**ETEC Zona Leste**

**Maria Luísa De Paula Santos**

**Orientação a Objetos em PHP e JavaScript: fundamentos, aplicações e boas práticas no desenvolvimento web**

**SÃO PAULO**

**2025**

Maria Luísa De Paula Santos

**Orientação a Objetos em PHP e JavaScript: fundamentos, aplicações e boas práticas no desenvolvimento web**

Esse trabalho foi requisitado com o objetivo apresentar a importância da Programação Orientada a Objetos (POO) na programação *web.*

Orientador: Palloma Dias Nascimento

**SÃO PAULO**

**2025**

Sumário

[1. Introdução 4](#_Toc208366702)

[2. Desenvolvimento 4](#_Toc208366703)

[2.1. Conceitos Básicos da POO 4](#_Toc208366704)

[2.2. Diferenças e Semelhanças entre PHP e JavaScript 4](#_Toc208366705)

[2.3. Exemplos de uso prático de POO em aplicações web. 5](#_Toc208366706)

[3. Considerações finais 5](#_Toc208366707)

[4. Referências bibliográficas: 6](#_Toc208366708)

# Introdução

A Programação Orientada a Objetos(POO) oferece um método bem estruturado para compreender os diferentes componentes de um sistema, permitindo maior modularidade, reutilização de código e organização lógica. Esses aspectos ajudam a criam uma base sólida no processo desenvolvimento de sistemas eficientes e escaláveis.

# Desenvolvimento

# Conceitos Básicos da POO

A Programação Orientada a Objetos (POO) tem cinco conceitos básicos principais a classe, objeto, herança, encapsulamento e polimorfismo, esses conceitos permitem a organizar o código de uma maneira lógica, modular e reutilizável. A classe é uma maneira de definir um tipo de dado em uma linguagem orientada a objeto; ela é formada por métodos, que são as ações que essa classe pode fazer e atributos, que são os dados da classe, o objeto é uma instância de uma classe. Ele representa um elemento concreto que possui os dados e comportamentos definidos pela classe. A herança é uma forma de uma classe, chamada de subclasse, herde atributos e métodos de outra classe, chamada superclasse. Isso faz com que ocorra uma reutilização de código. O encapsulamento se resume em proteger os atributos de classe, permitindo que o acesso a eles sejam feitos apenas de maneira especifica, que é com o uso do “*get”* e do “*set”.* O polimorfismo permite que tenham o mesmo nome, porém, tenham comportamentos diferentes, dependendo da classe em que ele está. Isso deixa o código flexível e adaptável.

# Diferenças e Semelhanças entre PHP e JavaScript

O JavaScript e o PHP são as duas linguagens que são comumente aplicadas em POO, e que tem algumas similaridades e, obviamente, diferenças. Irei lista-las, o PHP é uma linguagem de script que trabalha do servidor, enquanto JavaScript é uma linguagem script que trabalha do lado do servidor. O PHP não é executado no navegador, o JavaScript sim. PHP aceita variáveis maiúsculas e minúsculas, enquanto JavaScript não. Ao comparar PHP e o JavaScript pode-se chegar a conclusão de que o PHP é mais funcional garantindo que o site rode adequadamente, enquanto JavaScript é mais funcional, proporcionando uma interface mais limpa e agradável.

# Exemplos de uso prático de POO em aplicações web.

Um exemplo de uso pratico de POO é em uma livraria online, com um exemplo em seus livros onde tem as classes iniciais Produto(Nome, Preço, Ano), Livro(Autor), LivroDigital(Formato).

A classe Produto é a superclasse pai, a classe Livro herda os atributos da superclasse e adiciona o atributo “autor”, e a classe LivroDigital herda da classe Livro e adiciona o atributo “formato”.

# Considerações finais

A Programação Orientada a Objetos (POO) é relevante para um programador web na atualidade, pois com o método dela é possível organizar o código de forma logica, entender as estruturas, reutilizar e aprender de uma forma bem estruturada. E assim pode-se criar um site estável e escalável que, por conta da organização e logica usada no código, qualquer programador possa olhar e entender, o que ajuda ao trabalhar em um time.

# Referências bibliográficas:

DIAS, Rafael. A importância da programação orientada a objetos para desenvolvedores de todos os níveis. DIO, [2025]. Disponível em[: [A Importância da Programação Orientada a Objetos para Desenvolvedores de Todos os Níveis | Rafael Dias | JavaScript | POO | DIO](https://www.dio.me/articles/a-importancia-da-programacao-orientada-a-objetos-para-desenvolvedores-de-todos-os-niveis)](file:///C:\Users\User\Downloads\:%20https:\www.dio.me\articles\a-importancia-da-programacao-orientada-a-objetos-para-desenvolvedores-de-todos-os-niveis) . . Acesso em: 06 set. 2025.

DEVMEDIA. Principais conceitos da programação orientada a objetos. DevMedia, [2015]. Disponível em [Principais conceitos da Programação Orientada a Objetos - DevMedia](https://www.devmedia.com.br/principais-conceitos-da-programacao-orientada-a-objetos/32285). . Acesso em: 06 set. 2025.

BROTHERTON, Claire. PHP vs JavaScript: uma comparação em profundidade das duas linguagens de scripting. Kinsta, 14 fev. 2025. Disponível em: [PHP vs JavaScript: Uma comparação em profundidade das duas linguagens de scripting](https://kinsta.com/pt/blog/php-vs-javascript/). . Acesso em: 07 set. 2025.

SALERNO, Eduardo. PHP vs JavaScript: qual a diferença entre PHP e JavaScript? Eduardo Salerno, 04 ago. 2025. Disponível em [PHP VS Javascript: Qual a Diferença entre PHP e JavaScript? - Eduardo Salerno](https://eduardosalerno.com.br/php-vs-javascript/). . Acesso em: 07 set. 2025.

HENRIQUE, João. POO: o que é programação orientada a objetos? Alura, 22 out. 2019. Disponível em: [POO: o que é programação orientada a objetos? | Alura](https://www.alura.com.br/artigos/poo-programacao-orientada-a-objetos). . Acesso em: 07 set. 2025.