tarmoqlarda ham HTML da yozilgan yuzlab statik sahifalar ishlatilar edi. hozir esa jarayon o'zgarib bormoqda. WEB sahifalarini yaratuvchilar ma'lumotlar bazasi bilan ishlovchi WEB sahifalarni

yaratish imkoniga ega bo'lib, foydalanuvchilarni qayta ishlash imkoniga ega bo'lgan WEB sahifalarni yaratmoqdalar.

Ma'lumotlarni saqlash va ma'lumotlarga murojat qilish uchun ma'lumotlar bazasidan foydalanish yanada aktuallashtirib, mobil telefonlar, raqamli televideniya va hokazolar. Turli xil qurilmalarda ma'lumotlarni uzatishda sifatni o'sishiga erishishmoqda.

Bu fikrlar asosida aytish mumkinki, kelgusida PHP tili yanada takomillashib o'zining o'ta yuqori darajadagi dasturlash tili ekanligini namoyon qiladi.

PHP turli xil sistemalarda ishlay oladi. U sistema Windows, Unix ning ko'plab versiyalari, shuningdek Linux va hatto Macintosh bo'lishi mumkin. PHP ko'plab tarmoq servislari XAMPP, WAMP, Lampp, Ngix, OpenServer va Denwer webserverlarda ishlashi mumkin. Agar o'zimiz tuzgan dasturlarimizni Windows tizimida tekshirishni xoxlasak oxirgi sanab o'tilgan serverdan foydalanishimiz mumkin, xatto Apache serveri Windows sistemasi boshqaruvida ishlasa ham.

PHP interpretatori yordamida dasturni alohida mustaqil ko'rinishda kompilyasiya qilish mumkin. U holda dasturni mustaqil ishga tushirish mumkin. PHP tilini yaratishda ma'lumotlar bazasi bilan bog'lanish talablarini alohida e'tiborga olingan. Ko'plab ma'lumotlar bazalarini PHP da o'qish mumkin. Masalan bularga InternetBase, dBase, MsSQL, Sybase, Empress, MySQL, Velosic, FilePro, Oracle, Unixdbm, Informix,PostgreSQL va hokazolarni keltirishimiz mumkin. Shuningdek, PHP ODBC standartini ham o'qiy oladi. Ushbu qo'llanmada esa biz Linux, Apahe va MySQL serverlar asosida fikr yuritamiz. Bu uchta dasturlar majmualari keng foydalanish mumkin bo'lgan

PHP5 ni <http://www.php.net> tarmog'idan olish mumkin. Buning uchun esa, alohida kredit kartochka talab qilinmaydi.

PHP ni web-tarmog'i dasturchilar uchun ajoyib manba hisoblanadi. <http://www.php.net/manual> adresida boshqa dasturchilarning izohlari, fikrlash va tanqidiy fikrlari keltirilgan ma'lumotlarni va qo'llanmalarni olish mumkin. Bu qo'llanmalarni turli xil formatlarda olish mumkin.

PHP.ini fayli. PHP ni o'rnatib bo'lgandan so'ng, uning nastroykasini PHP.ini fayli yordamida o'zgartirish mumkin. Agar kompyuterga UNIX operastion sistemasi o'rnatilgan bo'lsa, bu fayl /usr/local/lib katalogida, agar Windows operastion sistemasi o'rnatilgan bo'lsa, Windows katalogida joylashgan bo'ladi.

Agar dasturlash tili omma uchun (tekin) bo'lsa, albatta yordamni Internetdan yetarlicha topish mumkin. PHP tili bo'yicha siz bilan fikr almasha oluvchi yana bir yaxshi manba bo'lib, u PHP bilimlar bazasi, yani knowledge Base deb nomlanadi, va uni <http://www.fag.com/knowledge-base/index.phtml> deb nomlanadi.

Birinchi dastur.

Biz yuqorida PHP ni o'rnatish va o'rganish bo'yicha boshlang'ich ma'lumotlarni oldik. Endi esa, PHP da birinchi dasturimizni yaratishga harakat qilamiz. PHP da dastur tuzish uchun HTML dagi kabi WEB-sahifa yaratishni bilishimiz lozim.

Ushbu dasturda esa, quyidagilarni o'rganishga harakat qilamiz:

PHP-programmalarini yaratish, setverga nusxasini ko'chirish va ishga tushirish
PHP komandalari va HTML matnini bitta hujjatga bog'lash, Dastur matnini tushintirish uchun izoh keltirish

PHP-dasturni tuzish uchun ixtiyoriy matn redaktorini ishga tushiramiz. PHP – dasturi HTML- hujjatlari kabi oddiy matndan tashkil topadi. Shuning uchun dasturni ixtiyoriy matn redaktorida, agar Windows bo'lsa, Notepad++, AkelPad, Eclipse, Netbeans, PhpStormda ham yozish mumkin. quyidagi dastur matnini kiritaylik va uni first.php deb saqlaylik:

```
<?php  
echo "PHP kursiga xush kelibsiz";  
?>
```

ushbu dastur kengaytmasi albattda . PHP bo'lishi shart. Agar dastur server emas, balki mijoz kompyuterida tuzilgan bo'lsa, dastur faylini serverga kiritish uchun FTP

servisdan foydalanishga to'g'ri keladi. Agar dasturda xatoliklar mavjud bo'lmasa, u holda natijani brauzer oynasida ko'rish mumkin.

Agar dasturda yoki uning kengaytmasida xatolik mavjud bo'lsa, brauzer oynasida dastur matnining o'zi namoyon bo'ladi.

PHP-programmani yozishda interpretatorga oddiy HTML-matndan farqini belgilovchi komandani berishimiz lozim. Aks holda komandalar HTML-matn sifatida kabul kilinib brauzer uzatiladi. quyidagi jadvalda PHP-komandalarini berishning 4-xil usuli keltirilgan.

Teg turlari	Ochuvchi teg	Yopuvchi teg
Standart	< ? php	?>
qisqacha	< ?	?>
ASP	< %	%>
Dasturiy	<script language="php">	</script

Jadvalda keltirilgan standart va dasturiy teglar PHP ning ixtiyoriy konfigurastiyasida ishlaydi. qisqa va ASP teglar ishlashi uchun php.ini faylida aniq keltirilgan bo'lishi lozim. Qisqa teglar foydalanilishi uchun php.ini faylida quyidagi direktiva yozilgan bo'lishi lozim:

```
Short_open_tag=on;
```

Standart holda bu derektiva yoqig` bo'ladi, shuning uchun php.ini faylini faqat off qilish uchungina tahrirlashimiz mumkin. ASP tegida foydalanish uchun esa, quyidagi direktiva yoqilgan bo'lishi lozim:

```
Asp_tags=on;
```

Php.ini faylini tahrir qilib, ixtiyoriy direktivadan foydalanish mumkin. quyidagi barcha teglar uchun yozilgan dastur matnini ko'raylik:

```
<?
echo "PHP kursiga xush kelibsiz";
?>
```

```
<? php
echo "PHP kursiga xush kelibsiz";
?>
```

```
<%
echo "PHP kursiga xush kelibsiz";
%>
```

```
<script language="php">
echo "PHP kursiga xush kelibsiz";
</script>
```

echo () funkstiyasi

Bu funkstiya ma'lumotlarni ekranga chop qilish uchun foydalaniladi. Ekranga beriladigan ma'lumotlar () ichiga beriladi. Ekranga beriladigan har bir ma'lumot " " ichiga berilishi lozim. Shuningdek Echo dan keyin () qo'yish ham, qo'ymaslik ham mumkin.

HTML va PHP ning birgalikda ishlatilishi. Quyida keltirib o'tiladigan dastur faqat PHP komandalaridan tashkil topgan. Lekin ochuvchi va yopuvchi teglar qo'shish orqali HTML- matn qo'shib HTML va PHP ning aralash hujjatning yaratish mumkin:

```
<html>
<head>
  <title> php va html hujjati </title>
</head>
<body>
```

```
<b>
<?php>
    echo "Salom Foydalanuvchi!";
?>
</b>
</body>
</html>
```

Agar dasturni saqlab (.PHP) uni brauzer orqali ishga tushirsak, ekranda (jirno'y) hello world! hosil bo'ladi.

PHP-dasturida kommentariyalar (izohlar)

Ma'lumki, dasturni tuzish jarayonida hamma narsa tushunarli va oddiy dasturni ham tushunib olish qiyin bo'lib qoladi. Shuning uchun ham, dastur yozish jarayonida albatta izoh keltirib borish zarur, chunki sizni dasturingizdan foydalanuvchiga biroz osonroq bo'ladi.

Kommentariya (izoh)- bu interpretorda qayta ishlanmaydigan, dasturdagi oddiy matn hisoblanadi. Izoh dasturni tushinish uchun yengillik yaratish maqsadida foydalaniladi.

O'zgarmaslar. O'garuvchilardan foydalanish ma'lumotlarni saqlash va qayta ishlashning eng ajoyib usullaridan biri hisoblanadi. Biz bu o'zgaruvchilar qiymatini, hattoki tipini xoxlagan vaqtimizda o'zgartira olishimiz mumkin. Lekin dastur yaratish jarayonida shunday holat bo'lishini istab qolamizki, bunda bizni bergan qiymatimiz yoki ma'lumotimiz dasturni yaratish va foydalanish jarayonida, kerak bo'lsa tasodifan o'zgarib ketishdan holi bo'lsin, ya'ni o'zgarmasin. Buning uchun o'zgarmaslardan foydalanishimiz zarur. PHP5 da o'zgarmaslar bilan ishlovchi define() funkstiyasi manashu maqsadda ishlatiladi. Bu funkstiya yordamida yaratilgan o'zgarmas (konstanta) dasturni yaratish va foydalanish jarayonida o'zgartirilmaydi. O'zgarmasni tashkil etish uchun define() funkstiyasida o'zgarmas nomi va uning qiymati beriladi.

Define (“nomi”,42)

O'zgarmas qabul qiladigan ma'lumot qiymat va simvol bo'lishi mumkin. O'zgarmas nomi esa faqat katta harflar bilan beriladi. O'zgarmasdan foydalanishda faqat katta harflar bilan \$ belgisini oldiga qo'ymasdan yoziladi.

Quyidagi o'zgarmasdan foydalanish dasturda qanday ishlatilishiga misol sifatida keltirib o'tamiz:

```
<html>
<head>
<title>O`zgaraslarni tashkil etish</title>
</head>
<body>
<?php
define("USER", Anvar);
echo "Salom ".USER;
?>
</body>
</html>
```

Agar dasturga ahamiyat bersak, «Salom» yozuvidan so'ng konkatlenastiya (.) belgisidan foydalandik.

PHPda yana bir imkoniyat borki, u foydalanuvchiga avtomatik ravishda bir nechta o'zgarmas tashkil etib beradi. Masalan, `_FILE_` o'zgarmasi faqat foydalanilayotgan aktiv fayl nomini o'zida saqlaydi. `_LINE_` ishlatilayotgan fayldagi aktiv qatorni aniqlab beradi va h.k.

Ma'lumki, jarayonlar chizikli, takrorlanuvchi va tarmoqlanuvchi bo'lishi mumkin. Hozirgacha urgangan va ko'rgan misollarimiz faqat chiziqli jarayonga tegishli edi. Bu mavzuning asosiy maqsadi esa, PHP5 tilida tarmoqlanuvchi va takrorlanuvchi jarayonlar uchun qanday funktsiya, protsedura va instruktsiyalardan foydalanilishi bilan tanishtirishdan iborat. Biz asosan quyidagilarni o'rganamiz:

if instruktsiyasi yordamida dasturdagi ba'zi bir shartlarni qanday tekshirilishi va bajarilishi;

Shart bajarilmagan qism uchun dasturning alternativ bo'limini qanday yaratish;
Switch yordamida ba'zi bir ifodalarni qiymatini e'tiborga olgan holda dastur qismini qanday yaratish ;

While yordamida tsiklik jarayonni tashkil etish;

For yordamida tsiklik jarayonlarni tashkil etish;

Tsiklik jarayonlarni tuxtatish qanday bajariladi;

Bir necha tsiklik jarayonlarni birgalikda qanday tashkil etish.

PHP5 da shartli jarayonlarni ifodalash. Juda ko'p dasturlar ma'lum bir shartlar sababli uzining holatini o'zgartirib turadi. Ma'lum bir aniq shartlar asosida dasturning takomillashuvchi yaratilayotgan Web sahifalarning dinamikligini yanada mustaxkamlaydi. Boshqa dasturlash tillari kabi PHP5 tili ham shartli instrukstiyalardan foydalanadi. Bu instrukstiya PHP5 da if yordamida amalga oshiriladi.

IF operatoridan foydalanish. IF instrukstiyasidan foydalanilayotganda hisoblash jarayoni uchun shart qavslar ichida tekshiriladi. Agar shart bajarilsa (true bo'lsa) blok ichidagi ifoda bajariladi, aks holda blok ichidagi ifoda to'liq tashlab yuboriladi. IF instrukstiyasining umumiy ko'rinishdagi sxemasini quyidagicha keltirish mumkin:

IF (shart)

{

// bu yerdagi ifoda agar berilayotgan shart rost bo'lsa bajariladi

}

Keltirib o'tilgan umumiy sxemani yanada aniqroq tushunib olish uchun quyidagi misolni keltirib o'taylik.

<html>

<head>

<title>IF yordamida shartli ifodalarni qo'llash </title>

</head>

```

<body>
<?php
$role="user";
if ($role="admin")
{
echo "Hurmatli administrator siz boshqaruv panelidasiz"
}
?>
</body>
</html>

```

Operator yordamida \$role O'zgaruvchi qiymatini "happy" qatori bilan solishtiramiz. Agar shart bajarilsa, blok ichidagi yozuv ekranga beriladi, aks holda berilmaydi. Keltirib utilgan misolda blok ichidagi instruktsiya ko'p emas, shuning uchun bu blokni yanada ixchamroq ko'rinishda quyidagicha keltirish mumkin:

```

if ($role="admin")
echo " Hurmatli administrator siz boshqaruv panelidasiz!";

```

IF instruktsiyasining else bloki. IF instruktsiyasini keltirish jarayonida beriladigan shart bajarilmasa alternativ blok keltirishga majbur bo'lib kolinadi. Bunning uchun esa, if shartdan keyingi blokdan sung else blokini ham berish lozim. Umumiy holda bu holatni quyidagicha keltirish mumkin:

```

If (shart)
{
//bu blokda ifodalar shartni tekshirish natijasi rost bulganda bajariladi
}
else
{
// bu blokda ifodalar shartni tekshirish natijasi rost bulganda bajariladi
}

```

Keltirib utilgan umumiy sxemani yanada mustaxkamlash uchun quyidagi misolni ko`rib o'taylik:

```
<html>
<head>
<title>IF yordamida shartli ifodalarni kullash va else blokini tekshirish
</title>
</head>
<body>
<?php
$role="user";
if ($role="admin")
{
echo " Hurmatli administrator siz boshqaruv panelidasiz!"
}
else
{
echo "Hurmatli $role";
}
?>
</body>
</html>
```

\$role O'zgaruvchisi bu misolda sad qatorini kabul kiladi, bu esa "admin" qatori bilan bir xil emas, shuning uchun ham shart bajarilmaydi. Bu esa, birinchi blokni bajarilmasligini bildirib, keyingi blokda keltirib o'tilgan ifodani ekranga berilishi bildiradi.

IF instrukstiyada keltiriladigan else bloki murakkab masalalarni yechish imkoniyatini beradi. PHP5 tilida esa, yanada murakkabrok bo'lgan shartlarni tekshirish imkoniyatlari mavjud bo'lib bu shartlarni biz keyingi mavzularda keltirib o'tamiz.

1.3. PHP da global o'zgaruvchilar yordamida ma'lumotlarni qabul qilish va uzatish. Funktsiyalar va ob'ektlar

O'zgaruvchilar. O'zgaruvchilar hamma dasturlash tilining asosidir. Bularga O'zgarmas sonlar, belgilar va boshqalar kiradi.

Misol qilib sonlarni olaylik. Ular butun sonlar, qoldikli sonlar bo'lishi mumkindir va yana ularni orasiga ikkilik, sakizlik, o'n oltilik sanoq sistemasidagi sonlar ham kiradi. Yoki belgilardan &, %, /, \$, # va yana harflar ham kiradi.

Agarda biz qandaydir o'zgaruvchiga nimadir belgilab berish niyatimiz bo'lsa unda biz quyidagicha yozishimiz shartdir:

`$bilim = "kitob";`

`$rang="qizil";`

Bulardan tashqari yana ishchi belgilarimiz bor ya'ni:

Nomi	Ta'rifi
<code>\n</code>	Yangi qator
<code>\r</code>	kursorni qaytishi
<code>\t</code>	gorizontal tabulyatsiya
<code>\\</code>	Teskari qiyshiq chiziq
<code>\\$</code>	Dollar belgisi
<code>\"</code>	Qo'shtirnoq belgisi
<code>\[0-7]{1,3}</code>	Sakizlik sanoq sistemasini yozilish
<code>\x[0-9A-Fa-f]{1,2}</code>	O'n oltilik sanoq sistemasi yozilishi

Bu belgilarni kerakli bo'lgan joylarda qulaygina ishlatishingiz mumkindir.

Bu yerda belgisi bilan " belgilari orasida farq bordir.

Misol:

`$double_list="item1 \nitem2\nitem3";`

`$single_list='item 1 \nitem2 \nitem3';`

Ekkranga chiqarganingizda `single_list` tamoman bir biri bilan birga va `\n` belgisi bilan chiqadi, `double_list` esa bu belgilarsiz bo'sh joy bilan birga chiqadi.

Mantiqiy funksiyalar

TRUE, FALSE

Solishtirish funksiyalariga “if else” funksiyasidir. Bunday solishtirishda sizda TRUE (Rost) yoki FALSE (yolg'on) chiqadi. keling misol bilan ko'rsak.

```
$flag=TRUE; if ($flag==TRUE): print “The flag is true! ”; else:
print “The flag is false! ”;
endif;
```

Agarda flag o'zgaruvchimiz rost bo'lsa unda ekranimizga “The flag is true!” yoziladi. Agarda yolg'on bo'lsa unda ekranimizga “The flag is false!” yoziladi.

\$flag o'zgaruvchiga biz TRUE berganimizda bizning “The flag is true” yozuvimiz ekranga chiqadi. Huddi shunday agarda siz FALSE bersangiz unda ekraningizga “The flag is false” yozuvi chaqadi.

Shu yerda yozib o'tish o'rinli deb bildim. TRUE va FALSE yozuvlarini siz raqam bilan ham belgilab berishingiz mumkin. TRUE=1 FALSE=0.

Agarda yuqoridagi misolda \$flag=1; deganingizda ham oynangizga “The flag is true!” yozuvi chiqqan bo'lardi.

Nomlash

Ob'yektlarni, funksiyalarni, o'zgaruvchilarni nomlash uchun siz hamma belgilardan (lotincha) ishlatishingiz mumkin. Faqatgina boshlanishi sondan va yordamchi belgilardan bo'lishi kerak emas. Va ichida yordamchi belgilari bo'lmasligi kerak. misol:

Mumkin	Mumkin emas
my function	This&That
Size	! counter
somewords	4word
otherstring	! otherstring

O'zgaruvchilarni tanitish

Yuqorida o'zgaruvchilarga qandaydir so'zni, yoki gapni tanitish, ya'ni berishni ko'rib chiqdik.

Lekin yana bir bor qaytarib o'tish yana ham ko'proq o'rganishingizga, agarda

tushunmagan bo'lsangiz tushunib yetishingizga yordam beradi.

So'z yoki gaplarni quyidagicha qilib tanitamiz:

```
$sentence= "Salom hayot! ";
```

Sonlarni esa:

```
$price=43.22;
```

```
$ogirligi=185;
```

Ichki o'zgaruvchi

Ichki (lokal) o'zgaruvchi

Ichki (lokal) o'zgaruvchi deb funksiyaning ichida tanitilgan

o'zgaruvchiga aytiladi. misol:

```
<?
$x=4;
function assignx(){
    $x=0;
    print "\$x funksiya ichidagi $x";
}

assignx();

print "<BR> \$x tashqaridagisi $x";

?>
```

Shunda ekraningizda \$x ning ikki xil raqami chiqadi. 4 bu umumiy tanitilgan raqaaslonmi, 0 esa ichkisidir.

Global o'zgaruvchi

Global, ya'ni umumiy o'zgaruvchanlar butun sahifamiz bo'yicha hamma joyda ishlatishingiz mumkindir. Yuqoridagi misolda \$x=4 bu bizning global o'zgaruvchimizdir. Agarda uni biz funksiyamiz ichida ishlatmoqchi bo'lsak unda:

```
$sonlar==15; function arifmet() {  
    GLOBAL $sonlar $sonlar=$sonlar+10; print "Bizning son $sonlar";}  
    arifmet();
```

Static o^Tzgaruvchi

Static: Bu ichki o'zgaruvchi bo'lib, ammo funksiyaning ichidan chiqqaningizdan keyin ham o'z qiymatini saqlab qoladi, va shu funksiyani

keyingi bor ishlatganingizda o'z qiymati bilan ishlaydi. Misolda ko'raylik:

```
function keep_track(){  
    STATIC $count=0;  
    $count=$count + 10; print $count; print "<BR>";  
}  
keeptrack();  
keep_track();  
keeptrack();
```

Agarda siz shu kodni ishlatsangiz unda sizning ekraningizda 10 20 30 sonlari yoziladi. Ko'rib turganingizdek har gal yangittan ishlatganingizda count o'z qiymatini saqlab qoldi.

Bir turdan ikkinchi turga o'tish

Agarda siz qandaydir son hoh butun son hoh qoldikli bir turdan ikkinchisiga o'tkazish niyatingiz bo'lsa unda bu dars sizga yordam beradi.

Keling avval qanday turlari borligini yozib so'ngra bir turdan ikkinchisiga o'tkazishni ko'rib chiqamiz.

TURI	TA'RIFI
(INT) YOKI (INTEGER)	butun son
(REAL), (DOUBLE), (FLOAT)	qoldikli sonlar
(STRING)	harf, belgilar
(ARRAY)	Massivlar
(OBJECT)	Ob'yektlar

Keling bir turdan ikkinchi turga o'tkazishni ko'raylik.

```
$son=12;
```

```
$son=(double)$son;
```

shunda 12 soningiz 12.0'ga aylanadi.

Yoki yana bir boshqa misol

```
$son1=4.0;
```

```
$son2=5;
```

```
$son3=(int)$son1+$son2;
```

Shunda son3 9 soniga teng bo'ladi.

```
$son1=7.8;
```

```
$son2=6;
```

```
$son3=(int)$son 1+$son2;
```

Shunda son3=13'ga

Agarda siz ob'yekt bermoqchi bo'lsangiz unda:

```
$model= "Toyota ";  
$new=(object)$model;
```

siz buni ekranga chiqarish uchun scalar so'zidan foydalanishingiz kerak,

ya'ni: *print \$new->scalar;*

O'zgarmaslar

Oldindan aniqlab berilgan son yoki sozlar tarkibidir.

Misol uchun agarda biz PI so'ziga 3.14 sonini bermoqchi bo'lsak va bu son hech ham o'zgarmasligini bilsak unda biz o'zgarmasni yozishimiz kerak (constant) misol:

```
define("PI", "3.14"); print  
"PI soni bu"; print PI;
```

Shu yerda bazi bir funksiyalarni ham ko'rib chiqaylik. `print()` - Bu oynaga ma'lumot yuborishdir.

`sprintf()` - Bu qandaydir ma'lumotni formatlash(kerakli shaklga kiritish) uchun va uni qandaydir o'zgaruvchiga berish uchun ishlatiladi.

`printf()` - qandaydir ma'lumotni formatlab oynaga yuborish uchun ishlatiladi.

misol:

```
<?  
$format="The are %s monkeys in the $d";  
printf($format, $num, $location);  
?>
```

agarda biz `$num`'ga 3 bersak va `$location`'ga "tree" bersak unda quyidagi oynamizga chiqadi. "The are 3 monkeys in the tree" bo'ladi. yoki

```
<?  
$money1=68.75;  
$money2=54.35;  
$money=$money1+$money2;  
$formatted=sprintf("%01.2f", $money);  
?>
```

shunda \$formatted=123.00 bo'ladi, agarda biz sprintf siz oynaga chiqarganimizda unda 123 chiqgan bo'lardi.

Formatlashga kiritish turlari.

%-protsent belgisi.

b- son, ikkilik sanoq sistemasida (0 va 1)

c- son, songa mos keladigan ASCII belgilarini chiqaradi. (65=A belgisi) d- son, belgili onlik sanoq sistemasi (+10 yoki -10) u-son, belgilanmangan onlik sanoq sistemasi (10, 5) f- qoldikli son, qoldikli son shaklida (1.25, 20.36) o- son, sakizlik sanoq sistemasida (23, 65) s- belgi, ya'ni harflar yoki boshqa belgilar

x- son, o'n oltilik sanoq sistemasi (harflari kichkinada yoziladi) (12ab, d23c)

X- son, o'n oltilik sanoq sistemasi (harflari kattada yoziladi) (12AB, D23C) Mana shular bilan siz foydalanib ma'lumotingizni formatlashingiz mumkindir.

Operatorlar

Operatorlar	Ta'rifi
()	Qavs
new	Yangi, ob'yekt hosil qilish
! ~	Mantiqiy YO'Q
++ --	Bitta songa oshirish, kamaytirish
@	Hatolarni berkitish
/ * %	Bo'lish, ko'paytirish, qoldiq
+ - .	Qo'shish, ayirish, kesish
<< >>	Chapga, o'nga surish
< <= > >=	kichik, kichik va teng, katta, katta va
= = != ----- <>	Teng, teng emas, o'xshash, teng emas
& ^	AND, XOR, OR
&&	AND, OR
?:	uchlik operatori
= += *= / --	Belgilab berish operatorlari
%= &= = A=	
<<= >>=	
AND XOR OR	Mantiqiy va, XOR, yoki

Keling yuqoridagi operatorlar bilan ba'zi bir misollarni ko'rib chiqaylik.

`$a=5; // a teng bechga`

`$a=3*3*4*5; //a tengshu sonlar ko'paytmasiga`

`$a=(5-(6-4)); //avval 6-4 songra esa 5-(6-4) bo'ladi`

`$a+=5; // $a ning qiymatiga 5 qo 'shilib yana $a ga yozish.`

`$a/=5; // $a ning qiymati 5'ga bo'linib keyin esa qiymatni $a'gayozadi.`

`$a++; // $a ning qiymatiga 1 qo'shiladi`

`$a--; // $a ning qiymatidan 1 ayirib tashlanadi`

Lekin operandlarni joylashishini ham o'zgartirib yozishingiz mumkin, ammo uni bajaruvchi ishi ozgina o'zgaradi.

Misolda ko'raylik:

`$qiymat=$a++ // avval $qiymat'ga $a ning qiymatini yozadi,`
`so'ngra $a ning qiymatiga 1 qo'shadi.`

`$qiymat=++$a //avval $a ning qiymaga 1 qo'shiladi, so'ngra $qiymat ga $a ning`
`qiymatini beradi.`

agarda siz tenglikni tekshirmoqchi bo'lsangiz unda:

`$a==$b // $a ni $b bilan teng/tengmasligini tekshiradi`

`$a<$b // $a ni $b dan kichikligini tekshiradi`

Uchlik tekshirish.

`($a-12)?5:-1 //agarda $a=12 bo'lsa unda 5 soni qaytadi, agarda teng bo'lmasa 1 soni`
`qaytadi.`

Funksiyalar. Funksiya bu programmadagi bir programma parchasi bo'lib o'z ismi bo'ladi. Funksiya qandaydir aniq bir ishni bajaradi. Funksiyani ustunligi shundaki, funksiya bir marotaba yozilib uni xohlagan joyingizda qayta qayta ishlatishingiz va sizga kerak bo'lgan vaqtda uni osongina o'zgartirishingiz mumkin.

Yuqorida biz funksiyani ozgina bo'lsa ham ko'rib chiqdik, bu yerda esa sizga batafsil ya'ni to'la shakilda tushuntirib o'taman.

Yozilishi

`function ($o'zgaruvchi1, $o'zgaruvchi2, $o'zgaruvchi3...){ yozuvlar`

Funksiyani siz bir birini ichiga qo'shib ham yozishingiz mumkindir. Va yana bir misol, agarda siz universal copyright funksiyani yozmoqchi bo'lsangiz unda sahifa yoki nimanidir nomini tashqaridan olishingiz mumkin. Misolga qarang:

`function copyright($kitob){`

```
print "Copyright &copy; 2006 $kitob , GNU GPL Litsensiyasi ostida "
}
copyright("PHP davrasida");
```

Funksiyangiz qandaydir yozuv yoki sonni ham sizga qaytarishi mumkin. Ya'nikim, agarda siz hisob kitob ishini qilmoqchi bo'lsangiz va sizga uni natijasi kerak bo'lsa, unda siz funksiyangizdan qandaydir natijani qaytarishingiz mumkin. Misolga qarang:

```
$narx=15;
$son=3;
function hisob($narx, $son){ return $narx*$son;
}
$total=hisob($narx, $son); print "Umumiy narhi: $total";
```

shunda sizga narxni songa qanchaligiga ko'paytirib natijasini chiqarib beradi.

Yana funksiyalarni ich ichiga, ya'ni o'zidan o'zini chaqirishingiz mumkindir, bu "recursive function" - "rekursiv funksiya" deb ataladi. Misol bilan ko'raylik:

```
function summation($count){ if ($count!=0):
```

```
    return $count+summation($count1); endif;}
$sum =summation(10); print "Summation=$sum";
```

bu yerda qilinadigan ishi shuki, avval 10 ga 9 ni qo'shadi ya'ni, o'zini yana chaqiradi faqat 9 soni bilan 9 sonidagi funksiya esa 8 bilan yana o'zini chaqiradi. Bu oxirida 0 bo'lguncha davom etadi. Shunda ekraningizda 1 dan 10 gacha sonlar yig'indisi chiqadi.

Agar siz juda ham ko'p funksiyalar ishlatish niyatida bo'lsangiz unda funksiyalar uchun alohida bir fayl yaratib shu faylga hammasini yozishingiz mumkin, keyin esa shu faylni asosiy oynangizda chaqirib ichidagi funksiyalarni ishlatishingiz mumkin.

Buning uchun qandaydir qo'shimcha .inc yaratib ya'ni fayl yaratib, uni ichiga bir qancha funksiyalar yozing.

```
Misol: qo'shimcha.inc
<?
function copyright(){
}function hisob(){
```



```

    }
    function summation () {
    }
    ?>

```

Keyin esa asosiy kodingizda *include (faylga yo'l)*; operatori bilan qo'shing.

Ya'ni:

```

<?
include (qoshimcha.inc); hisob();
$sum = summation (10);
?>

```

Sinflar va ob'ektlar.

Ob'ektga yo'naltirilgan dasturlashning asosiy tushunchalari - sinflar hamada ob'ektlardir. Bu tushunchalarni quyidagicha tushunish mumkin: ob'ekt - bu dasturda qo'llaniladigan tushuncha yoki biror fizik predmet haqida ma'lumot beradigan strukturalangan o'zgaruvchidir, sinflar esa bu ob'ektlarning tavsifi va ular ustida bajariladigan harakatlardir.

PHP dasturlash tilida sinflar quyidagi sintaksis yordamida

aniqlanadi: class Sinf_nomi { var \$xususiyat_nomi;

```

    /*xususiyatlar
    ro'yxati*/      function
    metod_nomi( ){
    /* usullarning tanasi */

    }
    /*usullar ro'yxati*/
}

```

Ob'yekt tushunchasi.

Sinf ob'ektlari xususiyatlari nomi var kalit so'zi yordamida e'lon qilinadi, berilgan sinf ob'ektlariga qo'llanilgan usullar funktsiya sifatida ishlatiladi. Sinf tanasi ichida this kalit so'zi yordamida taqdim qilinayotgan joriy sinfga murojaatni amalga

oshirish mumkin.

Masalan, biz maqola kategoriyasini tasvirlovchi sinf tuzishimiz kerak. Har bir maqolaning nomi, muallifi va qisqa mazmuni kabi xususiyatlari bor. Biz maqola bilan qanday amal bajarmoqchimiz? Biz sanab o'tilgan xususiyatlarga ma'no berishimiz, maqolani brauzerda ko'rsatishimiz kerak bo'ladi. Shunda bu sinfning ifodalanishi quyidagicha holatda bo'ladi:

```
<?
class Articles { // Maqola sinfini
    tuzamiz var $title; var $author;
    var $description;
// maqola atributi // ma'nosini
o'zlashtiruvchi usul function
make_article($t, $a, $d){
    $this->title = $t;
    $this->author = $a;
    $this->description = $d;
}
//sinf nusxasini ifodalash uchun
usul function show_article(){
    $art = $this->title . "<br>" .
        $this->description .
        "<br>Muallif: " . $this-
        >author; echo $art;
}
}
?>
```

Shunday qilib “maqola” turidagi fizik ob’ektlarni tasvirlash uchun biz uch o’zgartuvchidan tashkil topgan, maqola xarakteristikasini o’zida jamlagan Articles nomli sinf va muayyan maqola tuzish va uni tasvirlash uchun ikkita funktsiya tuzdik.

Ma'lumki, PHP bilan ishlash davriy holatda HTML rejimida yuklanishi mumkin. Bu holda dastur bir necha kodning bo'laklari(bloklar)dan tashkil topadi. Sinfni ifodalash php-kodning har xil bloklari bo'yicha va qolaversa har xil fayllar

bo'yicha tarqatilmashligi kerak. Ya'ni quyidagicha yozsak:

```
<?php
class Articles { // Sinfni tasvirlashning
    boshi var $title;
?>

<?php
// sinfni tasvirlashning davomi function
    show_article(){
        //      usulning
        tarkibi }
} // sinfni tasvirlashning yakuni
?>
```

bunda dastur tartibli ishlaydi.

Sinf nomi masalasida ayrim narsalarni e'tiborda tutish kerak. Sinfning nomi PHP tilidagi ob'ektlar nomlanishi qoidalariga javob berishi lozim, lekin bir qator nomlar borki, texnik mutaxassislar tomonidan o'z maqsadi uchun zaxira qilinadi. Birinchi navbatda bu nomlar “_” quyi chiziqdan boshlanuvchilardir. Sinflar va funktsiyalar tuzish uchun bu kabi nomlarni ishlatmaslik kerak. Bundan tashqari stdClass nomi zaxira qilingan, zero u PHP surilgichi ichida ishlatiladi.

O'zgaruvchilarni initsiallashtirish

Ba'zan ayrim sinf atributlariga ma'noni sinf ishtirokchisini tuzish bilan o'zlashtirish kerak bo'ladi. Biz maqola sinfini tuzganimizda, sinf atributlari (xususiyatlari) ma'nolarini o'zlashtirish uchun maxsus funktsiya make_article() dan foydalandik. Umuman olganda, biz to'g'ri yo'l tutmadik, chunki “velosiped ixtirosi” bilan shug'ullandik. Sinf atributlarining boshlang'ich ma'nolarini berish uchun maxsus ikkita standart usul mavjud. PHP4da ma'noni var operatori yoki konstruktor funktsiyasi yordamida initsiallashtirish mumkin. var yordamida faqat konstant ma'nolarni initsiallashtirish mumkin. Konstant bo'lmagan ma'nolarni berish uchun ob'ekt sinfdan ajrab chiqqanda o'z-o'zidan ishga tushuvchi konstruktor

funksiyasidan foydalaniladi. Konstruktor-funktsiya u ifodalangan butun sinfga mos keluvchi nomga ega bo'lishi kerak.

Misol keltiramiz. Aytaylik, "maqola" ob'ektini tuzishda biz uning xususiyatlarini quyidagicha belgilaylik: mualliflar - "Kamolov" qatoriga teng, nomlanish va qisqa mazmun - \$_POST global massivi elementlariga mos, maqola nashri - mazkur sanada. Unda sinfnining quyidagi ifodasi PHP4da batartib bo'lmaydi:

```
<?
class Articles { // maqola sinfini tuzamiz var $titleq $_POST["title"]; var $author = "Kamolov";
    var $description = $_POST["description"]; var $published = date("Y-m-d");
// sinf atributi
// ma'nosini o'zlashtiruvchi usul
}
?>
```

Sinfnining quyidagi ifodasi esa PHP4da kerakli yo'sinda ishlaydi:

```
<?
class Articles { // maqola sinfini tuzish var $title;
    var $author = "Shukurov"; var
    $description; var $published;
// sinf atributi
// ma'nosini o'zlashtiruvchi usul function Articles(){
    $this->title = $_POST["title"];
    $this->description = $_POST["description"];
    $this->published = date("Y-m-d");
    }
}
?>
```

PHP3 va PHP4 da konstruktorlar har xil ishlashini hisobga olish kerak. Funktsiya PHP3 da, agar u sinfniki kabi nomga ega bo'lsa, konstruktorga aylanadi, PHP4 da esa - agar u ifodalangan sinfniki kabi nomga ega bo'lsa shunday bo'ladi. Bir sinf boshqasini kengaytirganda va xususiyatlarning va baza sinflar usullarining ergashishida usullar orasidagi farq ko'rinib turibdi. Lekin biz bu haqda biroz keyinroq gapiramiz. PHP5da sinf konstruktori _construct deb nomlanadi. Bundan tashqari, PHPda destruktorga - ob'ektni yo'q qilishda o'z-o'zidan ishga tushuvchi

funktsiyalar paydo bo'ldi. PHP5 da funktsiya-destruktor destruct deb nomlanishi kerak bo'ladi.

Ob'ektlar

Birinchi ma'ruzalardan birida biz PHP da ob'ekt deb ataluvchi tip mavjudligi haqida aytib o'tgandik. Sinf - bu ob'ekt tipidagi ma'lumotlarning bir turidagi ifodalanishidir. Sinflar real o'zgaruvchilar uchun shablon vazifasini o'taydi. Kerakli tipdagi o'zgartuvchi new operatori yordamida sinfdan tuziladi. Ob'ektni tuzib, biz barcha usullarni qo'llashimiz va barcha sinf ifodasida ko'rsatib o'tilgan xususiyatlarni olishimiz mumkin bo'ladi. Buning uchun quyidagicha sintaksisdan foydalaniladi:

\$ob'ekt_nomi->xususiyat yoki _nomi\$ob'ekt_nomi->usulning_nomlanishi(argumentlar ro'yxati). Xususiyatlar yoki usular nomlari oldidan \$ belgisi qo'yilmaydi.

```
<?php
$art = new Articles;
    // ob'ekt tuzamiz
$art echo ($art -
>title);
    // ob'ekga nomlanish beramiz
$art $another_art = new Articles;
    // ob'ekt tuzamiz $another_art
$another_art->show_article();
    // ob'ektning brauzerdagi ifodasi
    uchun // usulni chaqiramiz
?>
```

Misol: Ob'ekt usullari va xususiyatlariga erkin kirish (dostup)

Sinfning har bir ob'ekti aynan bir xil xususiyatlar va usullarga ega bo'ladi. Demak, \$art ob'ektda va \$another_art ob'ektda title, description, author xususiyatlari va Articles(), show_article() usullari mavjud. Lekin bular ikki xil ob'ektlar. Ob'ektni fayllar sistemasidagi direktoriya deb hisoblaymiz, uning xarakteristikasi esa - bu direktoriyadagi fayllar singari bo'lsin. Aniqki, har bir direktoriyada bir xil fayllar yotishi mumkin, lekin shunday bo'lsa-da, ular har xil direktoriyalarda saqlanayotgani uchun har xil hisoblanishi mumkin. Xuddi shuningdek, xususiyatlar va usullar ham,

agar ular turli ob'ektlarga qo'llaniladigan bo'lsa, har xil hisoblanadi.

Yuqori bosqichdagi direktoriyadan kerakli faylni olish uchun bu faylga yo'lni batafsil yozib chiqamiz. Sinflar bilan ishlash mobaynida biz chaqirishni istagan funktsiyaning nomini to'liq yozishimiz kerak bo'ladi. PHP dagi yuqori bosqich direktoriyalariga global o'zgaruvchilarning bo'sh o'rni bo'ladi, yo'l esa -> taqsimlovchisi yordamida ko'rsatiladi. Shu tarzda \$art->title va \$another_art->title nomlari ikki xil turli o'zgaruvchilarni anglatadi. PHP da o'zgaruvchi nom oldidan faqat bitta dollar belgisiga ega bo'ladi, shuning uchun \$art->\$title ko'rinishida yozish mumkin emas. Bu konstruktsiya \$art ob'ektining title xususiyatiga murojaat sifatida ko'rib chiqilmaydi, \$title o'zgartuvchi ko'rinishida berilgan nomli xususiyat sifatida ko'riladi (masalan, \$art->"").

```
<?php
$art->title = " Internet ga kirish";
                // ob'ekt xususiyati ma'nosini
                // shunday o'rnatish mumkin
                $art->$title = "Internet ga kirish";
                // ob'ekt xususiyati ma'nosini // bunday
o'rnatib bo'lmaydi
$property = "title";
$art->$property = "Internet ga kirish";
                // ob'ekt xususiyati ma'nosini
                // shunday o'rnatish mumkin
?>
```

1.4. PHP da forma elementlari va fayllar sistemasi bilan ishlash

Fayllar bilan ishlash. Ko'pincha dasturlarda ma'lumotlarni ma'lum vaqt oralig'ida saqlab turish va unga ixtiyoriy paytda murojlat qilish talab qilinadi. Bunday masallarni hal qilishning variantlaridan biri fayllardan foydalanishdir.

Bu yo'nalish quyidagi ustunliklarga ega.

- **Ixchamlik.** Ixtiyoriy operatsion tizimda fayllar bilan ishlashda hech qanday qo'shimcha o'rnatishlar bajarilmaydi. Bundan tashqari

yaratilgan fayllar sistemasidan keyinchalik boshqa dasturlar tomonidan ishlatilishi mumkin, shuningdek matn redaktorlari notepad (Windows uchun), va (Unix/Linux sistemi uchun).

- **Qo'llanilish oddiyligi.** Fayllar sistemi bilan ishlash uchun operatsion tizimda hech qanday qo'shimcha vositalar o'rnatishlar bajarilmaydi. Faylni yaratish va kerakli ma'lumotlarni yozish kerak xolos.
- **Diskdan kam joy egallashi.** Oddiy fayllar ma'lumotlar bazasiga nisbatan kam joy egallaydi.

Fayllarni ochish

Fayllar bilan ishlashdan oldin ularni ochish kerak. Buni quyidagicha bajarish mumkin.

```
$fp=fopen($filename, $mode);
```

Fopen funksiyasi faylni ochadi va butun sonli identifikatorni \$fp ni qaytaradi. Odatda bunday identifikatorlar *fayl deskriptori* deyiladi. Bu yerda \$filename o'zgaruvchisida faylning to'liq nomi saqlashi kerak. Masalan quyidagicha:

```
$filename="c:\\files\\filename.txt"; "Windows da ochish uchun"
```

```
$filename="/home/user_name/files/filename.txt"; //Unix da ochish uchun
```

```
$filename=http://yoursite.com/filename.txt; //faylning joylashishi URL adresi yordamida ko'rsatildi
```

```
$mode o'zgaruvchisi faylni o'qish rejimini aniqlaydi.
```

Faylni o'qish rejimi

3-jadval

Rejim	Yozilishi
r	Fayl faqat o'qish uchun ochiladi. Bunda fayl ko'rsatkichi fayl boshiga qo'yiladi. Agar mavjud bo'lmasa xatolik haqida xabar beradi

r+	Fayl o`qish va yozish uchun ochiladi. Bunda fayl ko`rsatkichi fayl boshiga qo`yiladi. Agar mavjud bo`lmasa xatolik haqida xabar beradi
w	Fayl o`qish va yozish uchun ochiladi. Agar fayl mavjud bo`lmasa, u holda yangi fayl yaratiladi. Bunda fayl ko`rsatkichi fayl boshiga qo`yiladi.
w+	Fayl o`qish va yozish uchun ochiladi. Agar fayl mavjud bo`lmasa, u holda yangi fayl yaratiladi. Bunda fayl ko`rsatkichi fayl boshiga qo`yiladi. Avval mavjud bo`lgan ma'lumotlar o`chiriladi
a	Fayl uning oxiriga ma'lumot qo`shish uchun ochiladi. Agar fayl mavjud bo`lmasa, u holda fayl yaratiladi

Faylga yozish

Faylni ochib unga ma'lumot yozishimiz mumkin. Bu uchun `fwrite()` funksiyasi mo`ljallangan.

```
fwrite($fh, $data);
```

Bu faylga parametr sifatida fayl identifikatori `$fh` va ma'lumotlar `$data` beriladi. `$data` parametri matn ko`rinishida yoki uzgaruvchi ko`rinishida berilishi mumkin.

```
$today=date("Y.m.d");
$fh=fopen("file.txt","a");
fwrite($fh, $today);
fclose($fh);
```

Fayldan o`qish

Fayldan ma'lumotlarni o`qish uchun `fgets()` funksiyasi qo`yidagim sintaksis buyicha kullaniladi.

```
$lina=fgets($fh);
```

Funktsiya yagona parametri `$fh` dir . `fgets` funksiyasi faylni satrma-satr o`qiydi. Fayl oxirini aniqlash uchun `fgets()` funksiyasi qo`llaniladi. Masalan,

```
While(!fgets($fh))
{
$line=fgets($fh);
```



```
echo $lina;  
}
```

Faylni kism buyicha o`qish

Ba’zida faylni kismalar buyicha o`qish, uni ma’lum uzunlikdagi satrlarga bo`lish kerak bo`ladi. Buning uchun `fgets()` funksiyasidan foydalaniladi:

```
$line=fgets($fh, $length);
```

Bu xolatda `$length-1` uzunlikdagi satr fayl oxirigacha ukiladi. Masalan, qo`yidagi dastur kodini karaymiz.

```
While(!feof($fh))  
{  
    $line=fgets($fh, 5)  
    echo "$line\n";  
}
```

Keltirilgan misolda fayl ukilib xar 4 belgi ekranga chikariladi.

Kataloglar bilan ishlash

Katalog yaratish uchun PHP da `mkdir()` funksiyasi kullaniladi.

```
Mkdir("mydir");
```

Bu satrni bajarishda `mydir` nomli katalog yaratiladi. B u katalog PHP csenariy joylashgan katalogda yaratiladi. Masalan ssenariy `/user/creatdir.php` da joylashgan bo`lsa, u xolda katalog adresi `/user/mydir` bo`ladi. Katalog mavjudligi `is_dir()` funksiyasi yordamida aniklanadi. Kataloglar bilan ishlash uchun qo`yidagi misolni ko`ramiz.

```
if(!is_dir("mynewdir"))  
{  
    mkdir("mynewdir");  
}  
else
```

```
{
    echo "Bunday katalog mavjud";
}
```

Katalog yaratilgandan so`ng uning ustida ixtiyoriy harakatni fayllarda nusxa olish yoki yo`qotish kabilarni amalga oshirish mumkin. Katalogni yaratish uchun turil yo`lni ko`rsatish xam mumkin.

```
Mkdir("/user/dir1/mynewdir");
```

Mavjud yulni getcwd() funksiyasi yordamida ham aniqlash mumkin.

1-misol. Qo`yidagi misolda faylni katalogdan o`qishning uch xil usuli berilgan:

```
<?php
$path = "/dir/dirl/files/my.doc";
$file = dirname($path);
$file1 = dirname ("/dir/dirl/files/my.doc");
$file2 = dirname ("\\dir\\dirl\\files\\my.doc");
echo $file1,"<br>";
echo $file,"<br>";
echo $file2,"<br>";
?>
```

2-misol. Keltirilgan misolda berilgan katalog o`chiriladi va “Katalog muvafaqiyatli o`chirildi” yozuvi chiqariladi.

```
<? php
if ( !rmdir ("Z: /home/localhost/www/4") )
echo "Dasturda xatolik";
else
esho " Katalog muvafaqiyatli o`chirildi ";
?>
```

Obyektlar. Obyektga muljallangan dasturlash - dasturlashning yangi turidir, ya'ni, agarda siz C++, Visual Studio, Delphi kabi dasturlash tillarini o'rgangan bo'lsangiz bu siz uchun yangilik bo'lmaydi, agarda bilmasangiz unda shu mavzuni ko'rib chiqqaningizdan so'ng sizda bu dasturlash turi haqida ma'lumotingiz bo'ladi. Obyektga muljallangan dasturlash- bu dasturda qandaydir bir ob'yekt yaratib undan keyingi o'zingizga kerak bo'lganda qayta ishlatishdir.

Sinf - bu obyektning asosidir. Ya'ni siz sinf yaratasiz va undan keyinchalik foydalanishingiz mumkindir.

Keling misolda ko'raylik

```
class Class_name{ //Class_name nomli klas yaratdik
var $attribute1; //ichida xohlaganimizcha o'zgaruvchi tanitamiz
var attribute_2;

function function1(){ //qancha istasak shuncha funksiya yaratamiz
}

function functionN(){
}} //bu yerda esa Class_Name yopiladi.
```

Mana ko'rganingizdek biz bu yerda class bilan boshladik va ichida kerakli o'zgaruvchi, va kerakli funksiya yaratdik.

Agarda siz ob'yektingizni ichida shu ob'yektingizni qandaydir funktsiyasiga yoki o'zgaruvchisiga murojat qilmoqchi bo'lsangiz unda \$this funksiyasidan foydalanasiz.

Misol:

```
<?
class Webpage(){ var
$bgcolor;
function setBgColor($color) {
$this>
bgcolor=$color;
```

```

}
function getBgColor(){
return $this-> bgcolor;
}
?>

```

Mana biz o'zimizga sinf yaratdik, endi ob'yekt yaratamiz.

`$home_page=new Webpage;` //home_page nomli ob'yekt yaratdik, ya'ni u aynan Webpage kabi.

`$home_page->setBgColor("black");` //Bu yerda esa biz home_page'ga black rangini yubordik.

Siz bu yaratgan klaslardan yana bir qancha ichki klas yarata olasiz, ya'ni, Webpage klasidan foydalanib unga boshqa qo'shimchalar ham qo'shishingiz mumkindir.

Misol:

```

<?
class Webpage(){ var
$bgcolor;
function setBgColor($color) {
$this->
bgcolor=$color;
} function getBgColor(){ return $this->
bgcolor;
}

}

class UzWebpage extends Webpage{ var
admin;
function setSiteAdmin($adm){
$this->
admin=$adm;
}

function getSiteAdmin(){
return $this->

```

```
admin
}}
?>
```

Mana bu yerda biz Webpage'ni yana ham kengaytiridik, ya'ni UzWebpage qildik va unga qo'shimcha funksiya berdik, ya'ni sitening administratorini berib chiqdik.

Array `get_class_methods(string class_ismi)`

Bu funksiyamiz klasning ichida tanitilgan funksiyalarni ko'rsatib beradi.

Misol uchun yuqoridagini tekshirib ko'raylik ya'ni eng oxiriga

```
$test=get_class_methods(Webpage); print $test[0]; print $test[1];
```

yozib tekshirib ko'ring, sizda setbgcolor, va getbgcolor chiqishi kerak.

Array `get_class_var(string class_ismi)`

Classning ichidagi o'zgarmaslarni qaytaradi. Ya'ni yuqoridagi `get_class_methods` kabi ammo, farqi o'zgarmaslarni qaytarishidadir.

Array `get_object_vars(ob'yekt_ismi)`

Yaratilgan ob'yektning ichida agarda qandaydir o'zgarmasga nimadir tanitilgan bo'lsa shularni hammasini ko'rsatib beradi.

Kelin misolga qarang:

```
<?
class Vehicle{ var $wheels;
}
class Land extends Vehicle{ var
    Sengine;
}

class car extends Land{ var $doors;
function car($doors, $eng, $wheels){
    $this>
    doors=$doors;
    $this>
    engine=$eng;
```

```

$this>
wheels=$wheels;
} function get_wheels(){ return $this>
wheels;
}

}

$toyota=new car(2, 400, 4);

$vars=get_object_vars($tooyota);
while (list($keys, $value)=each($vars)): print $keys==>
$value <br> endwhile;

?>

```

shunda oynangizda

doors==>2

engine==>400

wheels==>2

chiqadi.

method_exists()

Ob'yektimizda qandaydir funksiya bor yo'qligini tekshirib chiqadi. Agarda bor bo'lsa unda TRUE agarda yo'q bo'lsa unda FALSE qaytadi.

get_class()

Qandaydir ob'yektimiz qaysi klasni ichidaligini qaytaradi.

Misolga qarang:

```

Class Vehicle {
}
class Land extends Vehicle {
}
$car=new Land;
$class_a=get_class($car);

```

shunda class_a=Land

bo'ladi.

get_parent_class()

Aynan yuqoridagi kabi ammo, asosiy oyna classni qaytaradi, ya'ni

`$class_a=get_parent_class($car); class_a=Vehicle` bo'ladi.

`is_subclass_of()`

Bu funksiya qandaydir ob'yekt qaysidir klasdan yaratilib yaratilmaganini tekshiradi.

Bool is_subclass_of(object ob 'yekt_ismi, string class ismi)

`get_declared_classes()`

Bu funksiya esa, qanday klaslar yaratilgan ya'ni tanitilgan bo'lsa hammasini ekranga chiqaradi. Misol:

Array get_declared_classes()

I-Bobga id testlar

Savol 1

Savol: Gapni to'ldiring: PHP (ingliz tilidan _____) olingan _____ texnologiyasiga asoslangan dasturlash tili hisoblanadi.

Javob variantlari

- "PHP: Hypertext Preprocessor", "skriptlar tili", "Zend"
- "PHP: Hypertext Preprocessor", " skriptlar tili ", "PHP"
- "PHP: Hypertext Preprocessor", "funksional til", "Zend"
- "PHP: Hypertext Preprocessor", " funksional til ", "PHP"
- "Personal Hypertext Processor", " skriptlar tili", "Zend"
- "Personal Hypertext Processor", " skriptlar tili", "PHP"
- "Personal Hypertext Processor", " funksional til", "Zend"
- "Personal Hypertext Processor", " funksional til", "PHP"

Javobi: "PHP: Hypertext Preprocessor", " skriptlar tili", "Zend"

Munozara: PHP ingliz tilidagi PHP Hypertext Preprocessor iborasidan olingan: Ushbu til ssenariy tillarining oilasiga tegishli. 1999 yildan beri Zend Engine tizimi asosida ishlaydi.

Bularning barchasini esda saqlash kifoya.

Savol 2

Savol: Quyidagi kod bajarilishi natijasida ekranda nimalar ko'rsatiladi?

```
01 <html>
02 <head>
03     <title></title>
04 </head>
05 <body>
06     <script language="php">
07         echo 'Qandaydir matn';
08     </script>
09 </body>
10 </html>
11
```

Javoblar varianti:

- `echo 'Qandaydir matn';`
- Qandaydir matn
- Hech narsa chiqarilmaydi
- Xatolik yuzaga keladi
- **Javob: Qandaydir matn**

Munozara: Ushbu qism oddiy HTML bloki bo'lgan skriptli teg yorlig'i sintaksisini ishlatadi. Keyingi savolga qarang.

Savol 3

Savol: Quyidagi teglardan qaysi biri PHP blokini ochish va yopish uchun mos emas?

Javob variantlari:

- `<% %>`
- `<? ?>`
- `<?= ?>`
- `<! !>`
- `<?php ?>`

Javob: <! !>

Muhokama: Aslida PHP tegining bir necha turlari mavjud.

Standart teglar - standart teglar ko'pincha ishlatiladi. Ularni o'chirib bo'lmaydi:

```
1 <?php
2      // kod
3 ?>
4
```

Short Tags - qisqa teglar kam ishlatiladi. Qisqa tegni faollashtirish uchun, php.ini-da short_open_tag parametrini On ga o'rnatishingiz kerak:

```
1 <?
2      // qisqartirilgan tagning birinchi turi
3 ?>
4
```

Qisqartirilgan tegning ikkinchi ko'rinishi. `<?php echo $abc ?>` kodning ekvivalenti

```
1 <?= $abc ?>
```

Script Tags – skriptli teg oddiy html blokdan iborat:

```
1 <script language="php">
2     // kod
3 </script>
4
```

ASP teglari - ASP.NET ko`rinishdagi teglari. Php.ini-da faollashtirish uchun asp_tags parametrini On deb belgilash kerak:

```
1 <%
2     // kod
3 %>
4
```

Savol 4

Savol: Quyidagi kodning natijasi nima bo'ladi?

```
1 <?php
2     $a = 11;
3 $b = 22;
4 $c = 33;
5 echo $b = $a = $c
6 ?>
7
```

Javob variantlari:

- 33
- 22
- 11
- 0
- 22 = 11 = 33
- "Parse error" xatolik chiqadi.

Javob: 33

Muhokama: Birinchidan, har bir PHP ifodasi ";" bilan yakunlanishi kerakligini bilishingiz kerak.

Qoidaga ko`ra yopilgan tegdan oldin ifodaning oxiriga nuqta vergul qo`yilmaydi. PHP buni xatolik sifatida chiqaradi, ko`rinmas xatoliklarni oldini olish uchun, yaxshisi ifoda oxiri nuqta vergul bilan tugashi kerak.

Savol 5

Savol: Quyidagi kodning natijasi nima bo'ladi?

```
1 <?php
2 echo 'A';
3 if ('A' != 'B')
4     echo "B"
5 # C ?> D
6
```

Javob variantlari:

- AB D
- ABCD
- ABC D
- AC D
- Xatolik chiqadi

Javob: AB D

Munozara: PHP-da bir necha xil izohlar mavjud: bitta qatordan yoki ko'p satrli bo`lishi mumkin.

Bir satrda izoh qoldirish uchun quyidagi sintaksisini ishlatishimiz mumkin:

```
1 Izoh bitta qatorda (ko`proq ishlatiladi)
2 yoki
3 # bitta qatorli izoh
4
```

Bir nechta satrlar bo'yicha sharh yozish uchun u quyidagi bloklar orasiga joylashtirilishi kerak `/* */`:

```
1 /*
2 Izoh 1
3 ...
4 */
5
```

Savol 7

Savol: Quyidagi kodning natijasi nima bo'ladi?

```
1 <?php
2 $fruits = array('apple', 0, 'banana', 1, 'orange');
3 for each ($fruits as $fruit) {
4     echo $fruit;
5 }
6
```

Javob variantlari

- apple0banana1orange
- applebananaorange
- apple banana orange
- apple0 banana1 orange
- apple 0 banana 1 orange
- xatolik chiqadi

Javob: xatolik chiqadi

Munozara:) Ushbu kod natijasida, xato yuz beradi. PHP-da kalit so'zlar, o'zgarmaydigan nomlar, funktsiyalar va boshqa operatorlar bo'shliqlar bilan ajratib bo'lmaydi. Ushbu qoida for each kalit so'zining ham yozilishida buzilgan.

Savol 8

Savol: Quyidagi kodning natijasi nima bo'ladi?

```
01 <?php
02 $string = 'PHP';
03
04 if (print 'PHP' == (100-99)) {
05     echo 'B';
06 } else if (print 'PHP' == $string) {
07     echo 'A';
08 } else {
```

```
09     echo 'C';  
10 }  
11
```

Javob variantlari:

- A
- B
- C
- Xatolik chiqadi

Javob: B

Munozara: Ko'pchilik bilmaydi, albatta, qaytarish qiymati sifatida print har doim bir qiymatni beradi. turli xil ifodalarda printdan foydalanish bu sizga "sehrgarlik" bilan shug'ullanish imkoniyatini beradi

Savol:

Birlashtirish konstruktsiyasi

foreach
include
continue
break

Savol:

PHP-dan foydalanib, sahifadagi joriy sana va vaqtni to'g'ri chiqarish?

echo("date","r")
date echo("r")
echo date("r")

Savol:

Ushbu mantiqiy operator nimani bildiradi || ?

Teng emas
Va
Yoki
Yo'

Savol:

URL bo`yicha \$_GET["id"] ga qiymatni qanday uzatish mumkin ?

http://site.ru/\$id=qiymat

http://site.ru/index.php/\$id=qiymat

http://site.ru/index.php/?id=qiymat

http://site.ru/index.php/r=id=qiymat

Savol:

Matnli faylni qanday ochish mumkin?

\$f=open(file.txt);

\$f=fopen("file.txt", "r");

\$f=fopen("file.txt"; "r");)

\$f=open("file.txt", "r");

Jquery kutubxonasidan foydalanishga oid testlar

jQuery elementlarni tartiblashda CSS selektorlardan foydalanadi?

- Yolg`on
- Rost

jQuery aliasidan foydalanishda qaysi belgidan foydalaniladi?

- \$
- %
- ?

Quyidagi selektordan nima hosil bo`ladi: \$("div")?

- Div ning barcha elemnetlari
- Div ning birinchi element

jQuery kutubxonasi nima uchun mo`ljallangan ...

- Mijos scriptlari uchun
- Server scriptlari uchun

JQuery ni AJAX bilan birga ishlatib bo`ladimi?

- Yo`q
- Ha

jQuery ning html() metodi HTML va XML elementlari uchun ishlatiladi

- Yolg`on
- Rost

Qaysi kodni barcha paragraflarga qizil fon qo`yish uchun bajarish kerak?

- `$("p").css("background-color","red");`
- `$("p").style("background-color","red");`
- `$("p").manipulate("background-color","red");`
- `$("p").layout("background-color","red");`

Sizni oldizda: \$("div.intro") selektori. U qaysi elementlarni tanlaydi?

- Birinchi div c id="intro"
- Birinchi div ="intro" klasi bilan
- Barcha div c id="intro"
- **Barcha div ="intro" klasi bilan**

Elementlarni yashirishda qaysi JQuery metoddan foydalaniladi?

- `display(none)`
- `visible(false)`
- `hidden()`
- **`hide()`**

Bir yoki bir nechta elementlarni stilini sozlash uchun qaysi jQuery metoddan foydalaniladi?

- `css()`
- `html()`
- `style()`

HTTP asinxron so`rovlarni bajarish uchun qaysi jQuery metoddan foydalaniladi?

- `jQuery.ajax()`
- `jQuery.ajaxAsync()`

- `jQuery.ajaxSetup()`

Какой jQuery код сделает все элементы div высотой 100 пикселей?

- `$("div").yPos(100)`
- `$("div").height="100"`
- `$("div").height(100)`

Qaysi ifoda rost?

- **JQuery ni ishlatish uchun Google orqali kutubxonani bog`lash kerak**
- JQuery ni ishlatish uchun uni www.jquery.com saytidan sotib olish kerak
- JQuery ni ishlatish uchun hech narsa kerak emas. Barcha zamonaviy browserlar(Internet Explorer, Chrome, Firefox va Opera) ushbu kutubxonani qo`llab quvvatlaydi.

JQuery qaysi tilda yozilgan?

- **JavaScript**
- VBScript
- C#
- C++

Qaysi jQuery funksiyasi hujjat to`liq yuklangunga qadar kod bajarilish oldini olish uchun ishlatiladi?

- `$(body).onload()`
- **`$(document).ready()`**
- `$(document).load()`

Qaysi jQuery metod nomlashlarda bir xillikni oldini olish uchun ishlatiladi?

- `conflict()`
- `noNameConflict()`
- `nameConflict()`
- **`noConflict()`**

Qaysi jQuery metod bir yoki bir nechta CSS klasslarni qo`shish/o`chirish uchun ishlatiladi?

- `switchClass()`
- `switch()`
- **`toggleClass()`**
- `altClass()`

Ushbu \$("div#intro .head") selektor orqali qaysi elementlar tanlanadi?

- Div ichidagi id="intro" barcha elementlar ="head" klasi bilan
- id="head" ning birinchi elemnt Div ="intro" klasi bilan
- Barcha div bilan id="intro" yoki ="head" klasi

W3C da JQuery uchun standart mavjudmi?

- Yo`q
- Ha

Bobga oid xulosa

I bob Web 2.0 texnologiyasining asosiy jihatlari va PHP arxitekturasini deb nomlanib quyidagi jami bo'lib 3 ta bo'limlardan iborat. Ular Web 2.0 konsepsiyasi. Web saytlarning tuzilmaviy qurilishi ,2 - PHP asosiy tushunchalar, sintaksis va imkoniyatlar, 3-PHP da global o'zgaruvchilar yordamida ma'lumotlarni qabul qilish va uzatish. Funktsiyalar va ob'ektlar, 4. PHP da forma elementlari va fayllar sistemasi bilan ishlash deb nomlangan bo'lib berilgan mavzuning nazariy, amaliy va ko'rgazmali qurollarini o'zida jamlagan.

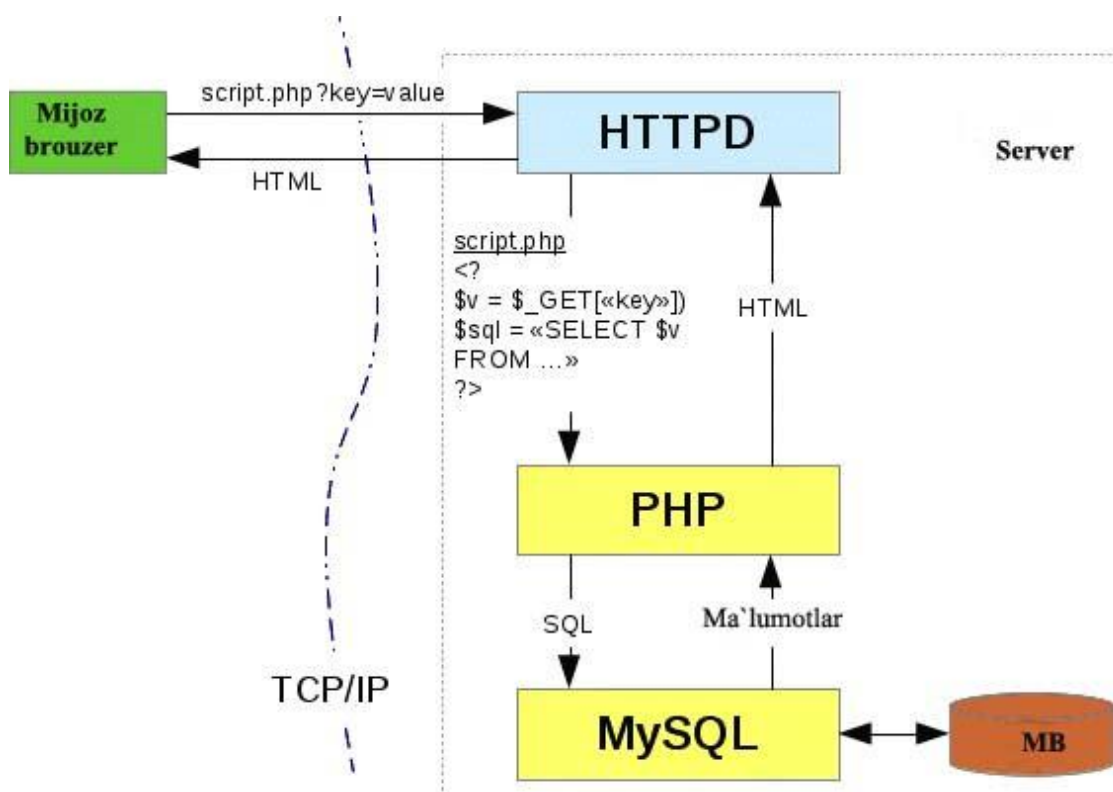
Ushbu bobda zamonaviy web texnologiyalarning turlari, ularning bir-biri bilan bog'lanishi kabi nazariy bilimlar to'plandi, o'rganildi va tizimlashtirildi. BMI uchun kerakli nazariy bilimlar, amaliy ko'rsatmalar tahlil qilindi. II bobni bajarish uchun poydevor tayyorlandi.

Har bir bo'lim nomidan kelib chiqadigan bo'lsak, qo'yigan mavzusiga mos materiallar bilan berilgan, bundan tashqari ko'rgazmali asosida ifodalangan bo'lib, jami 3 ta jadval va o'nta rasm orqali berilgan. Bu esa bo'limlarni yanada tushinarli ifodalanishiga asos bo'ladi.

II BOB. Dinamik web loyihalarda PHP texnologiyasidan foydalanish. Xavfsizlik va autentifikatsiya masalalari

2.1. Ma'lumotlar bazasi bilan ishlashda PHP va MySQL MBBTdan foydalanish

Ushbu bo'lim PHP va MySQL MBBT o'rtasidagi hamkorlik usullari bilan tanishishga mo'ljallangan. Asosiy e'tibor ma'lumotlar bazasi bilan bog'lanishni o'rnatish, so'rovlar jo'natish funktsiyalari va javoblarni (mysql_connect, mysql_query, mysql_result, mysql_num_rows, mysql_close) qayta ishlashga qaratiladi. Misol sifatida virtual tarix muzeyi ma'muriyati uchun web-interfeys tuzish masalasini ko'raylik. PHP distributivida MySQL ma'lumotlar bazasi bilan ishlash uchun mo'ljallangan funktsiyalar mavjud. Bunda bu funktsiyalarning MySQL dagi ba'zi bir ma'lumotlar bazasini tasvirlash va to'ldirish maqsadida web-interfeyslarni tuzish imkonini beruvchi funktsiyalar bilan tanishamiz. Ma'lumotlar bazasiga ma'lumlarni qo'shish uchun web-interfeys bilan ishlashda bu ma'lumlarni shunchaki html-formaga kiritish va ularni serverga jo'natish kerak bo'ladi.



Namoyish etishda bu interfeysni virtual muzey eksponatlari haqidagi ma'lumotlar saqlanadigan Artifacts jadvallari uchun tuzamiz. Artifacts

kolleksiyasidagi har bir eksponat quyidagi xarakteristika yordamida tasvirlanishini eslatib o'tamiz:

- nom (title);
- muallif (author);
- ifoda (description);
- o'rindosh nom (alternative);
- tasvir (photo).

Nomlanish va o'rindosh nomlanish uzunasiga 255 belgidan kam satr (ya'ni VARCHAR(255)), tasvirlash – matnli maydon (TEXT turiga mansub) hisoblanadi, “muallif” va “tasvir” maydonlarida esa Persons kolleksiyasidan muallifning identifikatorlari va Images kolleksiyasidan eksponat tasvirlariga muvofiq mavjud bo'ladi.

Ma'lumotlar bazasi interfeysi

Ma'lumotlar bazasidagi mavjud jadval strukturasini (ya'ni uning maydonlari jamlanmasini) html-formada tasvirlash uchun quyidagi tarkibiy topshiriqlarni rejalashtirish mumkin:

- MB bilan ulanishni o'rnatish;
- MB ishini tanlash;
- Jadval maydonlari ro'yxatini olish;
- html-formada maydonlarni tasvirlash.

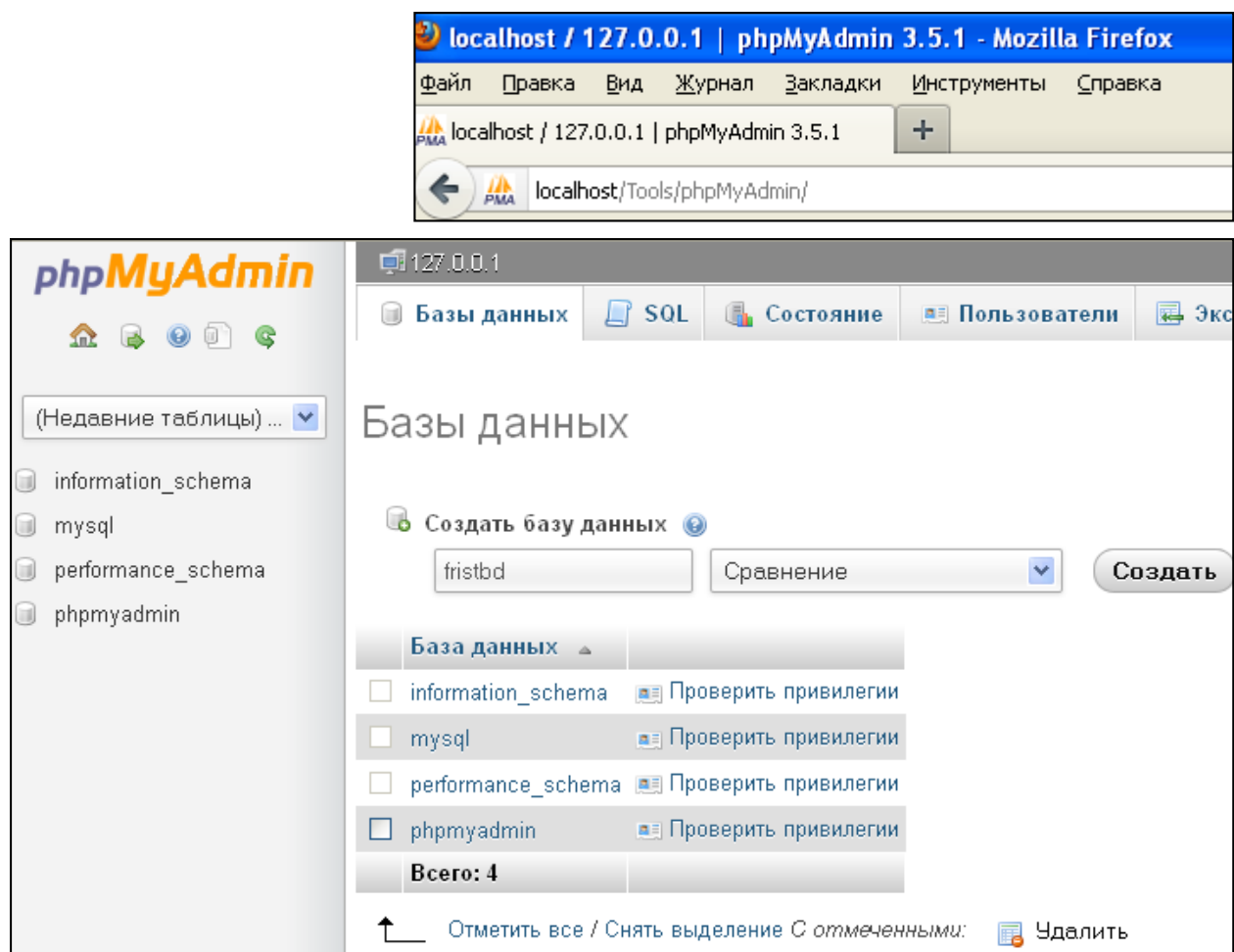
Bundan keyin formaga kiritilgan ma'lumotlarni ma'lumotlar bazasiga kiritish mumkin.

Ma'lumotlar bazasi bilan bog'lanish (MySQL dasturi misolida)

Aloqa o'rnatish

Endi amaliy mashqda sayt uchun baza yaratish, unda jadvallar xosil qilish, saytdagi ma'lumotlarni qanday almashtirish, lokal kompyuterda sayt tayyorlanib bo'lingandan so'ng xosting (host) sotib olish ishlarini ko'rib chiqamiz.

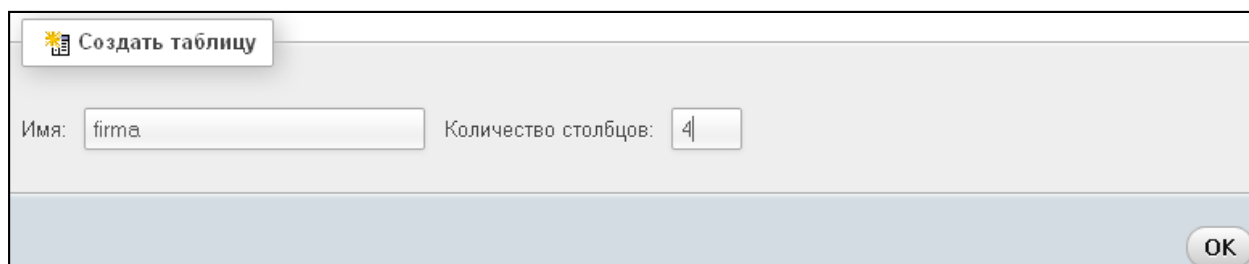
Server bazasiga kirishni quyida ko'rib chiqamiz. Buning uchun WebServer dasturini ishga tushiramiz va brauzer oynasining adres maydonidan bazani ochamiz.



Rasm 19. Ma'lumotlar bazasi oynasi (interfeysi)

Baza uchun nom kiritamiz (fristbd) va Создать knopkasini bosamiz.

Endi esa baza uchun tablitsa yaratamiz. Sozdat tablitsa bo'limiga o'tamiz va jadval nomi, ustunlar sonini ko'rsatib OK knopkasini bosamiz.



Xosil bo'lgan jadvalni quyidagicha to'ldiramiz.

 **Вставить** knopkasini bosamiz va maydonlarni to'ldiramiz.

Поле	Тип	Функция	Null	Значение
id	int(4)			
name	varchar(40)			Икболжон
lastname	varchar(40)			Овхунов
dol	varchar(40)			ассистент

OK

Рasm 20. Jadval maydonlariga nom berish.

Jadval to'ldirilgandan so'ng Обзор knopkasini bosamiz va jadvalni to'la ko'ramiz.

Bu yerda;

 yozuvni o'zgartirish

 yozuvdan nusxa olish

 tanlangan yozuvni o'chirish

Endi BD bilan bog'lanishni o'rganamiz.

Agar biror bir BD bilan bog'lanish uchun oldin MySQL bilan bog'lanish kerak.

1. MySQL bog'lanamiz va identifikatorni olamiz **mysql connect**("server", "foydalanuvchi", "parol");
2. Ishlamochi bo'lgan BDni tanlaymiz **mysql_select_db** ("baza nomi", identifikator)

Demak BD ni ishlatish uchun yuqoridagi ikki bosqichli ishni amalga oshiramiz.

"Foydalanuvchi" (Ползователь) yaratib olamiz. Buning uchun **phpmyadmin** ga kiramiz.

 Knopkasini bosamiz.

 Knopkasini bosamiz.

Обзор учетных записей						
	Пользователь	Хост	Пароль	Глобальные привилегии	GRANT	Действие
☐	Любой	%	--	USAGE	Нет	Редактирование привилегий Экспорт
☐	Любой	localhost	Нет	USAGE	Нет	Редактирование привилегий Экспорт
☐	root	127.0.0.1	Нет	ALL PRIVILEGES	Да	Редактирование привилегий Экспорт
☐	root	::1	Нет	ALL PRIVILEGES	Да	Редактирование привилегий Экспорт
☐	root	localhost	Нет	ALL PRIVILEGES	Да	Редактирование привилегий Экспорт
Отметить все / Снять выделение						
Добавить пользователя						

Rasm 21. Учетный запис оynasi

Добавит ползователя knopkasini bosamiz.

Quyidagicha anketani to‘ldiramiz.

Добавить пользователя

Информация учетной записи

Имя пользователя:

Использовать текст

mrs

Хост:

Локальный

localhost

Пароль:

Использовать текст

.....

Подтверждение:

.....

Создать пароль:

Генерировать

Rasm 22. Yangi foydalanuvchi qo‘shish

Глобальные привилегии (Отметить все / Снять выделение)

Примечание: типы привилегий MySQL отображаются по-английски

Данные	Структура	Администрирование
☒ SELECT	☒ CREATE	☒ GRANT
☒ INSERT	☒ ALTER	☒ SUPER
☒ UPDATE	☒ INDEX	☒ PROCESS
☒ DELETE	☒ DROP	☒ RELOAD
☒ FILE	☒ CREATE TEMPORARY TABLES	☒ SHUTDOWN
	☒ SHOW VIEW	☒ SHOW DATABASES
	☒ CREATE ROUTINE	☒ LOCK TABLES
	☒ ALTER ROUTINE	☒ REFERENCES
	☒ EXECUTE	☒ REPLICATION CLIENT
	☒ CREATE VIEW	☒ REPLICATION SLAVE
	☒ EVENT	☒ CREATE USER
	☒ TRIGGER	

Добавить пользователя knopkasini bosamiz.

Soʻngra yozuvlar roʻyxatida yangi foydalanuvchini koʻramiz.

Обзор учетных записей

	Пользователь	Хост	Пароль	Глобальные привилегии	GRANT	Действие
☐	mrs	localhost	Да	ALL PRIVILEGES	Да	Редактирование привилегий Экспорт
☐	root	127.0.0.1	Нет	ALL PRIVILEGES	Да	Редактирование привилегий Экспорт
☐	root	:::1	Нет	ALL PRIVILEGES	Да	Редактирование привилегий Экспорт
☐	root	localhost	Нет	ALL PRIVILEGES	Да	Редактирование привилегий Экспорт
☐	Любой	%	--	USAGE	Нет	Редактирование привилегий Экспорт
☐	Любой	localhost	Нет	USAGE	Нет	Редактирование привилегий Экспорт

↑ Отметить все / Снять выделение

Endi Macromedia Dreamweaver dasturida yangi php fayl yaratamiz va mysql.php nom beramiz.

Maʼlumotlar bazasi bilan aloqa oʻrnatish uchun mysql_connect funksiyasidan foydalaniladi.

mysql_connect sintaksisi

mysql_connect resursi (“server qatori”, “username”, “password”)

Bu funksiya MySQL serveri bilan aloqa o'rnatadi va bu aloqaga ko'rsatkich qaytaradi yoki muvaffaqiyatsiz chiqqanda FALSE ko'rsatadi. Odatda quyidagi parametrlar qiymati e'lon qilinadi:

```
server = 'localhost:3306'
```

```
username = server jarayoni egasidan foydalanuvchi ismi
```

```
password = bo'sh parol
```

Server bilan ulanish, agar u bungacha mysql_close() yordamida yopilgan bo'lsa, skriptni amalga oshirish tugallanishida baza bilan aloqa yopiladi.

Misol:

```
<?
```

```
$conn = mysql_connect("localhost", "nina","123") or die("Ulanishni  
amalga oshirib bo'lmaydi: ". mysql_error());
```

```
echo "Ulanish amalga oshdi";
```

```
mysql_close($conn);
```

```
?>
```

mysql_connect amali

shell>mysql -u nina -p123 buyrug'i bilan teng kuchli.

Ma'lumotlar bazasi ustida amallar

Ma'lumotlar bazalarini tanlash

MySQL da ma'lumotlar bazasini tanlash use buyrug'i yordamida amalga oshiriladi:

```
mysql>use book;
```

PHP da buning uchun mysql_select_db funksiyasi mavjud.

mysql_select_db: sintaksisi

```
mantiqiy mysql_select_db (database_name qatori);
```

Bu funksiya TRUE qiymatni ma'lumotlar bazasini muvaffaqiyatli tanlanganda qaytaradi va FALSE ni esa – aksincha bo'lganda.

Misol: Book ma'lumotlar bazasini tanlash

```
<?
```

```

$conn    =    mysql_connect("localhost","user","123") or die("Ulanishni
amalga oshirib bo'lmaydi: ". mysql_error());
echo "Ulanish amalga oshdi";
mysql_select_db("book");
?>

```

Jadval maydonlari ro'yxatini olish

PHP da ma'lumotlar bazasi bilan bog'lanilgandan so'ng, undagi jadvallar ro'yxatini olish mumkin. Bu funksiya - mysql_list_fields.

mysql_list_fields sintaksisi

mysql_list_fields (database_name qatori, table_name qatori)

mysql_field_name funksiyasi so'rov amalga oshirilishi natijasida olingan maydon nomini qaytaradi. mysql_field_len funksiyasi maydon uzunligini qaytaradi. mysql_field_type funksiyasi maydon tipini qaytaradi, mysql_field_flags funksiyasi esa probel bilan yozilgan maydon bayroqlari ro'yxatini qaytaradi. Maydon tiplari int, real, string, blob va h. bo'lishi mumkin. Bayroqlar not_null, primary_key, unique_key, blob, auto_increment va h. bo'lishi mumkin.[11]

Bu barcha buyruqlar sintaksisi bir xil:

mysql_field_name (result qatori, butun field_offset) resursi;

mysql_field_type (result qatori, butun field_offset) resursi;

mysql_field_flags (result qatori, butun field_offset) resursi;

mysql_field_len (result qatori, butun field_offset)

Bu erda result – bu so'rov natijasi identifikatori (masalan, mysql_list_fields yoki mysql_query funksiyalar bilan jo'natilgan so'rov), field_offset esa – natijadagi maydonning tartib raqami.

mysql_num_rows(result resursi) buyrug'i result ning ko'pgina natijalari qatorlari miqdorini qaytaradi.

Misol: Artifacts (eksponatlar kolleksiyasi) jadvali maydonlari ro'yxatini olish.

```
<?
```

```

$conn = mysql_connect("localhost","user","123") or die("Aloqa o'rnatib
bo'lmaydi: ". mysql_error());
echo "Aloqa o'rnatildi";
mysql_select_db("book");
$list_f = mysql_list_fields ("book","Artifacts",$conn);
$n = mysql_num_fields($list_f);
for($i = 0;$i<$n; $i++){
    $type = mysql_field_type($list_f, $i);
    $name_f = mysql_field_name($list_f,$i);
    $len = mysql_field_len($list_f, $i);
    $flags_str = mysql_field_flags ($list_f, $i);
    echo "<br>Maydon nomi: ". $name_f;
    echo "<br>Maydon turi: ". $type;
    echo "<br>Maydon uzunligi: ". $len;
    echo "<br>Maydon bayroqlari qatori: " . $flags_str . "<br>";
}
?>

```

Natija sifatida taxminan quyidagilarni olish mumkin (albatta, jadvalda ikkita maydon bo'lganda):

- Maydon nomi: id
- Maydon turi: int
- Maydon uzunligi: 11
- Maydon bayroqlari qatori:
- not_null primary_key auto_increment
- Maydon nomi: title
- Maydon turi: string
- Maydon uzunligi: 255
- Maydon bayroqlari qatori:

html-formada maydonlar ro'yxatining aks etishi

Maydon haqidagi ma'lumotni html-forma elementida aks ettiramiz. BLOB turidagi elementlarni textarea ga o'tkazamiz (TEXT turida biz tuzgan descriptitsn maydoni BLOB tipiga ega), raqamlar va qatorlarni <input type = text> matnli

qatorlarida aks ettiramiz, avtoinkrement belgisiga ega elementni esa umuman aks ettirmaymiz, chunki uning ma'nosi o'z-o'zidan o'rnatiladi.[10]

Buning uchun explode funksiyasidan foydalaniladi:

explode: sintaksisi

explode massivi (separator qatori, string qatori , int limit)

Bu funksiya string qatorini separator taqsimlagichi yordamida qismlarga bo'ladi va olingan qatorlar massivini qaytaradi.

Bizning holatda taqsimlagich sifatida probel " " ni olish kera, bo'lish uchun boshlang'ich qator sifatida esa – maydon bayroqlari qatorini.

Misol. Artifacts jadvaliga ma'lumot kiritish uchun forma (index.php)

```
<?php
    $dblocation = "localhost";
    $dbname = "book";
    $dbuser = "root";
    $dbpasswd = "";
    $dbcnx = @mysql_connect($dblocation,$dbuser,$dbpasswd);
    @mysql_select_db($dbname,$dbcnx);
    if(isset($_POST['save_hide'])) {
        $title = ($_POST['title']);
        $query = "INSERT INTO Artifacts (title) VALUES ('$title')";
        if(@mysql_query($query))
        {
            echo "<HTML><HEAD><META HTTP-EQUIV = 'Refresh' CONTENT = '0'; URL =
index.php'></HEAD></HTML>";
        } else { print mysql_error(); error("Ma'lumotni bazaga ezishda xatolik");}
    } else {
        ?>
        <TABLE width = "100%" align = center border = 0><TR><TD>
        <form method = "POST" name = "save" action = "" enctype = "multipart/form-
data" >
        <input type = hidden name = save_hide value = save_hide>
        <TABLE width = "100%" align = center border = 0><TR>
        <TD>Eksponat nomini kiriting </TD>
```

```

<TD><INPUT class = "input" size = "35" name = "title" value = ""></TD>
</TR></TABLE>
<input type = "submit" value = "Saqlash" class = "button" />
</form></TD></TR></TABLE>
<? } ?>

```

Ma'lumotlar bazasiga ma'lumotlar yozish

Ma'lumki, ma'lumotlarni jadvalga yozish uchun SQL tilidagi INSERT buyrug'i ishlatiladi:

```
mysql> INSERT INTO Artifacts SET title = 'Ekspонат nomi';
```

PHP skriptda bunday buyruqdan foydalanish uchun mysql_query() funksiyasi mavjud.

mysql_query sintaksisi

mysql_query() SQL-so'rovni MySQL ma'lumotlar bazasining ma'lumotlar bazasiga jo'natadi. Agar ochiq aloqa bo'lmasa, funksiya parametrsiz mysql_connect() funksiyasiga o'xshash holda MBBT bilan bog'lanishga urinadi.

mysql_result()

Bu funksiya mysql_query() bilan birgalikda ishlatiladi va Select komandasi uchundir. Select'dan qaytgan ma'lumotni ya'ni so'rovni natijasini qaytaradi.

Int mysql_result(int qaytish_raqami, int yozuv [, mixed joy]) misol:

```
<?
```

```

@mysql_connect ("localhost", "user", "user") or die("Could not connect to
Server! ");

```

```
@mysql_select_db("uzinfo ") or die("Could not connect to Database! ");
```

```
$query="select *from guestbook";
```

```
$result=mysql_query($query);
```

```
$x=0;
```

```
while($x<mysql_num_rows($result)):
```

```
$name=mysql_result($result, $x, "name");
```

```

$email=mysql_result($result, $x, "email"); $comments=mysql_result($result,
$x, "comments");

```

```

print "$name $email $comments "; print "<br>";
$x++;
endwhile;
mysqlclose();
?>

```

Shunda oynamizga ism email comments ketma ket chiqadi.

Misol uchun shu kabi

```

sinch uzinfo@inbox.ru hayot gozal
azmi azmi@yahoo.com men keldim
mana shu kabi.

```

mysql_fetch_row()

mysql_result() kabidir faqat farqi shundaki birdaniga bitta qatomi hammasini o'zgarmasga yozadi.

Array mysql_fetch_row(int qaytish_raqami) keling misolda ko'raylik.

```

<?
@mysql_connect ("localhost", "user", "user") or die("Could not connect to Server! ");
@mysql_select_db("uzinfo ") or die("Could not connect to Database! "); $query="select
*from guestbook";
$result=mysqlquery($query);
while($row=mysql_fetch_row($result)):
print "$row[name] $row[email] $row[comments]";
print "<br>";
endwhile;
mysqlclose();
?>

```

Yuqoridagi funksiya kabi chiqaradi.

mysql_fetch_array()

Aynan mysql_fetch_row() kabidir, ammo farqi shundaki bu funksiyada siz o'zgarmaslarga qanday yozishni belgilaysiz, ya'ni ismi bilan, yoki raqamli yoki ham

raqam ham ismi bilan yozishi mumkin.

Array `mysql_fetch_array(int qaytish_raqami [, int index_turi])` `index_turi`:

`MYSQL_ASSOC` - ismi kabi yozish (`$row["name"]`) `MYSQL_NUM` - raqamli (`$row[1]`)

`MYSQL_BOTH` - ikkalasi

agarda hech qaysisini ko'rsatmasangiz unda `MYSQL_ASSOC` ni ishlatadi.

Misol:

```
<?
```

```
@mysql_connect ("localhost", "user", "user") or die("Could not connect to Server! ");
```

```
@mysql_select_db("uzinfo ") or die("Could not connect to Database! "); $query="select  
*from guestbook";
```

```
$result=mysql_query($query);
```

```
while($row =mysql_fetch_array($result)):
```

```
print "$row[name] $row[email] $row[comments]";
```

```
print "<br>";
```

```
endwhile;
```

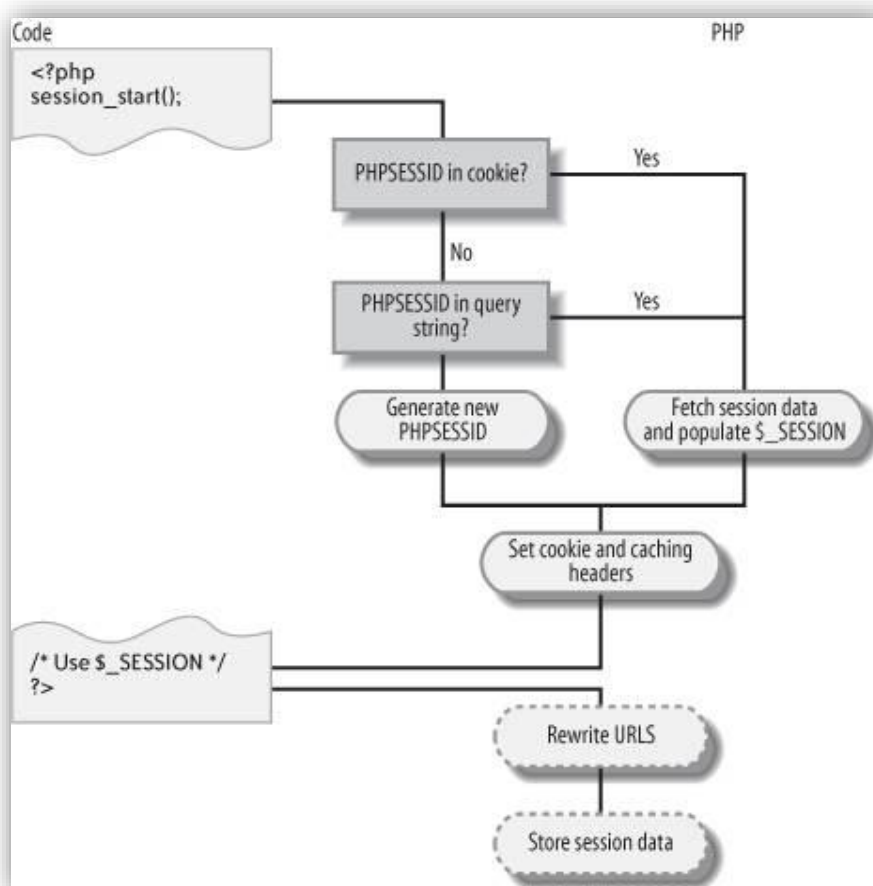
```
mysqlclose(); ?>
```

Mana yuqoridagini aynan qaytardi.

2.2. Web saytda autorizatsiya vositalari. Cookie fayllar va sessiyalar bilan ishlash

Cookie — klient kompyuterida saqlanuvchi va u har safar serverga murojaat qilayotganda web-serverga yuboriladigan matn satridir. Shu tariqa ma'lumotlar turli skriptlar aro formalar yoki URL adreslarsiz uzatilishi mumkin.

Cookielar - Bu internet'ning sizga beradigan qo'shimcha imkoniyatidi, yani qo'shimcha hususiyatidir. Ko'p insonlar cookie nima ekanligini bilmaydi va ularni ishlatmaydi. Agarda siz sahifangiz har bir kirgan inson uchun, unga yoqgan ranglarda yoki ko'rinishda yaratmoqchi bo'lsangiz unda cookie siz uchun eng kerakli va eng kuchli asbob bo'la oladi. Agarda siz kirgan insonni ismini so'rasangiz va uni cookie orqali yozib qo'ysangiz unda shu inson sahifangizga qayta kirganida siz misol uchun “Salom Anvarbek” deb kutib olishingiz mumkindir. Bu juda ham yahshi va qulay vositadir. Yoki ranglar, sahifa



ranglarini insonga ko'ra o'zgartirish. Kirgan inson birinchi marotabada o'ziga yoqgan ranglarni tanlaydi va keyingi kirishida shu ranglar sahifangiz ko'rinishda

bo'ladi.

Cookie har bir sahifa uchun alohida bo'ladi va faqatgina bitta o'zini ko'di bilan yoziladi. Shu ko'd orqali internet server sizni kimligingizni biladi va sizga mos o'zgartirishlarni kiritib sahifani ko'rsatib beradi.

Siz cookie'ni setcookie funksiyasi orqali yozishingiz mumkindir.

setcookie()

Shu funktsiya orqali siz sahifa mushtarisining kompyuteriga kerakli ma'lumotlarni yozishingiz mumkindir.

boolean setcookie (string ismi [, string ma'lumot [, int tugash_vaqi, [string yo'l, [string domain [, int security]]]])

misol:

```
setcookie("Testing_cookie", $value);
```

```
setcookie ("Testing_cookie", $value, time()+3600);
```

soatdan so'ng ma'lumot ochib ketadi.

```
setcookie ("Testing_cookie", $value, time()+3600, "/guest", "uzinfo.cjb.cc");
```

Cookie va sessiyaning ishlash tamoyili

//Bu yerda biz qaysi server va qaysi ichki joydan ekanligini ham belgilab berdik a yozilgan cookie esa siz ismi bo'yicha qayta olishingiz mumkidir, yani aynan o'zgarmas kabi qayta olasiz. Keling kattaroq bir misolda ko'raylik.

fayl ismi cook.php dir

```
<?php
```

```
if ($BeenSubmitted){
```

```
setcookie ("BGColor", "$NewBGColor");
```

```
setcookie ("TextColor", "$NewTextColor");
```

```
$BGColor=$NewBGColor;
```

```
$TextColor=$NewTextColor;
```

```
}
```

```
else {
```

```
if(!$BGColor){ $BGColor="White ";} if(!$TextColor) {$TextColor="Black";}
```

```
}
```

```

?>
<html>
<head>
<title>File Upload</title>
</head>
<?
print ("<body bgcolor=$BGColor text=$TextColor>\n");
?>

Currently Your page looks like this!
<FORM action="cook.php" method="post">
Select Background color:
<select name="NewBGColor">
<option value="white">white</option>
<option value="black">black</option>
<option value="blue">blue</option>
<option value="red">red</option>
<option value="green">green</option>
</select>
Select a new text color:
<select name="NewTextColor">
<option value="white">white</option>
<option value="black">black</option>
<option value="blue">blue</option>
<option value="red">red</option>
<option value="green">green</option>
</select>
<input type="hidden" name="BeenSubmitted" value=true>
<input type="submit" name="SUBMIT" value="Submit!!!">
</form>
</body>
</html>

```

Bu misolda biz qanday qilib biz ranglar berishni ko'rdik, yani sahifani orqa rangi va harflar rangini belgilab berishni va keyin esa qayta ularni o'qish orqali sahifa rangini keyingi kirishda o'zgartirishni ko'rdik.

Agarda siz cookie'ni o'chirib tashlash niyatingiz bo'lsa unda vaqtga manfiy ma'lumot qiymat yuboring. Misol:

```
setcookie("TestCookie", $value, time()-60);
```

Mana shunda sizning yozgan ma'lumotingiz o'chib ketadi.

Ha yatgancha cookie'ni siz sahifa boshida belgilab yozishingiz shart, bo'lmasam ishlamaydi

Ko'rinib turibdiki, cookie HTTP-so'rovning qismi hisoblanadi va u brauzerga yuboriladi. Shu sabab HTML-kod formalashtirishdan oldin uning qiymati o'rnatilishi kerak. Bu shuni anglatadiki, setcookie Funksiyasining qiymati HTML-tegdan oldin va echo operatorigacha o'rnatiladi.

Agar bu qoida saqlanmasa setcookie funksiyasini chaqirish FALSE qiymat qaytaradi va bu cookie formirovka qilinishida xatolik bo'lganligini anglatadi. cookie ning to'g'ri formirovka qilinishi funksiyaning TRUE qiymat qaytarishiga olib keladi. Bu cookie klientga qabul qilindi degani emas albatta. Chunki brauzerni sozlashda cookie o'chirib tashlash yoki serverga jo'natmaslik parametrlari o'rnatilgan bo'lishi mumkin.

Cookie fileni o'qish. Cookie qiymati o'rnatilganidan so'ng, sahifa qayta yuklanmagunicha darhol undagi skript uchun cookie ga ruxsat mavjud bo'lmaydi. Chunki cookie foydalanuvchi kompyuterida saqlanadi va brauzer orhali web-serverga jo'natiladi. Bundan tashqari, cookie qachonki uning domeni server domeni bilan mos tushgandagina jo'natiladi.

Cookie ga ruxsatni olish uchun maxsus \$_COOKIE superglobal massividan foydalaniladi. Massivning qiymati sifatida oldin ishlatilgan cookie nomi olinadi. Massiv odatda skript yuklanayotgan vaqtda \$_GET, \$_POST va \$_REQUEST massivlari bilan avtomatik tarzda to'ldiriladi

Cookie dan foydalanishdan oldin uning qiymati o'rnatilganligiga ishonch hosil qiling. Buning uchun isset funksiyasidan foydalanish juda qulay. Quyidagi

misolda message nomli cookie ning qiymati tekshirilishi va ko'rsatilishi keltirilgan.

Misol:

```
<HTML>

<HEAD> <TITLE> Cookie ning qiymatini o'qish <\TTITLE> <\HEAD>

<BODY>

<CENTER>

<N1> Cookie ning qiymatini o'qish <\Hl>

Cookie ning qiymati:

<?php
if (isset ($_COOKIE ['message']))
{
echo Cookie ning qiymati:' . $_COOKIE ['message' ] ;
}
else
{
echo 'Cookie o'ratilmagan' ;
}
?>

<\CENTER;.

<BODY>

<\HTML>
```

Cookie massivlarda ham tashkil etilgan bo'lishi mumkin. Masalan quyida uchta cookie o'rnatilgan:

```
setcookie ("cookie[one]" , "Bugun"); setcookie ("cookie[two] ", "Hayot");
setcookie ("cookie[three] ", "go'zal!") ;
```

Natijada \$_COOKIE['cookie'] massiv qiymatlari quyidagi tarzda bosmaga chiqarilishi mumkin:

```
if (isset ($_COOKIE ['cookie'])) { foreach ($_COOKIE['cookie'] as $data)
{
```

```
echo "$data <BR>";
```

PHPda sessiyalar bilan ishlash.

Sessiyalardan foydalanish uchun dastlab `session_start()` funksiyasini chaqirish lozim. Bu funksiya har qanday HTML tegdan oldin yozilishi shart. Aks holda xatolik beradi. Sessiyada cookiedan farqli ravishda fayllar serverda joylashadi. Sessiyaga qiymat berish `$_session` global o'zgaruvchisi orqali amalga oshiriladi. Sessiyadan foydalanishga quyidagicha misol keltiramiz. 4ta fayl hosil qilamiz.

- 1) Session1.php faylida color va animal nomli o'zgaruvchi hosil qilamiz.
 - 2) Session2.php faylida color va animal o'zgaruvchisi qiymatlarini chiqaramiz.
 - 3) Session3.php faylida o'zgaruvchilar qiymatini o'zgartiramiz.
 - 4) Session4.php faylida sessiyani o'chiramiz.
- pages.php faylida sahifalarga havolalar o'rnatamiz.

Session1.php faylida color va animal nomli o'zgaruvchi hosil qilamiz.

```
<?php
//sessiyani boshlash Session_start();
?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<?php
//sessiyaga qiymat berish $_SESSION["color"] = "green";
$_SESSION["animal"] = "cat";
Echo "Sessiya maTumotlari o'rnatildi";
Indude "pages.php"
?>
</body>
</html>
```

Session2.php faylida color va animal o'zgaruvchisi qiymatlarini chiqaramiz.

```
<?php
Session_start();
?>
```

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<?php
Echo "Favorite color is"$_SESSION["color"]."<br>;
Echo "Favorite animal is"$_SESSION["animal"]."<br>; Print_r($_SESSION);
Include "pages.php"
?>
</body>
</html>

```

Session3.php faylida o'zgaruvchilar qiymatini o'zgartiramiz.

```

<?php
Session_start();
?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<?php
// sessiya ma'lumotlarini o'zgartirish $_SESSION["color"] = "yellow";
$_SESSION["animal"] = "dog";
Echo "Favorite color is"$_SESSION["color"]."<br>;
Echo "Favorite animal is"$_SESSION["animal"]."<br>; Print_r($_SESSION);
Include "pages.php" ?>
</body>
</html>

```

Session4.php faylida sessiyani o'chiramiz. <?php

```

Session_start();
?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<?php
// sessiyaning barcha O'zgaruvchilarni o'chirish Session_unset();
// sessiyani tugatish Session_destroy();
Include "pages.php"
?> </body></html>

```

2.3. PHP da ma'lumotlarni almashish formatlari: XML va JSON

«*PHP da har qanday dastur bajarsa bo'ladi*», - degan edi uning yaratuvchisi. Birinchi navbatda PHP tili server tomonidan bajariladigan skriptlar yaratish uchun foydalaniladi va aynan shuning uchun u yaratilgan. PHP tili ixtiyoriy CGI-skriptlari masalalarini yechishga va bundan tashqari html formali ma'lumotlarni qayta ishlashga hamda dinamik ravishda html sahifalarni ishlab chiqishga qodir. Biroq PHP tili foydalaniladigan boshqa sohalar ham mavjud. Bu sohalarni biz uchta asosiy qismga bo'lamiz:

Agarda PHP tilini Hozirgi imkoniyatlari to'g'risida gaplashadigan bo'lsak, u holda biz PHP tilini birinchi versiyasidan ancha yiroqlashib ketgan bo'lamiz. PHP dasturlash tili yordamida tasvirlar, PDF-fayllar, flesh-roliklar yaratish mumkin; Hozirgi vaqtdagi zamonaviy ma'lumotlar bazasini qo'llab quvvatlaydi; ixtiyoriy matnli fayl formatlari bilan, hamda XML va fayllar tizimi bilan ishlaydigan funksiyalar ham qo'shilgan. PHP tili turli servislar o'rtasidagi protokollarning o'zaro aloqasini qo'llab quvvatlaydi. Bularga misol papkalarga kirishni boshqarish protokoli LDAP, tarmoq qurilmalari bilan ishlaydigan protokol SNMP, ma'lumotlarni uzatish protokollari IMAP, NNTP hamda POP3, gipermatnlarni uzatish protokoli HTTP va boshqalarni olish mumkin.

Ma'lumotlarni XML formati: XML hujjatlarning ichidagi ma'lumotlardan foydalanishning usullaridan biri bu Document Object Model - DOM.

XML hujjatlarning ob'ekt modeli hujjatning ichki tuzilishi(struktura)ni ma'lum ob'ektlari jamlamasi ko'rinishida ko'rsatadi. qulaylik uchun bu ob'ektlar bir shajara ko'rinishidagi ma'lumotlar tuzilmasi ko'rinishida bo'ladi. Hujjatning har bir elementini shu shajaraning alohida bir shohi ko'rinishida tasavvur qilish mumkin. Har bir tug'ri tuzilgan XML-hujjatda bosh asosiy element bo'lishi shart bo'lgani uchun uni ildiz deb atash mumkin. Kuyidagi XML hujjat uchun:

XML - Extensible Markup Language. Bu til SGML (Structured Generalized Markup Language) tilining soddalashtirilgan bir bo'limi hisoblanadi. XML ning tuzilishidan maqsad birinchidan, ma'lumotlarni ma'lum bir struktura ko'rinishda

saqlashdir. Ularni ko'rinishi esa hozirgi vaqtda HTML da CSS bajarmoqda. Ikkinchidan, bu tilda teglarni nomini o'zingiz berishingiz mumkin. HTML da bunday imkoniyat yo'q. XML - hujjatlari to'g'ri tuzilgan deb hisoblanishi uchun quyidagi konunlarga bo'ysinishi kerak:

1. Hujjatning eng boshida XML degan qismi bo'lishi kerak. U yerda XML ning "versiya" si va kerak bo'lsa qo'shimcha ma'lumot ko'rsatiladi.
2. Har bir ochilgan teg uchun yopuvchi teg bo'lishi kerak. HTML da esa mabodo yopuvchi tegni tashlab ketsangiz ham u xatoni brauzerni o'zi to'g'rillayveradi.
3. XML da belgilar katta kichikligiga e'tibor beriladi, ya'ni <test> va </Test> har hil teglar.
4. Har bir atributlarning (teglarning aniklashda ishlatiladigan) "kiymatlari" lari qo'shtirnoq ichida bo'lishi kerak.
5. XML teglarining ichidagi hamma ma'lumotlar ob'ekt deb hisoblanadi, ya'ni HTMLga o'hshab bo'sh joy va tabulyasiya simvollari tashlab ketilmaydi.
6. Teglarni bir-biridagi shajara "struktura" si aniq bo'lishi kerak, ya'ni masalan uchta tegni ichida bir teg bo'lsa u teg yopilishi bilan undan oldingi teg yopilishi kerak, undan keyin uni yuqorisidagi teg yopiladi va nihoyat eng yuqoridagi teg yopiladi.

Agarda siz HTML ni bilsangiz XML ni o'rganish sizga juda oson bo'ladi. Keling birinchi XML hujjatimizni tuzaylik. Bloknot yoki boshqa matn redaktorini ochib unga quyidagi kodni kiritamiz:

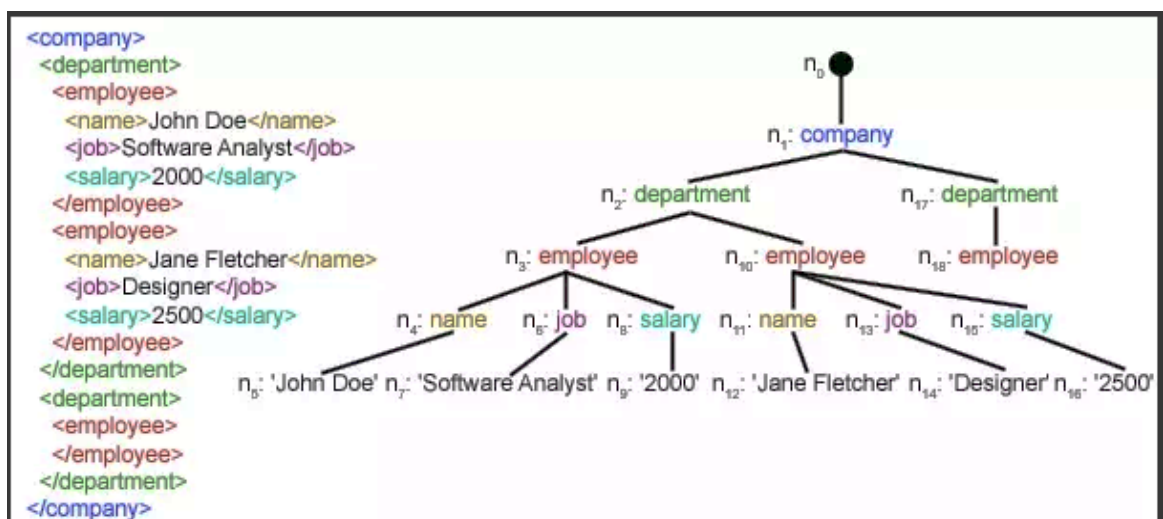
```
<country id="Uzbekistan">
< Committees -list>
< Committees >
<title>Qo`mitalar</title>
< Ministries -list>
< Ministries id="1">
<title>Davlat soliq qo`mitasi</title>
<address URL="soliq.uz"/>
</ Ministries >
< Ministries id="2">
<title>O`zbekiston temir yo`llari</title>
```



```

        <address URL="www.uzrailway.uz.uz"/>
    </ Ministries >
    </ Ministries -list>
    </ Ministries >
    < Ministries >
        <title>Vazirliklar</title>
        < Ministries -list>
            < Ministries id="1">
                <title>Ichki ishlar vazirligi</title>
                <address URL="www.iib.uz"/>
            </ Ministries >
        </ Ministries -list>
    </ Ministries >
    </ Ministries -list>
    </ Committees >
    </ Committees -list>
    </country>

```



Hujjatning tuzilishini ob'ekt ko'rinishida tasavvur qilish dasturchilar uchun yangi narsa emas. HTML hujjatlari bilan ishlash uchun "ob'ektga yo'naltirilgan" kabi yondashish bilan Java Script yoki vbscript orqali ishlatiladi. Lekin ularning funksiyalari brouzerning turi va versiyasi bilan bog'lik holda har doim o'zgarib turadi. Strukturalangan hujjat bilan ishlash uchun W3 konsorsiumi mustakil, ya'ni hech bir dasturlash tilidan va hujjat bilan ishlash uchun ishlatiladigan interfeysdan

ehtiyoji bo'lmagan ob'ekt modelining spesifikasiyasini tuzdi.

DOM - bu hujjat bilan ishlash uchun analizatorlarga universal platforma hamda dasturdan mustaqil bo'lgan o'ziga xos API hisoblanadi. DOM HTML yoki XML hujjatlarning tuzilish modelini ko'rishda ishlatiladigan standard vositadir. Uning yordamida hujjatda kerak bo'lgan fragmentni izlash, elementlarni yangisini tuzish, o'zgartirish va o'chirish mumkin.

XML - Extensible Markup Language. Bu til SGML (Structured Generalized Markup Language) tilining soddalashtirilgan bir bo'limi hisoblanadi. XML ning tuzilishidan maqsad birinchidan, ma'lumotlarni ma'lum bir struktura ko'rinishda saqlashdir. Ularni ko'rinishi esa hozirgi vaqtda HTML da CSS bajarmoqda. Ikkinchidan, bu tilda teglarni nomini o'zingiz berishingiz mumkin. HTML da bunday imkoniyat yo'q. XML - hujjatlari to'g'ri tuzilgan deb hisoblanishi uchun quyidagi qonunlarga bo'ysinishi kerak:

1. Hujjatning eng boshida XML degan kismi bo'lishi kerak. U erda XML ning "versiya" si va kerak bo'lsa kushimcha ma'lumot ko'rsatiladi.
2. Har bir ochilgan teg uchun yopuvchi teg bo'lishi kerak. HTML da esa mabodo yopuvchi tegni tashlab ketsangiz ham u xatoni brauzerni o'zi to'g'rilayveradi.
3. XML da simvollar katta kichikligiga e'tibor beriladi, ya'ni <test> va </Test> har xil teglar.
4. Har bir atributlarning (teglarning aniqlashda ishlatiladigan) "qiymatlari" lari qo'shtirnoq ichida bo'lishi kerak.
5. XML teglarining ichidagi hamma ma'lumotlar ma'lumot deb hisoblanadi, ya'ni HTMLga o'xshab bo'sh joy va tabulyasiya simvollari tashlab ketilmaydi.
6. Teglarni bir biridagi shajara "struktura" si aniq bo'lishi kerak, ya'ni masalan uchta tegni ichida bir teg bo'lsa u teg yopilishi bilan undan oldingi teg yopilishi kerak, undan keyin uni yuqorisidagi teg yopiladi va nihoyat eng yuqoridagi teg yopiladi.

Agarda siz HTML ni bilsangiz XML ni o'rganish sizga juda oson bo'ladi. Keling birinchi XML hujjatimizni tuzaylik. Bloknot yoki boshqa matn redaktorini ochib unga quyidagi kodni kiritamiz:

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!DOCTYPE recipe>
<recipe name="non" preptime="5min" cooktime="180min">
  <title>
    Shirin non
  </title>
  <composition>
    <ingredient amount="3" unit="Satkan">Un</ingredient>
    <ingredient amount="0.25" unit="gramm">Droja</ingredient>
    <ingredient amount="1.5" unit="stakan">Suv</ingredient>
  </composition>
  <instructions>
    <step>
      Hamma maxsulotlar qo`shamiz.
    </step>
    <step>
      Mato bilan yopib issiq joyga quyamiz.
    </step>
    <!--
    <step>
      Kechagi gazetani o`qiymiz.
    </step>
    - bu xavfli qadam...
  -->
    <step>
      Yana bir marta qushamiz duxovkaga quyamiz.
    </step>
  </instructions>
</recipe>

```

Faylni saqlab (soxranit) qilib uni "kengaytma" sini .xml ga o'zgartiramiz. Faylni brauzer orqali ochamiz. Ko'rib turganingizdek shajara ko'rinishidagi "struktura" ni guvohi bo'lasiz. Bu erda birinchi bo'lib XML yozuvini ko'rib turibmiz. Keyingi teg < fakultet > deb nomlanadi va o'z ichiga 3 ta < kafedra > teglarini qamrab

olgan. <fakultet> va <kafedra> lar XML da element deb nomlanadi. XML ning yana bir afzal tomoni shundaki bu tilda siz " mantiqiy " jihatdan to'g'ri bo'lgan elementlar shajarasini tuzishingiz mumkin, masalan bu misolda <fakultet> ni ichida <kafedra> elementlari bo'lgani kabi. Har bir bo'sh bo'lmagan element boshlang'ich va yopuvchi teglardan va ularni orasidagi ma'lumotdan tashkil topgan bo'lishi kerak. Agar ikki tegni orasi bo'sh bo'lsa bu element bo'sh element deb ataladi. Bo'sh elementlarga HTML tilidan misol qiladigan bo'lsak ular -
, . XML da bo'sh elementlarni yana quyidagicha yozish mumkin:<empty/>. Agar element bo'sh element bo'lsa uni oxiriga / simvoli yozilishi kerak.

Atributlar: Agar elementni tuzganingizda o'sha elementni qandaydir o'ziga xos xossalarini aniqlovchi parametrlarni ko'rsatishingiz kerak bo'lsa bunday holda atributlardan foydalanasiz. Atribut bu masalan- "Ism"="qiymat" (znachenie). Misollar:

```
<color RGB="true">#ff08ff</color>
<color RGB="false">white</color>
<author id=1>Norova G</author>
```

Bu erda element - color, uni atributi RGB, atributni qiymati esa #ff08ff va white, ikkinchi misolda author elementini ID atributi bor va uni qiymati 1 ga teng.

Izoxlar: XML tilida izoxlar deb <!-- va --> simvollari orasidagi ma'lumotga aytiladi. Izoxlar faqatgina XML tuzuvchi va undan foydalanuvchi odam uchun qo'shimcha ma'lumot tarzida ishlatiladi, ular XML analizatori tomonidan analiz qilinmaydi va analiz vaqtida tushib qoldiriladi.

Maxsus simvollar: XML hujjatga xatosiz maxsus simvol qo'shish uchun (masalan qavs simvoli) u simvolni maxsus identifikatori ishlatiladi. Maxsus simvollarning satr qiymati XML hujjatda Entity komponenti yordamida ko'rsatiladi. Bu xaqida keyinroq batafsil to'xtalamiz.

Analizator direktivalari: XML analizator dastrulari uchun ishlatiladigan ko'rsatmalar XML hujjatlarda <? va ?> teglari orasida bo'ladi. Klient dasturi XML hujjatni analiz qilish da ana shu ko'rsatmalarga qarab yo'l tutadi. Ko'rsatmalar ko'pincha hujjatni e'lon qilish da (<? Xml versitsnq"1.0" encodingq"windows-1251" ?>) va "Nomlar maydoni"ni tuzishda ishlatiladi.

PHP5 da kiritilgan SimpleXML yangi moduli XML hujjatni tahlil qiladi, XML hujjatni obyektga aylantiradi va har bir elementga strukturaviy murojaat qiladi.

XML hujjatni obyektga aylantirish uchun simplexml_load_string () metodiga satrni qiymat sifatida beramiz.

Quyidagi misolni ko`ramiz -

```
<html>

  <body>

    <?php
      $note=<<<XML
        <note>

          <to>shaxriddin@mail.ru</to>

          <from>Anvarbek@yahoo.com</from>

          <heading>Diplom elektron</heading>

          <body>Qullanmanng elektron variantini yubormoqdaman
        </body>
      </note>
    XML;

    $xml=simplexml_load_string($note);

    print_r($xml);

  ?>

</body>

</html>
```

Bu quyidagi natijaga olib keladi -

XML tahlil

Eslatma. Agar sizda XML ma`lumot faylda bo`lsa, u holda siz `simplexml_load_file(file nomi)` funksiyasini ishlatishingiz mumkin .

SimpleXMLElement

`Object([to]=>shaxriddin@mail.ru[from]=>avbarbek@yahoo.com[heading]=>Diplom elektron[body]=> Qullanmanng elektron variantini yubormoqdaman)`

XML hujjatni yaratish

SimpleXML mavjud XML hujjatni tahlil qilish uchun yaxshi, lekin u yordamida yangi XML hujjat yaratib bo`lmaydi.

XML hujjatini yaratishning eng oson usuli, strukturasi XML hujjatning aks ettiruvchi PHP massivini yaratish va undan keyin har bir elementni tegishli formatlash bilan bosib chiqarishdir.

Quyidagi misolni ko`ramiz -

```
<?php
    $channel = array('title' => "What's For Dinner",
        'link' => 'http://menu.example.com/',
        'description' => 'Choose what to eat tonight.');
```

```
print "<channel>\n";

foreach ($channel as $element => $content) {
    print " <$element>";
    print htmlentities($content);
    print "</$element>\n";
}

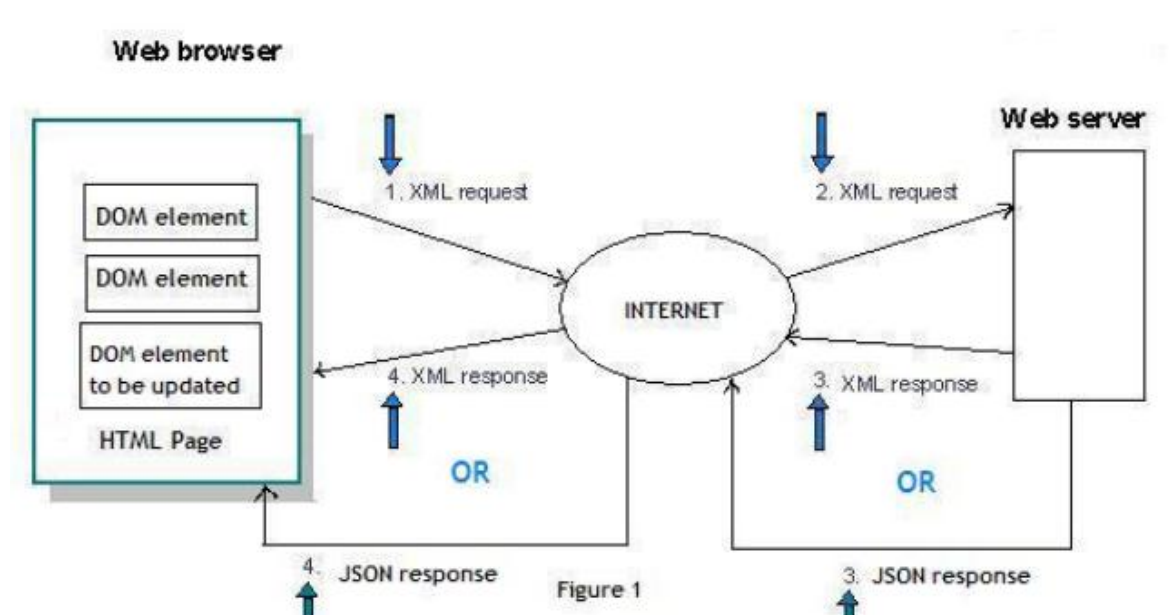
print "</channel>";
?>
```

JSON va uning qo'llanilishi

JSON (JavaScript Object Notatitsn)- bu ma'lumatlar almashinishi uchun ishlatiladigan text formati bo'lib, JavaScript uchun yaratilgan va aynan shu tilda qo'llaniladi.

Duglas Krokford tomonidan yaratilgan. JSON JavaScript uchun yaratilganiga qaramasdan uni ko'pchilik tillarda ishlatishimiz mumkin. Shuningdek bu texnologiya androidda server bilan ma'lumot almashishda ishlatish mumkin.

Server JSON ko'rinishida malumotlarni jo'natadi, androidda u parser qilinib mos klas ob'ektlariga aylantirilgan. JSON ob'ekt asosan frontendga backenddan malumotlarni jo'natishda ishlatiladi.



xususan PHP ga keladigan bo'lsak uning 5.2 versiyasidan boshlab *json_encode()* va *json_decode()* funksiyalari kiritilgan.

JSON ga misol:

```
{
  "firstName": "Davron",
  "lastName": "Kobulov",
  "address": {
    "streetAddress": "Mustakillik kuchasi 23d 40kv",
    "city": "Buxoro sh",
    "postalCode": 200111
  },
  "phoneNumbers": [
    "+99894 574-0234",
  ]
}
```

```

        "+99893 454-4567"
    ]
}

```

Ko'rib turganingizdek u 2 qismdan iborat: key (o'zgaruvchi nomi) va qiymati. Nomidan kelib chiqib chiqqan holda u oddiy javascript ob'ektga juda o'xshaydi. Ularning asosiy farqi:Key (o'zgaruvchi nomi) har doim qo'shtirnoq " ichida yozilishi kerak. Qabul qiladigan qiymatlari:

- string
- sonli qiymat
- boshqa *JSON* ob'ekt
- massiv
- mantiqiy qiymat
- *null*

Masalan:

```

// JSON:
{ "foo": "bar" }

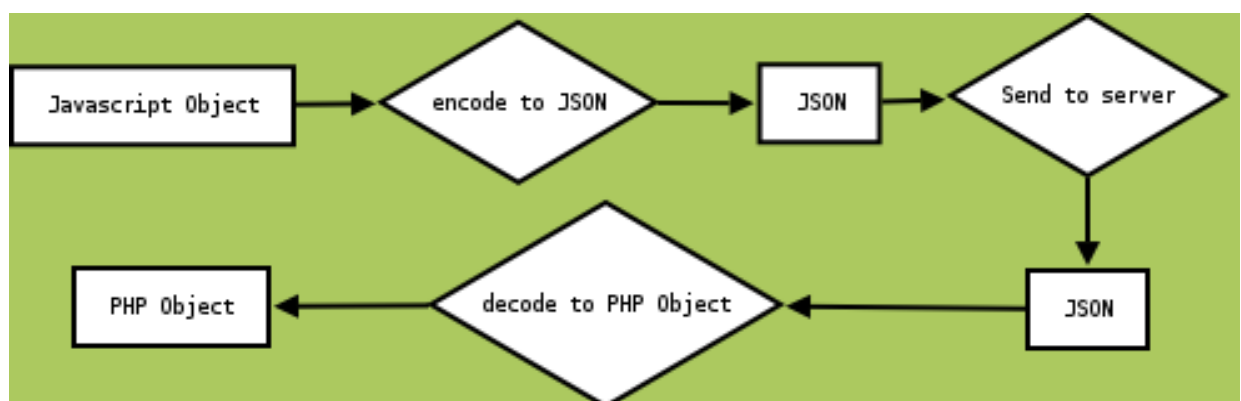
```

```

// Javascript obyekt:
var o={ foo: "bar" };

```

Biz JavaScript ob'ektni *var s q { fos: «bar» }; deb yozgan taqdirimizda ham* JavaScript xatosiz ishlayveradi. Nega endi **JSONda key ichida yoziladi?** **Yuqorida aytganimizdek,** json o'zaro ma'lumot almashish formati va ma'lumot qabul qiladigan tomon ma'lumotni parse qilish uchun shunday o'zgarmas qonunlarni joriy qilgan.



Balki siz bunday ko'rinishdagi ob'ektlarni boshqa dasturlash tillarida ishlatgandirsiz. Turli dasturlash tillarida uni har xil atalgan holatlarini uchratish

mumkin, masala struktura, dictitsnary, hash jadval, kalit so'zli ro'yxat yoki assosiativ massiv va hokazo.

II Bobga oid testlar

Qaysi SQL operatori MySQL-da ma'lumotlar bazasini yaratadi?

INSERT DATABASE dbname;

ADD DATABASE dbname;

CREATE DATABASE dbname;

USE dbname

<http://dev.mysql.com> saytida qaysi dasturlar/yordamchi dasturlarni topish mumkin?

mysql

phpMyAdmin

mysqlshow

mysqldump

DECIMAL(5,2) ustunining ma'lumotlar turini tavsifida raqamlar nimani anglatadi?

Faqat 5 tasi raqamli belgilar, ularning 2-qismi qoldiq

Faqat 7 tasi raqamli belgilar, ularning 2-qismi qoldiq

Faqat 7 tasi raqamli belgilar, ularning 5-qismi qoldiq

Faqat 7 tasi raqamli belgilar, ularning 0-qismi qoldiq

Mavjud jadval yaratish turlarini tanlang

CREATE TABLE tbl_name LIKE ...

CREATE TABLE tbl_name AS SELECT ...

to`g`ri javob yo`q

CREATE TABLE tbl_name (create_definition,...)

Qaysi matematik funksiyalar MySQL-da sonli qiymatlarni yaxlitlaydi?

CEIL()

FLOOR()

POW()

ROUND()

Bir vaqtning o'zida qaysi funktsiya yordamida joriy sana / vaqtni olish imkonini beradi?

TIME()

NOW()

CURRENT_TIMESTAMP()

CURTIME()

Qatorli matn funktsiyasi satrni birlashtirish imkonini beradi?

CONCAT()

LOWER()

CHAR()

REPLACE()

PHP da qaysi operator mavjud emas?

!===

>=

!==

+=

Jadvalda "field" maydoni bor. Qanday qilib "field" maydoni qiymati "string"(yoki satrosti) barcha satrlarni chiqarish mumkin

WHERE field LIKE "string"

WHERE field == "string"

WHERE field LIKE "%string%"

WHERE field = "string"

CREATE buyrug'i nima vazifani bajaradi?

Jadval yaratishi va satr qoshish mumkin.

Bunday buyruq mavjud emas.

Jadval yaratadi.

Satr qo'shadi.

GRANT buyrug'i nima uchun ishlatiladi?

Foydalanuvchilarni boshqarish uchun.

Ma'lumotlar bazasini tozalash.

MySQL-serverni qayta yuklash uchun.

Jadvalni tozalash uchun.

Ushbu stsenariyning natijasi nima?:

\$a[0] = 1;

\$a["ikkinchi"] = 2;

echo \$a[1];

1

2

ikkinchi

0

hech narsa

Qaysi PHP assotsiativ massivi unga HTML formasi bilan yuborilgan ma'lumotlarni o'zida saqlaydi?

<form action="script.php" method="post"><p>Input: <input type="text" name="field"></form>

\$FORMS[]

\$HTTP_POST_VARS[]

\$POST[]

\$HTTP_GET_VARS[]

Indekslangan massiv ko`rinishdagi MySQL ma`lumotlar bazasiga bog`lanishda qaysi PHP funktsiyasi barcha satrlar to'plamidan bitta satrning barcha maydonlaridagi qiymatini qaytaradi?

mysql_field()

mysql_result()

mysql_records()

mysql_fetch_array()

Quyidagilardan qaysi biri oldindan aniqlangan PHP o`zgarmasi hisoblanadi?

TRUE

E_WARNING

PHPINFO

\$E_ALL

PHP-da qanday izohlar tipidan foydalanish mumkin?

//

/* */

,

Qaysi PHP funksiya sessiya nomini qaytaradi?

session_register()

session_name()

session_id()

session()

Skriptning qaysi satrini bajarishda PHP xato xabarini ko'rsatadi?

```
$link=mysql_connect("localhost:3306","root","");  
$sql="Insert into mytable values('$field1','$field2')";  
mysql_query($sql);  
mysql_close($link);
```

1

2

3

4

Установка какого параметра конфигурации PHP позволяет посылать HTTP-заголовки из любого места сценария?

register_globals
output_buffering
HTTP_output
headers

Qaysi PHP assotsiativ massivi web-server o'zgaruvchilari qiymatlarini o'zida saqlaydi?

\$HTTP_SERVER_VARS[]
\$VARS[]
\$SERVER[]
\$WEB_VARS[]

"/index.php?a=1&b=2" URL-so'rovida ushbu PHP skriptini bajarish natijasi nima bo'ladi?

```
echo "$HTTP_SERVER_VARS[QUERY_STRING]"
```

index.php

1&2

?a=1&b=2

a=1&b=2

Bobga oid xulosa

II BOB. Dinamik web loyihalarda PHP texnologiyasidan foydalanish. Xavfsizlik va autentifikatsiya masalalari deb nomlanib quyidagi jami bo`lib 3 ta bo`lilardan iborat . Ular 1 – bo`lim Ma`lumotlar bazasi bilan ishlashda PHP va MySQL MBBTdan foydalanish, 2 - Web saytda autorizatsiya vositalari. Cookie fayllar va sessiyalar bilan ishlash, 3- PHP da ma`lumotlarni almashish formatlari: XML va JSON deb nomlangan bo`lib berilgan mavzularning har birida nazariy va amaliy qismlardan tashkil topgan.

Bundagi keltirilgan barcha ma`lumotlar zamonaviy dasturlash tillariga tegishli bo`lib, PHP Web dasturlash tili va MySQL ma`lumotlar omborini boshqarish tizimi. Web dasturni sozlash va undan foydalanish, PHP Web dasturlash tili, MySQL ma`lumotlar omborini boshqarish tizimi, dasturni sozlash va undan foydalanish ketma-ketligi batafsil keltirilgan.

Ikkinchui bo`lim web sayt yaratishda eng asosiy jihat bo`lgan xavfsizlikni ta`minlash masalasi bo`lib, ushu muammoni yechimi sifatida PHP texnologiyasidagi cookie va sessiyalardan foydalanilgan.

Uchunchi bo`lim ham muhim bo`limlardan biri bo`lib bunda XML va Json texnologiyalari haqida ma`lumotlar keng doirada yoritib berilgan va scriptlar bilan tushuntirilgan. SimpleXML funksiyasidan foydalish ko`rib o`tildi.

Web serverlarni o'rnatish bo'yicha yo'riqnoma

XAMPP webserverini o'rnatish.

XAMPP nima?

XAMPP Windows platformasi dasturi (Apache, MySQL, PHP va Perl). Sinov uchun mahalliy web-serverni yaratishga imkon beruvchi sodda va oson yechimdir. XAMPP ko'p platformali bo'lgani sababli u Mac va Linuxda ishlaydi, ammo bugungi kunda Windows 8.1 da XAMPP ni o'rnatishga harakat qilamiz. Sayt scriptlari mustaqil ishlamaydi, shuning uchun webserver dasturiy ta'minotiga ehtiyoj bor. XAMPP mahalliy kompyuterda saytni ishlatish uchun zarur bo'lgan muhitni ta'minlaydi.

XAMPP o'rnatish uchun o'tish [Apache Do'stlar sayti](https://www.apachefriends.org/)

ga <https://www.apachefriends.org/> o'ting [XAMPP yuklab](#) oling



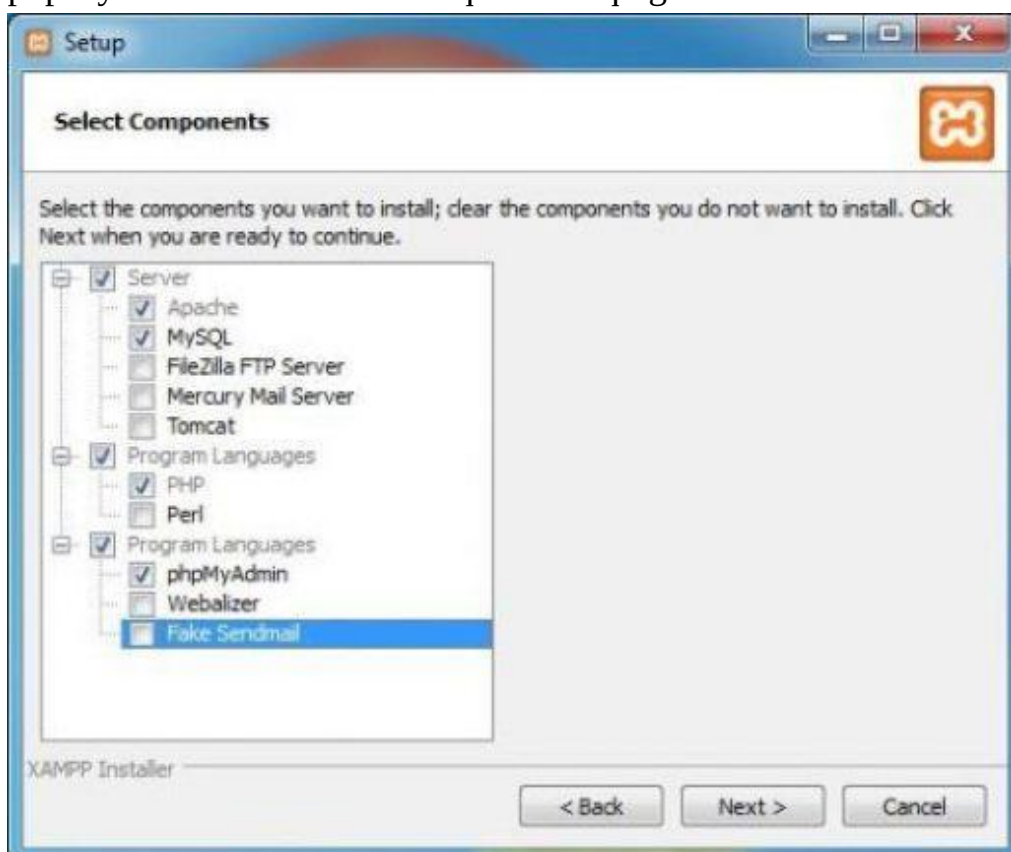
XAMPP Apache Do'stlari(<https://www.apachefriends.org/>) saytidan yuklab oling.

XAMPP fayli 100 MB hajmi atrofida. Yuklab olgach, o'rnatuvchini ishga tushiring. Siz dasturiy ta'minotni kompyuteringizga o'rnatish haqida ogohlantirish olishingiz mumkin.



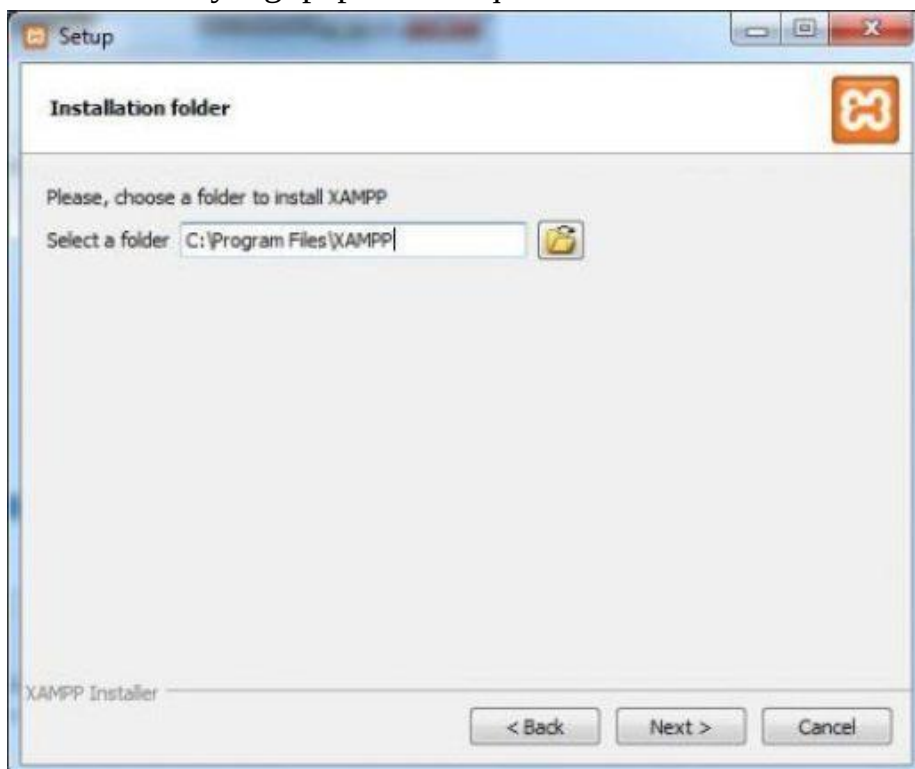
XAMPP sozlanmalar ustasi.

Keyingi oynada, siz o'rnatish kerakli va istalgan dasturiy komponentlarini tanlashingiz so'raladi. Ular XAMPP to'g'ri ishlashi uchun muhim va zarur bo'lgan, chunki bunda Apache va PHP kabi ba'zi imkoniyatlari, blokirovka qilingan. Siz xohlagan yoki xohlamagan tarkibiy qismlarni tanlash sizga bog'liq bo'ladi. Saytni localhost-da o'rnatishimiz kerak bo'lsa, biz MySQL-dan chiqib, phpMyAdmin-ni tekshirib chiqamiz va qolgan variantlarni olib tashlaymiz.



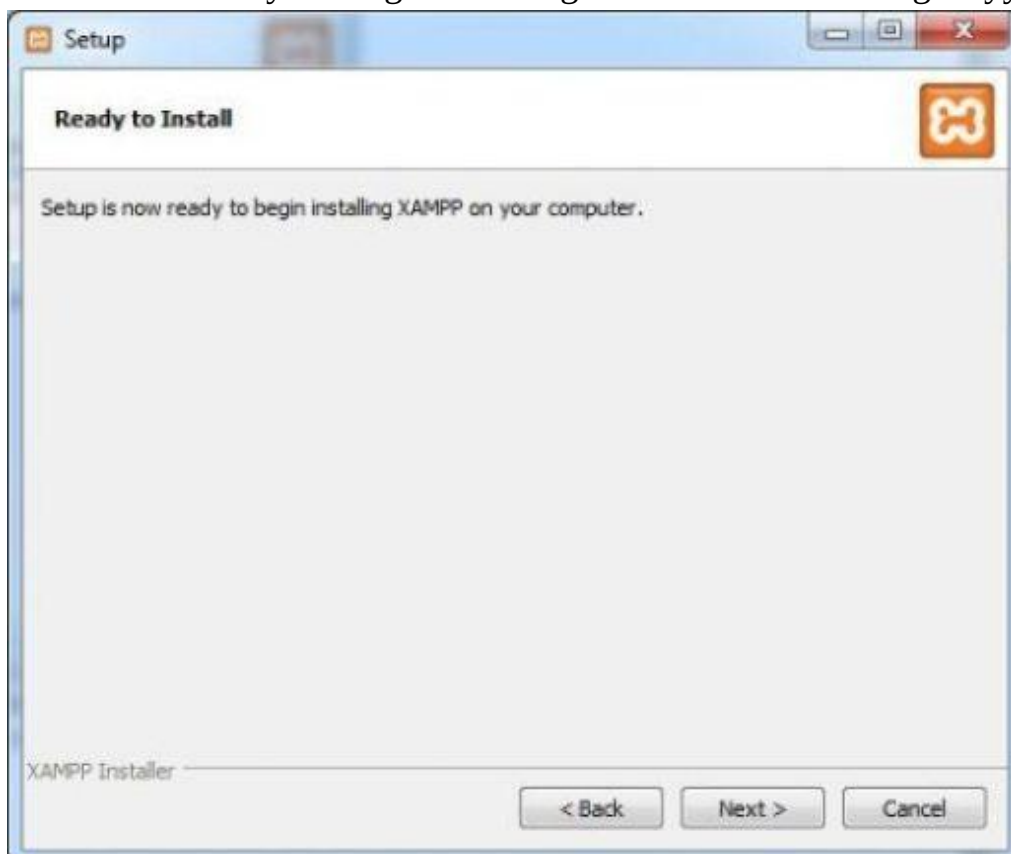
Komponentni o'rnatish yoki o'rnatmaslik uchun chekboks belgisini bosish mumkin.

Keyin siz XAMPP o'rnatish kerakli papkani tanlang. \ Program Files \ XAMPP: Biz C diskda yangi papka hosil qiladi.



XAMPP ni o'rnatish uchun kerakli papkani tanlang.

Dastur o'z ishini yakunlagandan so'ng XAMPP endi ishlashga tayyor.



O'rnatilgandan so'ng, sizga Boshqaruv panelini ishga tushirishni xohlaysizmi deb so'raladi. Ushbu variantni belgilang va "tugatmoq".



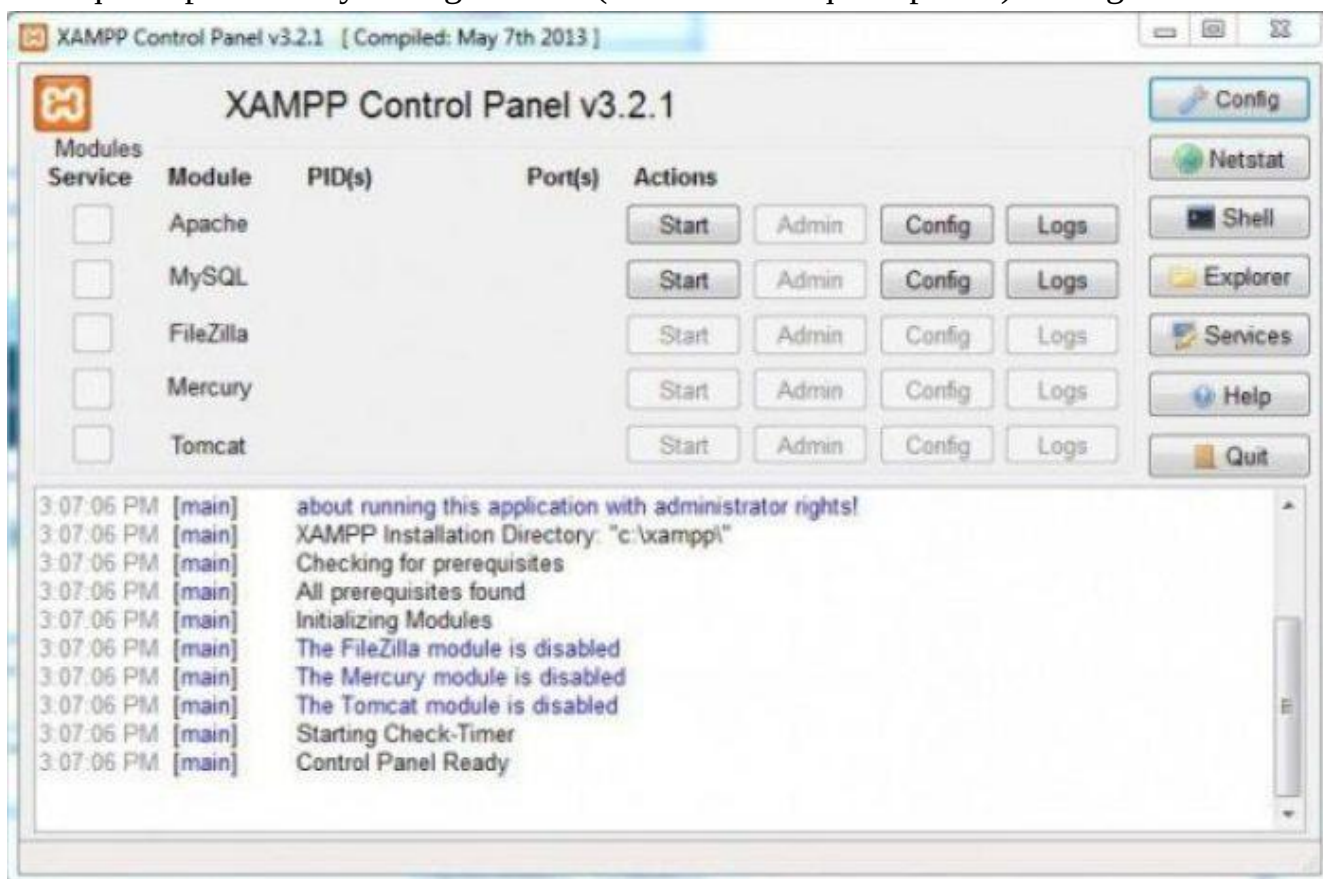
O'rnatish ancha tezroq

Agar sizga brounderning ogohlantirish oynasi chiqsa ruxsat berish belgilarini tanlashingiz kerak.



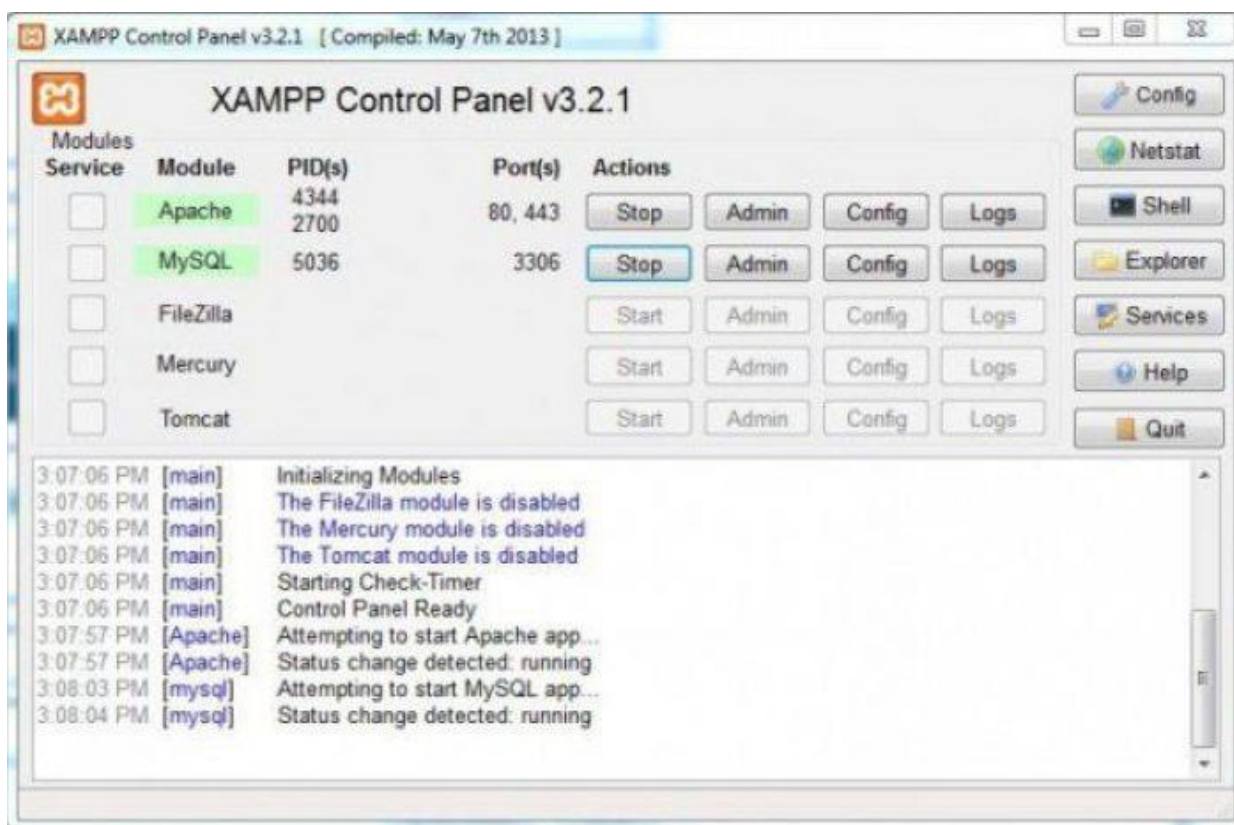
XAMPP ning ishlashini ta'minlash uchun Apache va MySQL-ga ruxsat berish kerak.

O'rnatishni tugatgandan so'ng sizdan "Boshqaruv panelini ishga tushirishni xohlaysizmi?", Deb so'raladi. Ha bo'lsa, boshqaruv paneli avtomatik ravishda ochiladi. Aks holda, kompyuteringizdagi XAMPP papkasiga o'ting va "XAMPP Boshqarish paneli" ni yoki ingliz tilida (XAMPP boshqaruv paneli) oching.



XAMPP Boshqarish paneli.

Agar siz XAMPP-ni to'g'ri o'rnatgan bo'lsangiz, ushbu ikkala komponentda hech qanday xatosiz ishlashingiz kerak, biroq agar sizning kompyuteringizda ushbu modullar bilan bir xil portlarni ishlatadigan boshqa ilovalar mavjud bo'lsa, bu ziddiyatli ilovalarni yopishingiz va XAMPP-ni qayta ishga tushirishingiz kerak.



XAMPP to`gri ishlayapti.

Yangi mahalliy serveringiz quyidagi manzilni yozib qo'yganligini tekshirishingiz mumkin. <http://localhost> brauzeringizning manzil satriga kiritilgan.



Localhost to`liq o'rnatilgan va to`g`ri ishlayapti.

XAMPP Boshqaruv panelida MySQL-bo'limidagi "Admin" tugmasini bosing.

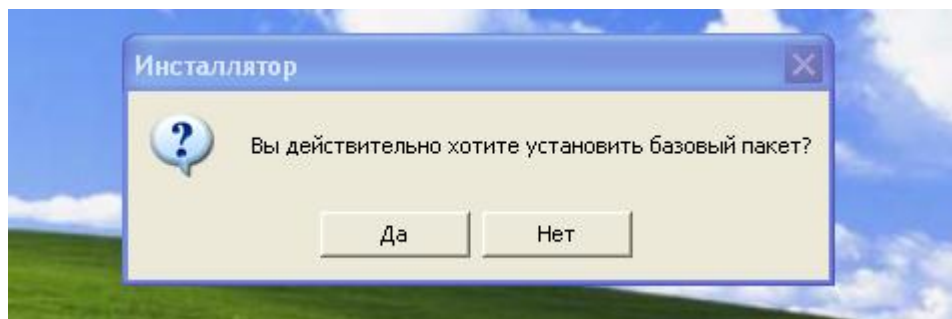
Denver webserverni o'rnatish:

Dasturni o'rnatish uchun

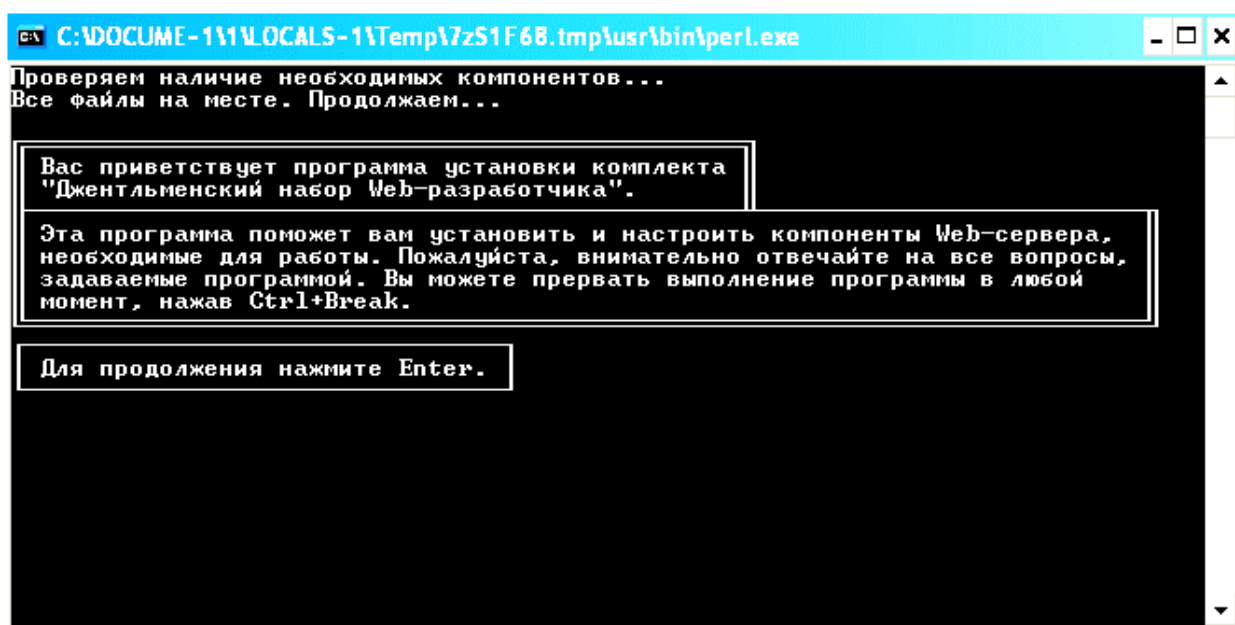
 Base_2006-04-25_a1.3.31_p4.4.2_m4.1.16_pma2.6.1.exe

Dasturini ishga tushiramiz.

Natijada quyidagi oyna hosil bo'ladi:



Bu oynadan da tugnasini bosamiz.



Davom ettirish ichun **Enter** tugmasini bosamiz.

```
C:\DOCUME-1\LOCALS-1\Temp\7zS1F6B.tmp\usr\bin\perl.exe
момент, нажав Ctrl+Break.

Для продолжения нажмите Enter.

Проверяем наличие необходимых драйверов. Это может занять некоторое время...
* Директория Windows обнаружена: C:\WINDOWS
* Командный интерпретатор обнаружен: C:\WINDOWS\system32/cmd.exe
* Переменная окружения PATH в порядке.
* Утилита PING.EXE работает, сетевые протоколы в порядке.
* Необходимые драйверы DCOM обнаружены.
* Драйвер WinSock2 обнаружен.
* Драйверы ODBC обнаружены.

Поиск конфликтных файлов...

Укажите имя директории, в которую вы хотите установить комплекс.
Рекомендуется использовать не очень "глубокий" путь, что позволит не
вводить его каждый раз вручную при установке пакетов расширений.

Введите полный путь к директории или нажмите Enter, чтобы принять
значение по умолчанию - C:\WebServers.

> Имя директории [C:\WebServers]:
```

Bu oynadan esa manzil qatorini ko`rsatib, Enter tugmasini bosamiz.

```
C:\DOCUME-1\LOCALS-1\Temp\7zS1F6B.tmp\usr\bin\perl.exe
значение по умолчанию - C:\WebServers.

> Имя директории [C:\WebServers]:

Директория C:\WebServers уже содержит какие-то файлы (с ними ничего не
случится, но все-таки лучше перестраховаться).

> Вы точно уверены, что хотите разместить в ней комплекс (y/n)? y

* Директория для инструментария: C:\WebServers.

Теперь инсталлятор создаст отдельный виртуальный диск, который необходим
для функционирования всех компонентов системы. Отдельный диск сильно
упрощает работу с Web-инструментарием, позволяя устроить на машине нечто
вроде "маленького Unix".

Виртуальный диск - это просто синоним для одной из директорий на вашем
диске. После того, как он будет создан, вся работа с виртуальным диском
будет в действительности происходить с указанной вами папкой. Для того,
чтобы создать диск, необходима утилита subst, входящая в комплект
поставки Windows.

Для продолжения нажмите Enter.
```

Enter tugmasini bosamiz.

```
C:\DOCUME-1\LOCAL5-1\Temp\7zS1F6B.tmp\usr\bin\perl.exe

Теперь инсталлятор создаст отдельный виртуальный диск, который необходим
для функционирования всех компонентов системы. Отдельный диск сильно
упрощает работу с Web-инструментарием, позволяя устроить на машине нечто
вроде "маленького Unix".

Виртуальный диск – это просто синоним для одной из директорий на вашем
диске. После того, как он будет создан, вся работа с виртуальным диском
будет в действительности происходить с указанной вами папкой. Для того,
чтобы создать диск, необходима утилита subst, входящая в комплект
поставки Windows.

Для продолжения нажмите Enter.

Поиск утилиты subst...
Программа "subst" похожа на subst, пробуем запустить...
* Утилита subst обнаружена.

Определитесь с именем нового диска. Как оптимальный вариант предлагается
диск Z: – маловероятно, что он у вас уже занят. Впрочем, вы можете
ввести и любую другую букву диска, который еще не занят. Указывать
существующие диски запрещено.

> Введите букву будущего виртуального диска [Z]:
```

Endi esa, virtual disk nomini tanlaymiz.

```
C:\DOCUME-1\LOCAL5-1\Temp\7zS1F6B.tmp\usr\bin\perl.exe

Поиск утилиты subst...
Программа "subst" похожа на subst, пробуем запустить...
* Утилита subst обнаружена.

Определитесь с именем нового диска. Как оптимальный вариант предлагается
диск Z: – маловероятно, что он у вас уже занят. Впрочем, вы можете
ввести и любую другую букву диска, который еще не занят. Указывать
существующие диски запрещено.

> Введите букву будущего виртуального диска [Z]:
* Имя виртуального диска: Z.

Тестовый запуск subst...
ОК, диск создан, система работает. Завершаем работу...
* Диск успешно отключен.

Сейчас будет произведено копирование файлов в директорию
C:\WebServers. Для отмены нажмите Ctrl+Break.

Для продолжения нажмите Enter.
```

Virtual Z disk hosil bo`ladi va Enter tugmasini bosamiz.


```
C:\DOCUME~1\1\1\LOCAL5~1\Temp\7zS1F6B.tmp\usr\bin\perl.exe

Копируются файлы, ждите...
Обновляем параметры конфигурации...

Комплекс может запускаться в двух режимах:
1. Виртуальный диск создается ПРИ ЗАГРУЗКЕ ОС. Запуск серверов
осуществляется с помощью ярлыка на Рабочем столе. При завершения
работы комплекса виртуальный диск НЕ отключается.
* Этот режим рекомендуется использовать, если вы собираетесь
* использовать виртуальный диск, не запуская серверов (например,
* хотите запускать Perl-скрипты не только из браузера, но и из
* командной строки).
2. При загрузке ОС виртуальный диск НЕ создается. На Рабочем столе
также, как и в п. 1, создаются ярлыки для запуска и останова серверов.
При запуске серверов вначале создается виртуальный диск, после
останова - диск отключается.
* Необходимо помнить, что в этом режиме при неактивном комплексе не
* будет доступа к виртуальному диску (в частности, к Perl).
* Кроме того, некоторые версии Windows не умеют правильно отключать
* виртуальный диск (требуется перезагрузка).

Рекомендуется выбрать вариант 1, потому что он наиболее удобен.
> Введите 1 или 2 [1]:
```

Bu oynaga 2-bolimni tanlaymiz.

```
C:\DOCUME~1\1\1\LOCAL5~1\Temp\7zS1F6B.tmp\usr\bin\perl.exe

Копируются файлы, ждите...
Обновляем параметры конфигурации...

Комплекс может запускаться в двух режимах:
1. Виртуальный диск создается ПРИ ЗАГРУЗКЕ ОС. Запуск серверов
осуществляется с помощью ярлыка на Рабочем столе. При завершения
работы комплекса виртуальный диск НЕ отключается.
* Этот режим рекомендуется использовать, если вы собираетесь
* использовать виртуальный диск, не запуская серверов (например,
* хотите запускать Perl-скрипты не только из браузера, но и из
* командной строки).
2. При загрузке ОС виртуальный диск НЕ создается. На Рабочем столе
также, как и в п. 1, создаются ярлыки для запуска и останова серверов.
При запуске серверов вначале создается виртуальный диск, после
останова - диск отключается.
* Необходимо помнить, что в этом режиме при неактивном комплексе не
* будет доступа к виртуальному диску (в частности, к Perl).
* Кроме того, некоторые версии Windows не умеют правильно отключать
* виртуальный диск (требуется перезагрузка).

Рекомендуется выбрать вариант 1, потому что он наиболее удобен.
> Введите 1 или 2 [1]: 2
> Создать ярлыки на Рабочем столе для запуска комплекса <y/n>?
```

Robochiy stolga yorliq qo`yilishini so`raydi. Agar yorliq qo`yilishi kerak bo`lsa, klaviaturadan y ni bosamiz, agarda kerak bo`lmasa, klaviaturadan n harfini bosamiz.

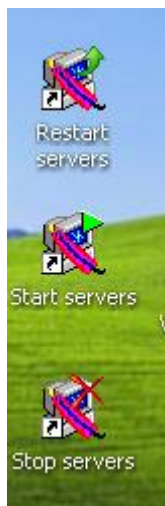
```
C:\DOCUME~1\VL\LOCAL5~1\Temp\17251F48.tmp\usr\bin\perl.exe

* хотите запускать Perl-скрипты не только из браузера, но и из
* командной строки).
2. При загрузке ОС виртуальный диск НЕ создается. На Рабочем столе
также, как и в п. 1, создаются ярлыки для запуска и останова серверов.
При запуске серверов вначале создается виртуальный диск, после
останова – диск отключается.
* Необходимо помнить, что в этом режиме при неактивном комплексе не
* будет доступа к виртуальному диску (в частности, к Perl).
* Кроме того, некоторые версии Windows не умеют правильно отключать
* виртуальный диск (требуется перезагрузка).

Рекомендуется выбрать вариант 1, потому что он наиболее удобен.
> Введите 1 или 2 [1]: 2
> Создать ярлыки на Рабочем столе для запуска комплекса (y/n)? n
Ярлыки на Рабочем столе НЕ созданы. Для запуска комплекса используйте
команду C:\WebServers\etc\Run.exe.
Процедура установки окончена.
Для продолжения нажмите Enter.
```

Dastur yuklanishi tamomlanadi va Enter tugmasini bosamiz.

Natijada server o`rnatilishi yakunlanadi. Serverni ishga tushirish uchun **start server** faylini ishga tushiramiz.



Natijada server ishga tushadi. Server ishga tushganligini



belgisidan bilishimiz mumkin.

Web-dasturchinig qisqa lug`ati

ActiveX — Brouzerga Windows dasturlarini yuklash imkoniyatini beruvchi dasturiy interfeys(API)

Ajratilgan server - Yirik kompaniyalar ko'pgina kompyuterlarga ega bo'lishadi. Tashkilotning barcha tarmoq xizmatlarini boshqarish uchun alohida kompyuter ajratilib, unga maxsus dasturlar o'rnatiladi, internetga doimiy holda ulanadi va uni ajratilgan server deb atashadi. Bu server orqali barcha kompyuterlar internetga chiqa olishadi.

Anchor — (Yakor) web-dasturlashda havolaning boshi va oxirini bildiradi.

Apache (apach) —ochiq kodli bepul web-server. Ko`pincha Unix, Linux va Solaris platformalarida foydalaniladi.

AJAX — bir nechta texnologiyalarning qo`shilmasi bo`lib, sahifadagi ma`lumotlarni uni qayta yuklamasdan yangilaydi

Animatsiya- bir necha tasvir yoki kadrlarniko`rsatish orqali yaratiladigan harakatlar talqinidir.

Cout - ekranga chiqarish oqimi

Cookie — klient kompyuterida saqlanuvchi va u har safar serverga murojaat qilayotganda web-serverga yuboriladigan matn satridir. Shu tariqa ma'lumotlar turli skriptlar aro formalar yoki URL adreslarsiz uzatilishi mumkin.

CGI (Common Gateway Interface – shlyuzning umumiy interfeysi) – web-server bilan qanday aloqa qilish qoidalari.

CSS (Cascading Style Sheets – Kaskad jadvallar stili) — W3C tomonidan taklif qilingan til bo`lib, web-sahifani ko`rinishini o`zgartiradi.

Dasturlash tillari - dastur ta`minotini yaratish jarayonini osonlashtirish uchun yaratilgan tillar

DOM (Document Object Model – Hujjatning ob`ekt modeli) — web sahifaning dasturiy modeli.

DTD (Document Type Definition – Hujjat tipini aniqlash) — HTML yoki XML ga o`xshagan hujjatlar blokini to`g`ri yozilish qoidalarini yozuvchi til.

DNS server. DNS (Domin Name Service - domen nomlar xizmati) - IP manzillar va kompyuterlar domen nomlarini aniqlovchi server.

FTP - File Transfer Protocol (fayllarni almashish protokoli); tarmoq orqali (xususan Internet) fayllarni uzatish protokoli. Buni bir kompyuterdan boshkasiga fayl nusxasini ko`chirish kabi tushunish mumkin.

FTP Server - Bu faylni jo`natilishi so`rovini kutuvchi kompyuter yoki server.

FTP Client - Bu FTP serverga so`rov jo`natuvchi kompyuter. So`rov tekshiruvi yoki tasdiqlanishidan so`ng FTP klient kompyuteri ma'lumotlarni serverga yuklashi yoki serverdan yuklab olishi mumkin.

**HTML DOM (HTML Document Object Model – HTML hujjatini ob`ekt modeli)** — html hujjatlar uchun dasturiy interfeys(API). Bu interfeys ixtiyoriy html-hujjatni boshqarish uchun bog`lana oladi.

JScript — Microsoft tomonidan yaratilgan JavaScript tili versiyasi.

Scripting (скриптинг) —script yozish.

WYSIWYG (What You See Is What You Get — Nimani ko`rayotgan bo`lsang shuni olasan) — sahifani uni tahrirlash paytidayoq qanday bo`lishini ko`rish mumkin

XPath — XML-hujjatning yozilishi uchun sintaktik qoidalar to`plami

XML DOM (XML Document Object Model —XML hujjatini ob`ekt modeli) — XML -hujjatlar uchun W3C tomonidan yaratilgan dasturiy interfeys.

Script - aniq bir harakatga javob beruvchi dasturning bir qismi

Server,Xost- sayt fizik joylashgan joy bo`lib, brouzer orqali uning domen nomi yoki to`g`ridan-to`g`ri fayllariga ftp ssh orqali murojaat mavjud bo`ladi

Xml — ma`lumotlarni saqlashning kengayuvchi formati. Strukturalangan ma`lumotlarni saqlashni matn formati bo`lib, ma`lumotlar bazasi bilan sayt o`rtasidagi bog`lovchi bo`lib xizmat qiladi yoki ma`lumotlar bazasi sifatida xizmat

qiladi.

Xsl, Xslt — XML-hujjatlarni o`g`irish tili. XSL yordamida XML – hujjatni ixtiyoriy HTML, WML, RTF, PDF, SQL, yoki hatto SWF ko`rinishga transformatsiya qilish mumkin.

JSON — inson va kompyuter uchun yozish va o`qish qulay bo`lgan ma`lumotlarni almashishning oddiy formati

Internet-halqaro aloqa tarmog`idir.

World Wide Web (WWW)- jahon axborot tarmog`i yoki butun jahon o`rgimchak to`ri deb ataladi.

Portal- saytlar yig`indisidir.

Sayt-internetdagi bitta nomga ega bo`lgan sahifa tushuniladi.

Proksi-server - Proksi-server - foydalnuvchi va internet orasidagi maxsus vositachi dastur. Uni ishlatish shart emas, lekin bu dastur yordamida web sahifalarining yuklash jarayonini tezlashtirish mumkin. Proksi-server Internetdan ko`p ko`radigan sahifalarni qattiq diskdagi omborga saqlaydi va yana shu sahifalar so`ralganda Internetdan emas, balki xotirasidan ko`rsatadi. Odatda, proksi-server ajratilgan serverga o`matiladi va tarmoq xizmatlarini ham bajaradi: mahalliy tarmoq kompyuterlarini Internetga ulaydi. Tarmoqdagi kompyuterlar internet so`rovlarini ajratilgan serverga uzatishadi, serverda esa proksi dasturi so`rovlarni internetga chiqaradi va tashqaridan kelgan ma`lumotlarni tarmoq kompyuterlariga yetkazib beradi. Yana proksi dasturi yordamida kompyuterlarning tarmoqdagi ish jarayonini boshqarib, kuzatib turish ham mumkin.

Provayder-internet tezligi va sifati provayderga bo`g`liq .misol uchun (Sarkortelekom)

Protokol-bu kompyuter orasidagi aloqa o`rnatilishida ,ma`lumotlarni uzatish va qabul qilishdagi signallar standartidir.(TCP/IP)

Elektron pochta (email)- maxsus dastur bo`lib ,ddiy pochta vazifasini bajaradi ,ammo yuboriladigan xat elektron ko`rinishda bo`ladi .siz dunyoning ixtiyoriy chekkasiga xat ,hujjat,umuman ixtiyoriy faylni elektron adresga yuborishingiz mumkin.

Brouzer – internetga ulanish uchun dastur, bularga Internet Explorer, Opera va boshqalari.

Modem – Internet tizimiga kirish va ishlash uchun

Tarmoq – ikki yoki undan ortiq kompyuterlarni kabellar orqali bog'lanib ma'lumotlar almashinuvi tushuniladi.

Bufer — olingan nusxa joylashadigan kompyuter xotirasining maxsus qismi.

Dastur — ma'lum bir vazifani bajarish uchun kompyuterga beriladigan buyruqlarning chekli tartibli ketma-ketligi.

Foydalanuvchi — kompyuterda ishlayotgan shaxs.

Hardware — kompyuter qurilmalari; qattiq qism deb ham ataladi.

Identifikator - katta va kichik lotin harflari, raqamlar va tag chiziq ('_') belgilaridan tashkil topgan va raqamdan boshlanmaydigan belgilar ketma-ketligi

include - preprocessor direktivasi, kutubxona fayllarni dasturga ulash uchun ishlatiladi

Interfeys — dasturning foydalanuvchi ishlashiga qulaylik beruvchi muloqot oynasi.

Internet — Yer sharini qamrab olgan o'zaro bog'liq kompyuter tarmoqlari to'plami.

Ishchi maydoni — ishlanayotgan dasturning foydalanuvchi amallar bajarishiga ajratilgan qismi.

Internet xizmati turlari - elektron sahifa, elektron pochta, telekonferensiya, fayllarni uzatish, domen nomlari, Telnet, IRC, yoki Chat konferensiya, ma'lumotlarni izlash xizmatlari tavsiflari keltiriladi.

Intranet - bu internet texnologiyasi, dastur ta'minoti va protokollari asosida tashkil etilgan, hamda ma'lumotlar bazasi va elektron hujjatlar bilan kollektiv ravishda ishlash imkonini beruvchi korxona yoki konsern miqyosidagi yagona informasion muhitni tashkil etuvchi kompyuter tarmog'i.

IP manzil - Internet da kompyuter tarmoqlari Internet manzili yoki IP manzilini belgilash bilan aniqlanadi. IP manzili 32 bit uzunlikda va har bir biri 8 bitdan iborat to'rt qismdan tashkil topgan va har bir qismi 0 dan 255 gacha bo'lgan qiymatlarni qabul qiladi. Qismlar bir-biridan nuqta bilan ajratiladi.

Gateway (Shlyuz) - ma'lumotlarni uzatishning turli qaydnoma (protokol)larini

internet foydalanadigan elektron pochtaning oddiy qaydnomasi **SMTP** ga (Simple Mail Transfer Protocol - elektron pochta uzatishning oddiy qaydnomasi) aylantiradigan kompyuter. Aslida shlyuz - bu dasturlar majmuidir. Bunda shlyuz maqsadida foydalanadigan kompyuterga katta talablar qo'yilmaydi. Buning uchun unda shlyuz vazifasini o'taydigan dasturlar bilan ishlash imkoni bo'lsa bas.

Leksema - tilning ajralmaydigan qismlari

kompilyastiya - bajariluvchi fayl xosil bo'lish jarayoni

kengaytma - fayllarning turli dasturlarga tegishlilikini aniqlovchi fayl ko'rinishining qismi

Mijoz - server resurslaridan va xizmatidan foydalanuvchi kompyuter yoki dasturdir.

Palitra - turli ranglarni tanlash uchun ishlatiladigan ranglar majmui.

Papka — (katalog) tashqi xotiraning guruhlarga ajratilgan fayllar haqidagi ma'lumotlarni saqlovchi qismi.

Piksel — Paintda chizilgan har qanday shakl yoki rasm piksel-larning (nuqtalarning) to'plamidan iborat.

Piktogramma — biror obyekt (fayl, dastur va boshqalar)ga mos qo'yilgan monitordan o'rin olgan kichik tasvir, rasm.

Probel — bo'sh joy qoldirish klavishi.

Proxy. Internet da ba'zi bir ma'lumotlarga ko'pchilik murojaat qilgani uchun bu ma'lumotlarga oid serverga ulanish (navbat katta bo'lgani uchun) sekin bo'lishi mumkin. Shuning uchun ko'pchilik murojaat qiladigan serverlar nusxalari boshqa serverlarda ham saqlanadi. Bunday serverlar Proxy serverlar deyiladi.

Protokol - bu kompyuterlar orasidagi aloqa o'rnatilishida, ma'lumotlarni qabul qilish va uzatishda foydalaniladigan signallar standartidir. Protokol to'g'ri bo'lsagina kompyuterlar o'rtasida aloqa o'rnatiladi.

Router (Yo'naltiruvchi) - internetda ma'lumotlar oqimini qulay va yaqin yo'l bilan manzilga etkazishni rejalashtiruvchi va amalga oshiruvchi dasturlar majmuidir. Odatda yo'naltiruvchi sifatida maxsus kompyuterdan foydalanish yaxshi natija beradi.

Software — kompyuter dasturlari; yumshoq qism deb ham ataladi; buning asosiy sababi shundaki, ularni osongina o'chirish yoki boshqasiga almashtirish imkoniyati mavjud.

Server - bu boshqa kompyuter yoki dasturlarga xizmat ko'rsatadigan kompyuter yoki dasturdir. Bitta kompyuterda bir nechta server ishlashi mumkin. Masalan, ftp, WWW, elektron pochta serverilari.

Texnologiya - grekchadan tarjima qilinganda san'at, ustalik, malaka ma'nosini anglatadi.

Trafik - Internet aloqa kanallari orqali uzatilgan ma'lumotlar oqimi hajmi.

URL - (Uniform Resource Locator) Internet ga murojaat qilishning eng oddiy va qulay usuli bo'lib, u manzilni ifodalaydi. Ya'ni bu manzildagi ma'lumotlardan barcha foydalanuvchilar bir paytning o'zida foydalanishi mumkin.

Virtual server - Kecha-yu kunduz internetga ulangan kompyuterni ishlatish oddiy foydalanuvchiga qimmatga tushadi. Shuning uchun ular boshqa serverning xotirasidan bo'sh joyni ijaraga olishadi va virtual serverga ega bo'lishadi. Bu xuddi o'zingizning internetda vakolat xonangizga o'xshaganday. Albatta, foydalanuvchi jismoniy server bilan foydalanish huquqiga ega bo'lmaydi, lekin tarmoq orqali virtual serverga kirib, kerakli ma'lumotlarni yozib qo'yishi mumkin. Keyin tarmoqqa kiritilgan ma'lumotlarni boshqa foydalanuvchilar kecha-yu kunduz o'qishi mumkin. Odatda, bunday xizmatni provayderlar ko'rsatadi va uni "xosting" (inglizcha - hosting) deb atashadi. Serverdagi xosting xizmatlari ikki xil bo'ladi: pulli va bepul. Pulli xosting xizmatlarga boy va tez ishlaydi, bepulida esa xizmat turlari kam, ishlash tezligi past va saytingizda o'zgalarning reklamalari paydo bo'lib turadi. Masalan, kompyuter fayl-serverning mijozi bo'lishi mumkin (serverda joylashgan fayllardan foydalanishi), shu bilan bir vaqtda elektron pochta dastursida ishlashi mumkin.

Xotima

Hozirgi kunda O'zbekistonda Web dasturlashga bo'lgan talab juda yuqori. Shuning uchun web texnologiyasi sohasida faoliyatini boshlamoqchi bo'lgan mutaxassislar malakasini oshirishi va shu sohaga qiziquvchilari o'rgatish masalasi oldinga qo'yilmoqdi.

Internet tarmog'ida mavjud bo'lgan asosiy web saytlarni yaratishda PHP web dasturlash tili va MySQL ma'lumotlar omborini boshqarish tizimidan keng foydalanib kelinmoqda. Sababi shundaki, PHP web dasturlash tili yillar sayin yangi imkoniyatlar va qulayliklarni web dasturchilarga taqdim etmoqda. PHP web dasturlash tilida yozilgan web ilovalar tez ishlaydi va xavfsizlik jihatdan ijobiy tomonlari juda ko'p.

Ushbu bitiruv malakaviy ishimiz orqali qo'yilgan vazifalar to'liq bajarildi va maqsadga erishildi.

1. Zamonaviy web texnologiyalarning turlari, ularning kliyent-server texnologiyasi orqali bog'lanishi kabi nazariy bilimlar to'plandi, o'rganildi va tizimlashtirildi.

2. HTTP protokoli, PHP va MySQL texnologiyalari o'rganib chiqildi, ularning ish tamoyillari va qo'llanilish sohalari aniqlandi. Zamonaviy PHP texnologiyasi imkoniyatlarini ochib berishda internetda va umuman php bo'yicha o'zbekcha kontentni boyitishda xizmat qiladi.

3. To'plangan bilimlar asosida qo'llanma yaratish uchun protokollar, kliyent-server texnologiyalari, PHP va MySQLda bog'lanishlari saytda xavfsizlik masalalarini ta'minlash uchun cookie va sessiyalardan foydalanish imkoniyatlari ochib berildi.

4. Qo'llanmani tayyorlashda Web serverlarni o'rnatish bo'yicha yo'riqnoma, Testlar banki, Web dasturchi lug'ati (Glossariylar), PHP scriptlar to'plami kabi ma'lumot turlaridan foydalanilgan.

5. Qo'llanmada har bir operator va funktsiyalarni ishlatilishi amaliy skriptlarda ifodalangan va glossariylarda keng ma'noda ochib berildi.

6. Har bir bobga oid testlar ishlab chiqilgan bo'lib, o'quvchini bilimini

mustahkamlash va o`rganilgan ma`lumotlarni tekshirish imkonini yaratadi.

7. Dasturchi faoliyati davomida ishlatadigan eng ko`p uchraydigan terminlar ma`nosini kenroq yoritish uchun Web dasturchining qisqacha lug`ati(glassariylar) tayyorlandi.

Qo`llanmada PHP web dasturlash tili haqida boshlang`ich va chuqurroq ma`lumotlar berishga harakat qilindi. Kelajakda bu qodlanmani yanada to`liq va kengaytirilgan versiyalarini ishlab chiqish ham mumkin.

Ushbu qo`llanma o`z bilim va mahoratingizni mustahkamlashda, kelajakda yaxshi web loyihalarni amalga oshirishingizda sizga yordam beradi degan umiddaman.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Nicholas, C. Zakas. Professional Ajax. C. Zacas Nicholas и др. – Published by Wiley Publishing Inc.
2. А. Мазуркевич, Д. Еловой “PHP настольная книга программиста”. Мир 2004
3. S.S.Qosimov. “Axborot Texnologiyalari”, Toshkent, Aloqachi, 2006y. .
4. Гудман, Д. JavaScript и DHTML. Сборник рецептов. Для профессионалов. Д. Гудман. – СПб.: Питер, 2004. – 523 с
5. Лаура Томсон, Люк Веллинг “PHP и MySQL”.2016г. ст.180
6. Все об AJAX для разработчиков. [электронный ресурс – режим доступа: открытый] <http://www.AllAjax.ru>
7. Luke Welling, Laura Thompson .PHP and MySQL Web Development 2nd, p.2013, Sam Publishing, USA.
8. John Wiley & Sons-MySQL Enterprise Solutions, “Wiley Computer Publishing.”, USA,p.2003
9. В.Д. Дунаев. Самоучитель PHP, 2-е изд.—СПб: Питер, 2005 г.
10. Антон Шевчук. JQuery учебник для начинающих. 1.0 beta. 2012
11. Эрик Рэй - Изучаем XML. 2010. Издательство: O'Reilly

