

PHP Start. Теория

Урок 13: Объектно-ориентированное программирование #1

Задача 1:

Используем класс `Car` из занятия.

- 1) Добавить классу 3 свойства на свое усмотрение (например: количество дверей, стоимость, ...). Одному из свойств присвоить значение по умолчанию.
- 2) Создать 4 объекта класса `Car`.
- 3) Для двух объектов задать значения свойств, используя обращение к свойству (например, `$car1->price`).
- 4) Для двух оставшихся задать свойства используя конструктор (написать конструктор для инициализации объекта).
- 5) Написать функцию `fuelConsumption()` для расчета количества топлива, затраченного на поездку на заданную дистанцию. Используйте свойство объекта `$fuel` (расход топлива на 100 км). Задача похожа на пример из занятия.
- 6) Добавить в класс 3 числовых константы (со значениями, например, 2,5,12). Распечатать значения констант в коде программы (вне класса).
- 7) Добавить статический метод `getMaxConstant()`. Этот метод находит наибольшую из констант класса и возвращает её значение. Не забывайте, что статические методы принадлежат классу, и вызываются из контекста класса.