

# Содержание

Введение в Perl	12	<b>Глава 6. Использование списков, массивов и хэшей</b>	<b>98</b>
<b>Глава 1. Введение</b>	<b>12</b>	Присваивание одного списка другому списку	100
Использование текстового редактора Pico	14	Использование элементов списка	102
Создание сценария Perl	16	Упорядочение списка	104
Выполнение сценария Perl	18	Добавление и удаление элементов массива	106
Создание выполняемых сценариев Perl	20	Замена элементов массива	108
Использование параметров командной строки	22	Создание хэша	110
Загрузка сценария Perl на удаленный Web-сервер	24	Доступ к ключам и значениям хэша	112
Использование строк	28	Работа с элементами хэша	114
<b>Глава 2. Работа с переменными</b>	<b>28</b>	Работа с подпрограммой	116
Использование чисел	30	<b>Глава 7. Использование подпрограмм</b>	<b>116</b>
Создание скалярной переменной	32	Передача аргументов в подпрограмму	118
Использование строковых переменных	34	Установка области видимости переменной	120
Использование числовых переменных	36	Использование функции print	122
Создание массива	38	<b>Глава 8. Обработка ввода и генерация вывода</b>	<b>122</b>
Использование массивов	40	Форматирование вывода с помощью функции printf	124
Использование скалярного контекста	42	Определение формата	126
Использование специальных переменных	44	Обработка ввода с клавиатуры	128
Удаление последнего элемента строки	46	Выполнение команды операционной системы	130
<b>Глава 3. Работа с данными</b>	<b>46</b>	Создание регулярного выражения	132
Определение длины строки	48	<b>Глава 9. Использование регулярных выражений</b>	<b>132</b>
Изменение регистра символа или строки	50	Поиск символов	134
Разделение строки	52	Использование классов символов	136
Форматирование строки	54	Использование квантификаторов	138
Извлечение подстроки	56	Использование оператора поиска по шаблону	140
Поиск подстроки	58	Использование оператора подстановки	142
Использование математических функций	60	Использование оператора транслитерации	144
Работа с неопределенными переменными	62	Использование обратных ссылок	146
Работа с функциями времени	64	Создание файла и запись информации в него	148
Использование значений ASCII	66	<b>Глава 10. Работа с файлами</b>	<b>148</b>
Вычисление кода	68	Чтение информации из файла	150
Введение в операторы	70	Чтение символов из файла	152
<b>Глава 4. Использование операторов</b>	<b>70</b>	Изменение текущей позиции доступа	154
Использование оператора присваивания	72	Определение текущей позиции в файле	156
Использование операторов отношения	74	Определение статуса файла	158
Использование арифметических операторов	76	Изменение используемого по умолчанию дескриптора файла	160
Использование логических операторов	78	Переименование и удаление файла	162
Использование условного оператора	80	Тестирование файла	164
Использование оператора “запятая”	81	Работа с каталогами	166
Использование побитовых операторов	82	Доступ к переменным окружения	168
Проверка условия	84	Создание ссылок	170
<b>Глава 5. Управление ходом выполнения программы</b>	<b>84</b>	<b>Глава 11. Использование ссылок</b>	<b>170</b>
Создание цикла	86	Разыменование ссылки	172
Обработка списка	88		
Создание условного цикла	90		
Использование модификаторов оператора	92		
Управление выполнением цикла	94		
Завершение работы сценария	96		
Объединение элементов списка в строку	98		

Использование символьных ссылок	174	Использование модуля CGI.pm для создания	
Использование ссылок на массивы	176	Web-страницы	242
Создание массива хэшей	178	Передача аргументов функциям модуля CGI.pm	244
Создание пакета	180	Использование объектно-ориентированного	
<b>Глава 12. Пакеты и модули</b>	<b>180</b>	синтаксиса	246
Использование пакета	182	Создание формы	248
Создание модуля	184	Создание таблицы	250
Использование модуля	186	Извлечение значений строки запроса	252
Использование существующих модулей	188	Извлечение нескольких значений одного	
Некоторые широко известные модули	189	элемента	254
Установка модуля	190	Создание cookie	256
Использование установленного модуля	192	Чтение cookie	258
Вывод предупреждающих сообщений	194	Перенаправление Web-страницы	260
<b>Глава 13. Отладка кода</b>	<b>194</b>	Определение информации о текущем сценарии	262
Режим строгого контроля ошибок	196	Создание нового дескриптора	264
Использование отладчика	198	Краткий обзор функций модуля CGI.pm	266
Установка точек останова в отладчике Perl	200	Предметный указатель	272
Ввод операторов Perl в отладчике сценариев	202		
Введение в HTML	204		
<b>Глава 14. Web-программирование на Perl</b>	<b>204</b>		
Основные элементы Web-страниц	205		
Создание формы	206		
Добавление элементов в форму	207		
Элементы формы	208		
Использование Perl для генерирования			
Web-страницы	210		
Использование строки запроса	212		
Создание и обработка формы HTML в одном			
сценарии Perl	214		
Создание файла cookie	216		
Чтение файла cookie	218		
Использование переменных окружения CGI	220		
Использование включений на стороне сервера	222		
Отправка электронной почты с помощью			
программы sendmail	224		
Введение в базы данных	226		
<b>Глава 15. Взаимодействие с базами</b>	<b>226</b>		
<b>данных</b>			
Язык структурированных запросов (SQL)	227		
Установка соединения с базой данных	228		
Подготовка и выполнение команды базы			
данных	230		
Извлечение информации из базы данных	232		
Добавление записи в базу данных	234		
Удаление записи из базы данных	236		
Установка модуля CGI.pm	238		
<b>Глава 16. Использование модуля CGI.PM</b>	<b>238</b>		
Загрузка модуля CGI.pm	240		