

はじめに

みなさん、まずはこの本をお手に取っていただきありがとうございます。

本書はPHPを初めて学ぶ人を対象として、なるべくわかりやすい言葉に直しながら、著者が「これ初めて覚えるの難しかったなぁ」「なんでこうなるのか理屈がまったくわからない」など過去のつまづきポイントを思い出しながら、書かせていただいたきました。専門用語って読み方わからないし、専門用語を学ぶにもその前提の専門用語や知識が多くて、もうチンプンカンプンになってしまいますよね。そういった方に向けて、なるべくわかりやすい言葉に直したり、読み方を加えたり、もう少し詳しく知りたい人向けに注釈やカラムなどで解説するようにしました。

加えて田中ひさてる氏が創り出した「めもりーちゃんとその仲間たち」によるコミカルなキャラクターたちによる絵も相まって、より初学者の方が楽しんでいただけるように仕上げられています。

ちなみに著者である私も「めもりー」という名前で活動していますが、まったく異なる人格です。

ところで、なぜ多様なプログラミング言語が数多くある今、PHPという言語を学習するのでしょうか。PHPは歴史があるプログラミング言語で、1994年に生まれました。著者と同年なことにまずびっくりですが……。今や世の中で動いているアプリケーションの多くがPHPで作られています。PHPに関連する数多くの本が出版され、インターネットにも情報が転がるようになったりオープンソースも増えてきました。

たとえばWordPressと呼ばれるCMS (Contents Management System ; コンテンツ管理システム) などにはPHPで作られており零細企業から大企業まで使われているオープンソースソフトウェアです。

イラストコミュニケーションサービスであるpixivや、Facebookなどを筆頭にPHPを使っている有名企業はたくさんあります。そういったたくさん企業の使われてきているからこそ、コミュニティやPHPというプログラミング言語自体も大きく変わっていきました。PHPを学習することで言語そのものの仕組みや、会社の歴史やビジネスへの貢献、コミュニティ活動など、プログラミング言語を1つ学ぶだけでいろんな楽しみ方ができます。

本書が、そんなPHPと仲良くなれるきっかけになれば幸いです。

2024年冬 めもりー

● 免責

本書に記載された内容は、情報の提供だけを目的としています。したがって、本書を用いた運用は、必ずお客様自身の責任と判断によって行ってください。これらの情報の運用の結果について、技術評論社および著者はいかなる責任も負いません。

本書記載の情報は、2024年10月現在のもを掲載していますので、ご利用時には、変更されている場合もあります。

また、ソフトウェアに関する記述は、特に断わりのないがぎり、2024年10月現在でのバージョンをもとにしています。ソフトウェアはバージョンアップされる場合があり、本書での説明とは機能内容や画面図などが異なってしまうこともあり得ます。本書ご購入の前に、必ずバージョン番号をご確認ください。

以上の注意事項をご承諾いただいたうえで、本書をご利用願います。これらの注意事項をお読みいただく前に、お問い合わせいただいても、技術評論社および著者は対処しかねます。あらかじめ、ご承知おきください。

● 商標、登録商標について

・本書に登場する製品名などは、一般に各社の登録商標または商標です。なお、本文中に™、®などのマークは特に記載しておりません。

謝 辞

私が今ここにあるのはPHPを今この瞬間にも支えてくださっているPHPコントリビューターの皆さま、そしてPHPコミュニティの皆さまがいたからこそです。私自身がコミュニティに加わることがなければ、本書は表舞台にでることはありませんでした。

また本書の企画をいただいた技術評論社の池本さんは、私が初めて月刊誌Software Designへ寄稿したときに、紙の本の書き方をまったく知らない私に書き方をご指導ご鞭撻いただきました。

本書を含めて原稿を書くときに何を気をつけなければいけないのか、著者の気持ちや考え方も大切にしながら書いているのは池本さんのおかげです。

最後に、本書を執筆するのにあたって、コミカルなキャラクターであるめもりーちゃんと愉快的仲間たちを描いてくださった田中ひさてる氏に本書の校閲もしていただきました。原稿時点で無茶振りの絵をお願いしておりましたが、コミカルさも私の想像をはるかに超えており、読んでいて楽しい本になりました。

あらためて、皆さまにはこの場を借りて御礼申し上げます。

本書の読み方

本書は初心者を対象に、プログラミング言語のPHPを使って、プログラミングを体験しながら理解していくことを目的としています。楽しく学習が進むように、4コマ漫画で補足説明をしています。そしてなるべく普通の体験から新しい概念を取り入れることができるような手がかりとして脚注で説明を加えています。やや脱線気味な脚注・解説もありますが、ソフトウェア開発の現場で活躍している著者の気持ちやアイデアを伝えたいという先輩からのアドバイスと受け止めてください。

プログラミング言語のPHPは、特殊な開発環境を必要とせず、パソコンとエディタソフトさえあれば、プログラミングを始めることができます。本書では、パソコンとしてMacを使っています。使用するブラウザはGoogle Chromeをお勧めしています。そしてエディタソフトはIT業界でもっとも人気があるVisual Studio Codeです。詳しい使い方は第1章を参照していただくとして、まずはプログラミングの世界に一步進んでみましょう。

第1章 プログラミングを体験してみよう

プログラミングを始めるにあたり必要なソフトウェアを紹介し、それらをインストールして環境構築する方法を紹介します。まずは、プログラミングする道具を整えましょう。

第2章 HTMLを学んでみよう

HTML (Hyper Text Markup Langugae) は、あらゆるWebプログラミングの基本中の基本です。PHPでプログラミングするにはHTMLなしには成り立ちません。Webの基本的な仕組みを理解し、プログラミングとの関係も学んでいきましょう。

第3章 CSSを学んでみよう

CSS (Cascading Style Sheet) はWebの見た目を作るためのものです。スタイルシート言語とも言われます。HTMLだけでは統一的な見た目を作るのは非常に手間です。CSSの書き方を通して、さらにWebの仕組みがわかるようになります。

第4章 PHPを学んでみよう —— 出力・変数・文字列・整数・条件文・配列編

いよいよ本格的なプログラミングを学んでいきます。まずは基本的なプログラミングの機能である出力や変数、文字列の扱いなどを解説します。

第5章 PHPを学んでみよう —— ループ・ユーザー関数・ファイル編

この章では、プログラミング中の処理をより高度にコントロールできるようになる、繰り返し処理を行う方法であるループ文などの解説を行います。実用的なプログラミングで重要になってくる抽象化との関係についても解説します。

第6章 HTML/CSS/PHPでポートフォリオを作ってみよう

これまで学んできた、HTMLやCSSをプログラミングにどう生かしていくのか、ポートフォリオサンプルプログラムを題材に解説します。いよいよ本格的なプログラミングを体験します。

第7章 [応用] アルゴリズムを考えてみよう

何かの機能を開発するだけでなく、アルゴリズムの解き方を考えることもプログラミングの醍醐味です。アルゴリズムの解き方を考えられるようになることで、より複雑な機能をソフトウェアに盛り込むことができるようになります。第4章・第5章で学んだことをふまえて、アルゴリズムを解く楽しさも同時に体験しましょう。

聖ララベル学園は中高一貫の私立学校。ヒロインの「いと」は今春中等部から高等部に進学した、ちょっとのんびり屋の女の子。コンピュータやプログラミングとは何の縁もなかった彼女が、ひょんなことから、パソコン教室でプログラミング活動をしている謎の部活に入部することになりました。一番の苦手科目が数学だと言う彼女は、果たしてどうになってしまうのか……。本書の対象読者は、そんな彼女に共感できる、プログラミングの楽しさを知りたい人です。めもりー、そけっと、ゆにとの3人の先輩たちといっしょに、PHPを通じてプログラミングの世界を体験してみましょう。

登場人物紹介



いと

春から高校1年生。ふわふわしたものが好き。数学が苦手でもプログラミングをやってみたいというチャレンジャー精神にあふれた新入部員。本書のヒロイン。



めもりー

高校2年生。PHPプログラミング界隈で最強の実力を持つという驚異の高校生。ソフトウェア設計が好きでクリーンアーキテクチャを信条にハードな開発者人生を送っている。しかしその実態はただのネコ好き。本書の裏ヒロインで著者(?)。



そけっと

高校2年生。ゴスロリファッションとLANケーブルが好き。クラブのパソコンの修理やネットワーク管理をしている。後にシステムの仮想化など、クラウド化をたくらんでいる。目立たないようでいて実はファンが多いらしい(なお本書編集担当も)。



ゆにと

高校3年生。パソコンクラブの部長。のちにオブジェクト指向に目覚める。見た目は小柄でよく中学生に間違われるが、頭脳は割と秀才。面倒見がいいので学園一の人気者。趣味はガチミリタリー系プラモの組み立て。

注) 登場人物および登場する団体、学校名等はフィクションです。

