

Introductie PHP OOP 4-6

Voor deze lessen heb je het onderstaande Youtube kanaal nodig:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLfY16i6kjTXTok6dK7IjWubWPun9sYo8I>

Bij iedere video hoort een opdracht. Sla elke opdracht op met de naam die er bij staat.
Gebruik als onderwerp van de opdrachten geen games maar: **fruitsoorten**.

Opdracht 4 Setter: [OOP4.php](#)

Gebruik de basis Class van de vorige opdrachten met de properties name en price.

Geef de name een waarde met een kleine letter.

Maak een public function setName().

Voeg setName toe aan het object en een argument aan de methode.

Gebruik de functie ucfirst() en \$this->name om de eerste letter een hoofdletter te laten zijn.

Maak nog een property Category aan en zet deze waarde in allemaal hoofdletters met de functie strtoupper()

Opdracht 5 Construct: [OOP5.php](#)

Gebruik de code van de vorige opdracht en maak een public function __construct().

Voeg de \$name toe en zet \$this->name ucfirst(\$name); erin. Haal de methode setName weg.

Geef de name gelijk mee aan het object. En haal setName weg bij het object name. Doe dit ook bij het 2e product. Voeg ook de price toe aan de constructor en het object. Je hebt dan 2 argumenten toegevoegd. De construct wordt uitgevoerd zodra er een object is aangemaakt.

Opdracht 6 Named Arguments: [OOP6.php](#)

Gebruik de code van de vorige opdracht de constructor ga je verder uitbouwen.

Voeg price toe aan de constructor. Schakel het 2e object uit met commentaarregels.

Maak een argument \$currency en geef € voor het euro-teken.

Maak public \$currency aan en de \$this->\$currency= \$currency; in de constructor.

Voeg de currency: "\$" toe aan het object en aan de echo.