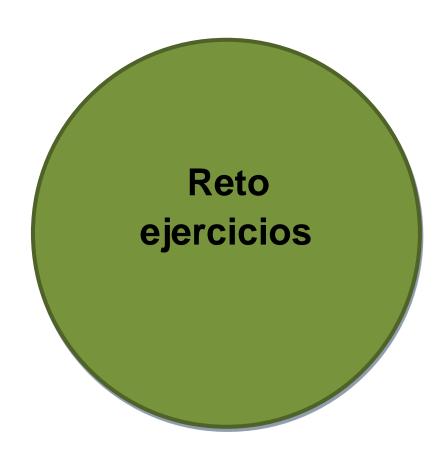


DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

DESARROLLO WEB EN ENTORNS SERVIDOR	
Fecha de Inicio:	Duración:



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

GUÍA DEL ALUMNO

El Reto

Ejercicio 1:

Crear una clase coche con las siguientes características:

- public \$color = "Rojo";
- public \$marca = "Ferrari";
- public \$modelo = "Aventador";
- public \$velocidad = 300;
- public \$caballaje = 500;
- public \$plazas = 2;

Se realizarán los getters y setters además de métodos como acelerar (aumentar la velocidad en 1) y frenar (disminuir la velocidad en 1) además de un método que nos proporcione la velocidad.

También realizarás un método que reciba un objeto coche y muestre toda su información (No os olvidéis de comprobar si es un objeto y si está vacío).

Para probar el funcionamiento crearás varias instancias y comprobará su funcionamiento.

- \$coche = new Coche("Amarillo", "Renault", "Clio", 150, 200, 5);
- \$coche1 = new Coche("Verde", "Seat", "Panda", 250, 200, 5);
- \$coche2 = new Coche("Azul", "Citroen", "Xara", 100, 220, 4);
- \$coche3 = new Coche("Rojo", "Mercedes", "Clase A", 350, 100, 3);
- \$coche->color = "ROSA";
- \$coche->setMarca("Audi");
- echo \$coche->mostrarInformacion("HOLA MUNDO DESDE UN METODO");
- //var_dump(\$coche->getModelo());
- //var_dump(\$coche);
- //var_dump(\$coche1);
- //var_dump(\$coche2);
- //var_dump(\$coche3);

Ejercicio 2:

- Realiza una clase persona con las características nombre, apellido, altura y edad. Realizar los getters y setters además de los métodos hablar y caminar.
- Realizar una clase informático con las características lenguajes, experiencia Programdor. Realizar los getters y settersademás de tres métodos, programar, repararordenador, hacerofimática.
- Realizar una clase tecnicoredes con las características, auditarredesexpienciaredes. Realizar los getters y setters y el método auditaredes.
- La clase persona es padre de informático y la clase técnicoredes es la nieta de persona.
- Realizar un archivo index que instancie las clases y comprobar que el nieto tiene los método de su abuelo.

Ejercicio 3:

Realizar una clase configuración en la que sus características sean estáticas, realizar los getters y setters. Desde un archivo index realizaremos la llamada a los métodos y cargaremos la clase con valores.

- ¿Cómo hacemos referencia a esta clase?
- ¿debemos instanciarla?
 - public static \$color;
 - public static \$newsletter;
 - public static \$entorno;

Ejercicio 4:

Realizar una interfaz de una clase iMac. Además crearás una constante del nombre de la marca

- public \$Marca;
- public \$software;