



Evaluation

PHP POO

Durée : 5h
7h si besoin tiers-temps

Questionnaire :

I. Qu'est-ce qu'une classe en PHP ?

Une classe en PHP permet de définir la structure et le comportement des objets que nous allons créer dans notre application.

II. Qu'est-ce qu'un objet en PHP ?

Un objet en PHP est une instance d'une classe, avec ses propres valeurs pour les propriétés et la capacité d'appeler ses méthodes spécifiques.

ex.

```
class Voiture {}$maVoiture = new Voiture(); // nouvelle voiture (objet)
```

III. Comment crée-t-on un objet ?

Utilisez le mot-clé 'new' suivi du nom de la classe.

Cela créera une instance de la classe qui pourra ensuite être utilisée pour appeler des méthodes publiques ou accéder à des propriétés publiques définies dans la classe.

Ceci est crucial en POO car cela permet la réutilisabilité et la modularité du code.

IV. Quels sont les niveaux de visibilité des propriétés et des méthodes ?

les niveaux de visibilité des propriétés et des méthodes sont définis par trois mots-clés : public, private et protected.

Public : Accessible partout. Private : Limité à l'intérieur de la classe. Protected : Accessible à la classe et à ses classes dérivées.

V. Qu'est-ce que l'héritage ?

L'héritage est un concept fondamental de la programmation orientée objet (POO) en PHP. Il permet à une classe de réutiliser le code d'une autre classe sans le dupliquer.

VI. Quelle est la différence entre une classe et un objet ?

En programmation orientée objet, une classe est un modèle ou un mode d'emploi tandis que les objets sont les objets créés à partir de ce modèle.

VII. Quelle est la différence entre "public" et "private" ?

Les éléments déclarés comme publics sont accessibles partout. L'accès aux éléments privés est uniquement réservé à la classe qui les a définis.

VIII. Qu'est-ce qu'une méthode magique ?

Les méthodes magiques sont des méthodes spéciales qui écrasent l'action par défaut de PHP quand certaines actions sont réalisées sur un objet.

IX. Quelle est l'utilisation de la méthode magique "__toString()" ?

Retourne la représentation de l'objet sous forme de string(chaine de caractères)

X. Comment déclare-t-on une constante de classe ?

On écrit CONST et on déclare en MAJUSCULE dans la CLASS concerné

Pratique :

Créez le Model destiné à un site de vente de vêtements.

Les vêtements seront définis par un id, un nom, une catégorie et un prix.

Typez toutes les propriétés et méthodes de la classe.