

DESARROLLO WEB EN ENTORNS SERVIDOR

Fecha de Inicio:

Duración:

**Reto
ejercicios**

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, experienciaProgramdor. Realizar los getters y setters además de tres métodos, programar, repararordenador, haceroformática.
- Realizar una clase tecnicoredes con las características, auditarredesexperienciaredes. Realizar los getters y setters y el método auditarredes.
- La clase persona es padre de informático y la clase tecnicoredes 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;`