

Programare WEB

0. Introducere

www.danajebelean.com

SUPPORT DE CURS

Disciplina : Informatică

Modulul Programare WEB

Clasa a XII-a A

Specializarea Matematică-Informatică

Anul școlar 2011-2012





1. Introducere

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili să :

*-explice arhitectura client-server
pentru interacțiunea aplicațiilor web*

*-să instaleze aplicațiile XAMPP,
HeidiSQL si Notepad++*

*-pornească/oprească serverul
Apache*



0. Introducere



Scopul principal al activității didactice în acest an este dezvoltarea de **aplicații web**, adică pagini web care să ofere utilizatorului o soluție online interactivă, accesibilă de oriunde, prin intermediul browserului web.

Modelul client-server descrie relația dintre două entități (aplicații software, calculatoare), care au roluri diferite: una dintre ele – *clientul* – trimite cereri, așteaptă și receptează răspunsurile serverului, iar cealaltă – *serverul* – așteaptă cereri ale clientului, le primește, le procesează și trimite clientului rezultatul obținut.

Clienții și serverele nu sunt neapărat calculatoare, ci programe (un calculator poate fi simultan și client și server), dar, în mod obișnuit, serverele sunt instalate pe calculatoare suficient de puternice pentru a putea deserve rapid un număr mare de clienți.

Programul client (clientul) interacționează direct cu utilizatorul prin intermediul interfețelor grafice, programele server (serverul) nu interacționează direct cu utilizatorul. Când are nevoie de informații, clientul se conectează la server și adresează o cerere. Acesta, după procesări interioare la nivelul serverului, trimite înapoi un răspuns, care poate conține informația solicitată sau precizează că nu dispune de ea.

Aplicațiile web funcționează conform modelului client-server. Pentru web, browserele sunt clienți. Serviciile internet necesită servere și clienți specializați, există deci servere web, servere de e-mail, servere de FTP, și analog clienți.

Sintagma *tehnologii pentru server* se referă în special la serverele de aplicații utilizate în scopul furnizării de conținut dynamic în web. Prin PHP se înțelege atât limbajul de scripting, cât și serverul de aplicații, cel din urmă având rolul de a procesa și interpreta scripturile scrise utilizând limbajul PHP.

PHP este un limbaj de programare ce rulează pe server, proiectat special pentru WEB. Într-o pagină HTML puteți îngloba cod PHP care va fi executat la fiecare vizitare a paginii. Codul PHP este interpretat pe serverul WEB și generează un cod HTML care va fi văzut de utilizator (clientului (browserului) fiindu-i transmis numai cod interpretat ca și HTML).

PHP a fost conceput în anul 1994 și a fost inițial munca unui singur om, **Rasmus Lerdorf**. A fost adoptat apoi de alți programatori și a trecut prin trei rescrieri importante pentru a ajunge la produsul clar și matur de astăzi. În octombrie 2002, era în uz de mai mult de nouă milioane de domenii din lumea întreagă, iar acest număr este într-o continuă creștere. Numărul actual al acestora îl puteți vedea la adresa <http://www.php.net/usage.php>

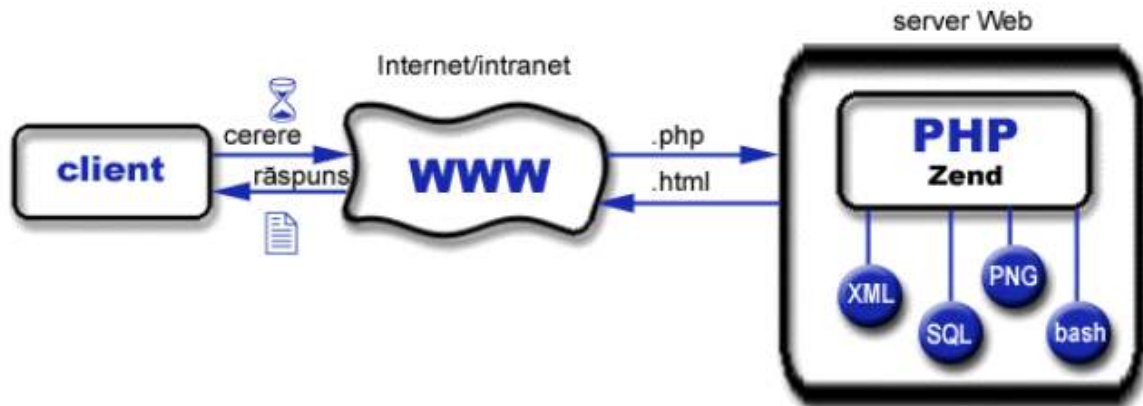
PHP este un produs Open Source, cu acces la codul sursă. Îl puteți folosi, modifica și redistribui, toate acestea în mod gratuit.

0. Introducere



Inițial, PHP era acronimul de la **P**ersonal **H**ome **P**age, dar a fost modificat pentru a se alinia la conversia de numire recursivă GNU (GNU = Gnu's Not Unix) și acum este acronimul pentru **P**HP **H**ypertext **P**reprocessor.

Spre deosebire de programele scrise într-unul din limbajele pentru client (de exemplu, Javascript) codul PHP este interpretat pe server, utilizatorul primind prin intermediul browserului web numai rezultatul obținut, în diverse formate (de exemplu HTML).



În ceea ce privește popularitatea printre limbajele de programare, PHP ocupă poziția 3, după C/C++ și Java.

Versiunea actuala a **PHP** este **5.1 (RC 1)**

Pagina de baza pentru PHP este: <http://www.php.net>

Pagina pentru Zend (compania a cărei fondatori au proiectat PHP4) se află la <http://www.zend.com>