

PHP

[Inici](#) / [Els meus cursos](#) / [PHP](#) / [Sprint 1. Maquetació i PHP](#) / [Entrega d'exercici: PHP i Objects \(Tema 4\)](#)

Entrega d'exercici: PHP i Objects (Tema 4)

Pendent: Rebre una qualificació

Descripció

Ha arribat l'hora de posar en pràctica una teoria tan important com la de l'orientació a objectes en PHP.

Nivell 1

- Exercici 1

Crea una classe `Employee`, defineix com a atributs el seu nom i sou. Definir un mètode `initialize` que rebi com a paràmetres el nom i sou. Plantejar un segon mètode `print` que imprimeixi el nom i un missatge si ha de pagar o no impostos (si el sou supera 6000, paga impostos).

- Exercici 2

Escriu un programa que defineixi una classe `Shape` amb un constructor que rebi com a paràmetres l'ample i alt. Defineix dues subclasses; `Triangle` i `Rectangle` que heretin de `Shape` i que calculin respectivament l'àrea de la forma `area()`.

A l'arxiu `main` defineix dos objectes, un triangle i un rectangle i truca al mètode `area` de cadascun.

Nivell 2

- Exercici 1

Crea la classe `PokerDice`. Les cares d'un dau de pòquer tenen les següents figures: As, K, Q, J, 7 i 8.

Crea el mètode `throw` que no fa altra cosa que tirar el dau, és a dir, genera un valor aleatori per a l'objecte a què se li aplica el mètode.

Crea també el mètode `shapeName`, que digui quina és la figura que ha sortit en l'última tirada del dau en qüestió.

Realitza una aplicació que permeti tirar cinc daus de pòquer alhora.

A més, programa el mètode `getTotalThrows` que ha de mostrar el nombre total de tirades entre tots els daus.

Nivell 3

- Exercici 1

Crea un projecte Bancs, afegeix al projecte una classe `Account` amb atributs per número de compte, nom i cognoms del client/a i el saldo actual. Defineix en la classe els següents mètodes:

- Constructor que inicialitzi els atributs.

- Crea el mètode `deposit($amount)` que permet ingressar una quantitat al compte.
- Crea el mètode `withdraw($amount)` que permet retirar una quantitat del compte sempre que hi hagi saldo, si no n'hi ha, el mètode haurà de retornar un missatge d'error.
- Getters i Setters.

Crea una petita interfície amb ajuda d'HTML i CSS que permeti ingressar una quantitat i dipositar o retirar el saldo del compte.

Fes les validacions pertinents per assegurar que la quantitat ingressada per l'usuari/ària és correcta.



Objectius

- Creació i ús d'objectes en PHP.
- Ús dels diferents mecanismes d'objectes en PHP.



Durada: 4 dies



Lliurament:

Crea un sol repositori per a tots els exercicis del Sprint, i envia la URL perquè siguin revisats.

Estat de la tramesa

Estat de la tramesa	Cap intent
Estat de la qualificació	Sense qualificació

Criteris de qualificació

Crea una classe i instància un objecte (NI)	No implementa la classe correctament. <i>0 punts</i>	Implementa la classe però no compleix amb tots els requeriments sol·licitats. <i>1 punts</i>	Ir cl e: ir 3
Herència (NI)	No implementa les classes correctament. <i>0 punts</i>	No realitza correctament l'herència entre classes. <i>0.5 punts</i>	Realitza correctament l'herència però no funcionen els mètodes correctament <i>1 punts</i>
Múltiples instàncies d'una classe (NII)	No implementa la classe correctament. <i>0 punts</i>	Implementa la classe però no compleix amb tots els requeriments sol·licitats. <i>0.5 punts</i>	Implementa la classe i els mètodes estan correctament implementats però no instància el nombre de vegades sol·licitat. <i>1 punts</i>
Implementar el paradigma d'objectes i creació de formulari(NIII)	No implementa la classe correctament. <i>0 punts</i>	Implementa la classe però no compleix amb tots els requeriments sol·licitats. <i>0.5 punts</i>	Implementa la classe i els mètodes estan correctament implementats <i>1 punts</i>

Darrera modificació

Comentaris de la tramesa

► [Comentaris \(0\).](#)

Entregar

Encara no heu fet cap tramesa.



