



**Termes importants**

**DEVELOPPEUR WEB  
ET WEB MOBILE  
PHP POO**

*BY Vera DOS SANTOS*

## **Termes importants en PHP procédural**

### **Variables :**

Variable : Un espace mémoire nommé qui stocke une valeur.

Type de données : Les types de données de base en PHP sont integer, float, string, boolean, array, et object.

Portée : La portée d'une variable est la zone du code où elle est accessible.

Affectation : L'affectation permet de stocker une valeur dans une variable.

### **Opérateurs :**

Opérateurs arithmétiques : +, -, \*, /, %.

Opérateurs logiques : &&, ||, !.

Opérateurs de comparaison : ==, !=, <, >, <=, >=.

### **Structures de contrôle :**

If : Permet d'exécuter un bloc de code si une condition est vraie.

Else : Permet d'exécuter un bloc de code si une condition est fausse.

Switch : Permet d'exécuter un bloc de code en fonction de la valeur d'une variable.

For : Permet d'exécuter un bloc de code un nombre déterminé de fois.

While : Permet d'exécuter un bloc de code tant qu'une condition est vraie.

do...while : Permet d'exécuter un bloc de code au moins une fois, puis tant qu'une condition est vraie.

## **Fonctions :**

Fonction : Un bloc de code réutilisable.

Paramètre : Une valeur passée à une fonction.

Valeur de retour : La valeur renvoyée par une fonction.

Appel de fonction : Le fait d'exécuter une fonction.

## **Termes importants en PHP orienté objet**

### **Classes et objets :**

Classe : Un plan qui définit les caractéristiques et les comportements d'un objet.

Objet : Une instance d'une classe.

Attribut : Une variable d'une classe.

Méthode : Une fonction d'une classe.

Encapsulation : Le fait de cacher les détails internes d'un objet.

### **Héritage :**

Héritage : Le fait de réutiliser le code d'une classe dans une autre classe.

Class parent : La classe dont une autre classe hérite.

Class enfant : La classe qui hérite d'une autre classe.

## **Autres termes importants :**

Constructeur : Une méthode spéciale qui est appelée lors de la création d'un objet.

Destructeur : Une méthode spéciale qui est appelée lors de la destruction d'un objet.

Interface : Un ensemble de méthodes qu'une classe doit implémenter.

Namespace : Un moyen d'organiser les classes et les fonctions.

## **Voici quelques exemples de termes importants en PHP procédural et orienté objet :**

Procédural : Un style de programmation qui utilise des fonctions et des structures de contrôle pour organiser le code.

Orienté objet : Un style de programmation qui utilise des classes et des objets pour organiser le code.

Héritage : Le fait de réutiliser le code d'une classe dans une autre classe.

## **Méthode statique :**

Une méthode statique est une méthode qui appartient à une classe et non à un objet. Elle peut être appelée sans avoir besoin d'instancier la classe.

## **Méthode non statique :**

Une méthode non statique est une méthode qui appartient à un objet. Elle ne peut être appelée que sur un objet instancié.

## **Différences entre les méthodes statiques et non statiques :**

Portée : Les méthodes statiques sont accessibles depuis la classe elle-même, tandis que les méthodes non statiques ne sont accessibles que depuis les objets instanciés.

Utilisation : Les méthodes statiques sont généralement utilisées pour des actions qui ne dépendent pas d'un objet particulier, tandis que les méthodes non statiques sont généralement utilisées pour des actions qui dépendent d'un objet particulier.

Mot-clé : Les méthodes statiques sont déclarées avec le mot-clé `static`, tandis que les méthodes non statiques ne le sont pas.

## **Les fonctions magiques**

Les fonctions magiques sont des fonctions prédéfinies en PHP qui sont appelées automatiquement dans certaines situations. Elles permettent d'ajouter des fonctionnalités à vos classes sans avoir à écrire de code supplémentaire.

*Exemples de fonctions magiques :*

`__construct()`: Cette fonction est appelée lors de la création d'un objet.

`__destruct()`: Cette fonction est appelée lors de la destruction d'un objet.

`__get()`: Cette fonction est appelée lorsqu'on tente d'accéder à un attribut non existant d'un objet.

`__set()`: Cette fonction est appelée lorsqu'on tente de modifier un attribut non existant d'un objet.

`__toString()`: Cette fonction est appelée lorsqu'on tente de convertir un objet en chaîne de caractères.