

Unidad 2

PHP 00

Taller de aplicaciones web utilizando PHP

Carlos San Juan Contreras

csanjuan@ubiobio.cl

Semestre 2018-II

Resumen general

- ▶ Como se menciono en clases, el PHP visto hasta ahora “El php fácil” posibilita la creación de sitios dinámicos rápidamente.
- ▶ Lo anterior, es útil cuando usted necesita levantar maquetas, sitios pequeños, páginas publicitarias.
- ▶ Lamentablemente, la técnica anterior es **precaria**, para cuando usted necesita generar plataformas comerciales o de “negocio”.

Programación OO

- ▶ Aproximación a la construcción de software.
- ▶ La tecnología de objetos se basa en la reutilización de software.
- ▶ Tres son sus mecanismos claves:
 - ▶ Objetos
 - ▶ Mensajes
 - ▶ Clases

Beneficios Programación OO

- ▶ Permite desarrollar software en mucho menos tiempo y con menos coste.
- ▶ Se consigue aumentar la calidad de los sistemas.
- ▶ El software orientado a objetos es más fácil de modificar y mantener.
- ▶ La tecnología de objetos facilita la adaptación al entorno y el cambio.

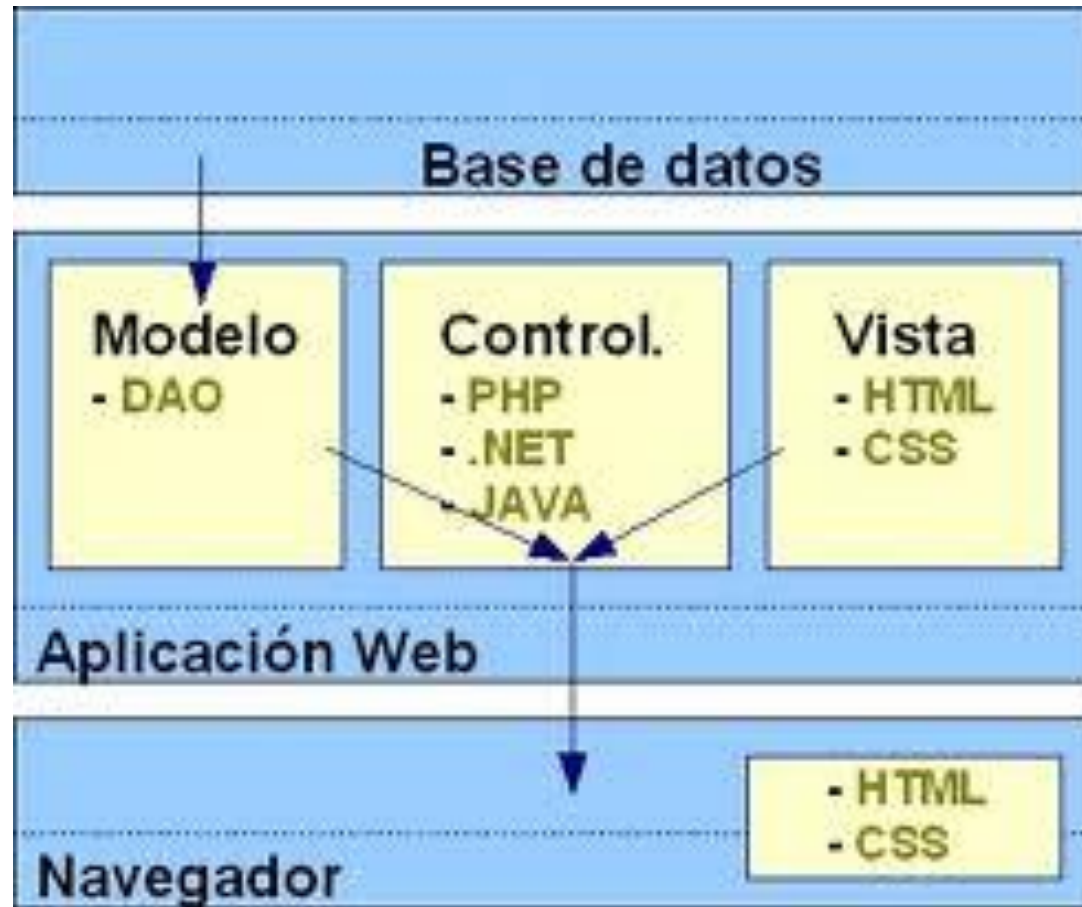
Importante recordar... 1

- ▶ La programación OO esta pensada para construir objetos que contienen atributos y operaciones de manera que cubran nuestras necesidades.
- ▶ Los atributos son variables que contienen información del estado de un objeto. Y las operaciones también conocidas como métodos, funciones y acciones realizan modificaciones del propio objeto o realizan alguna acción externa a éste.

Importante recordar... 2

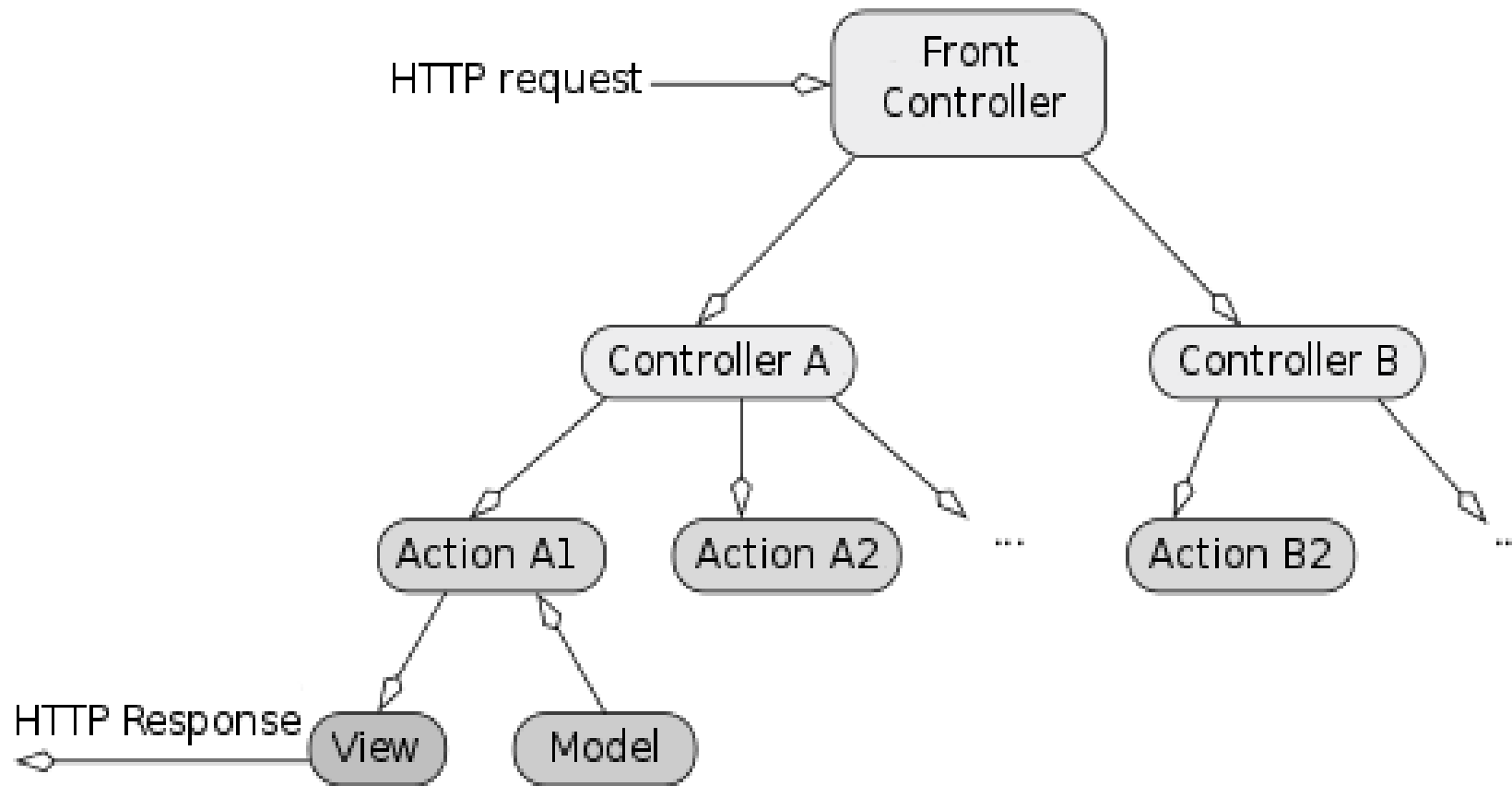
- ▶ Una de las principales ventajas de la programación OO es el concepto de **encapsulación**, conocido también como protección de datos, mediante el cual solo se pueden modificar los datos de un objeto accediendo a través de sus métodos u operaciones (interfaz del objeto).
- ▶ Nunca se pueden modificar directamente desde la aplicación principal.

Arquitectura web... 3 capas!



Patrones de diseño

- **Front Controller:** Un objeto que acepta todos los requerimientos de un cliente y los direcciona a manejadores apropiados.



PHP OO

Clases en PHP

- ▶ La estructura mínima de una clase es la siguiente:

```
class NombreClase {  
}
```

```
class NombreClase {  
    var $atributo1;  
    var $atributo2;  
}
```

Funciones

```
public function imprimir()  
{  
    echo $this->nombre;  
    echo '<br>';  
}
```

Ejemplo Clase completa

```
class Persona {  
    private $nombre;  
    public function inicializar($nom)  
    {  
        $this->nombre=$nom;  
    }  
    public function imprimir()  
    {  
        echo $this->nombre;  
        echo '<br>';  
    }  
}
```

Importante!, esto se ocupa siempre. Tanto para los atributos de esa clase, como también para llamar a los métodos

Constructor

```
class BaseClass {  
    function __construct() {  
        print "En el constructor BaseClass\n";  
    }  
}
```

Nota: Constructores parent no son llamados implícitamente si la clase child define un constructor. Para ejecutar un constructor parent, se requiere invocar a **parent::__construct()** desde el constructor child.

Si el child no define un constructor, entonces se puede heredar de la clase padre como un método de clase normal (si no fue declarada como privada).

Inicialización de objetos

Si un object se convierte en un object, éste no se ve modificado.

Si un valor de cualquier otro tipo se convierte en un object, se crea una nueva instancia de la clase stdClass incorporada.

Si el valor es NULL, la nueva instancia estará vacía.

Los Arrays se convierten en un object con propiedades nombradas por claves con sus correspondientes valores.

Para cualquier otro valor, una variable miembro denominada scalar contendrá el valor.

```
<?php
class foo
{
    function do_foo()
    {
        echo "Doing foo.";
    }
}

$bar = new foo;
$bar->do_foo();
?>
```

Propuesto:

- ▶ En base al ejercicio hecho anteriormente en clases, “Crud auto”, **convertir a PHP orientado a objeto.**
- ▶ **Utilizar DAO.**