



INSTITUTO FEDERAL

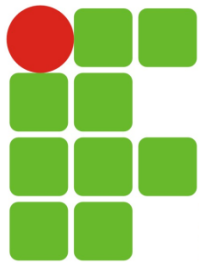
Farroupilha

Campus Avançado Uruguaiana

[POO] Classes e Objetos

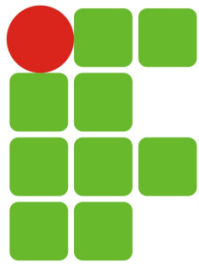
Prof. Leandro Martins Dallanora

leandro.dallanora@iffarroupilha.edu.br



Criando nossa Classe

- Como já vimos, para criarmos um objeto, antes temos que criar a sua classe.
- A definição de uma classe começa com a palavra chave **class**, seguida do nome da classe, seguido de um par de chaves que englobam as definições de propriedades e métodos pertencentes à classe.
- O nome de uma classe deve seguir as mesmas regras de nomeação de variáveis.
- Comece sempre o nome da classe com letra maiúscula, utilizando o método **CamelCase**.



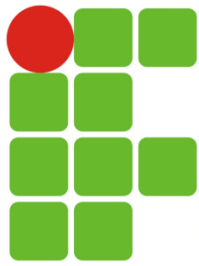
Criando nossa Classe

- O nome do arquivo que contém a classe, deve ser o mesmo da classe. Vejamos o arquivo **Caneta.php**

```
<?php
```

```
class Caneta {  
    // Classe  
}
```



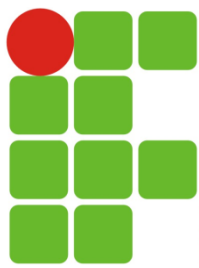


Criando nossa Classe

- Uma classe pode conter suas próprias variáveis (chamadas de “atributos”).

```
<?php
```

```
class Caneta {  
    // Atributos  
    var $modelo, $cor, $ponta, $carga, $stampada;  
}
```



Criando nossa Classe

- E funções (chamadas de “métodos”).

```
<?php
```

```
class Caneta {
```

```
    // Atributos
```

```
    var $modelo, $cor, $ponta, $carga, $stampada;
```

```
    // Métodos
```

```
    function rabiscar(){
```

```
        // comandos...
    }
```

```
    function tampar(){
```

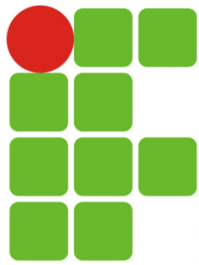
```
        // comandos...
    }
```

```
    function destampar(){
```

```
        // comandos...
    }
```

```
}
```

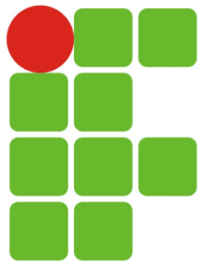




Criando nossa Classe

- Em uma classe, podemos utilizar a pseudo-variável **\$this**, para fazer referência ao próprio objeto.

```
class Caneta {  
    // Atributos  
    var $modelo, $cor, $ponta, $carga, $tampada;  
  
    // Métodos  
    function tampar(){  
        $this->tampada = true;  
    }  
  
    function destampar(){  
        $this->tampada = false;  
    }  
}
```

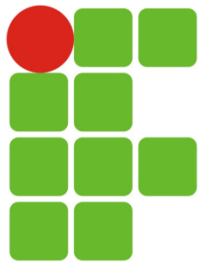


Instanciando Objetos

- Para criarmos uma instância de uma classe (um objeto), devemos utilizar a instrução **new** (novo).
- Não podemos esquecer de incluir a classe no nosso arquivo antes de instanciar os objetos.

```
<?php
    include("Caneta.php");

    $c1 = new Caneta;
```



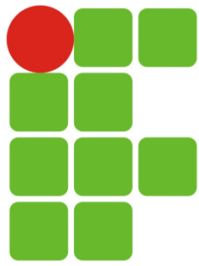
Manipulando objetos

- Depois de instanciada, já podemos acessar os atributos do objeto...

```
<?php
    include("Caneta.php");

    $c1 = new Caneta;

    $c1->cor = "Azul";
    $c1->ponta = 0.5;
    $c1->tampada = false;
```

Manipulando objetos

- E também os métodos...

```
<?php
```

```
include("Caneta.php");
```

```
$c1 = new Caneta;
```

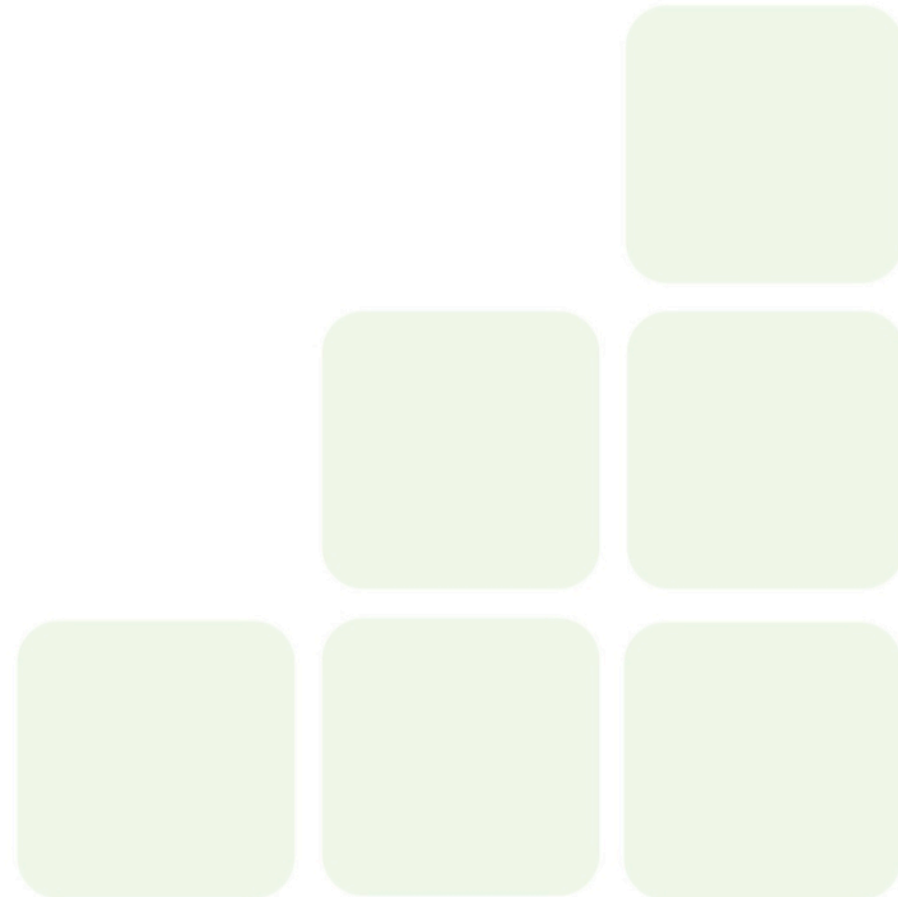
```
$c1->cor = "Azul";
```

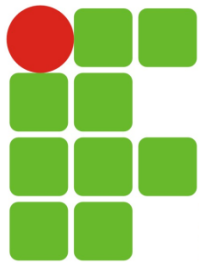
```
$c1->ponta = 0.5;
```

```
$c1->tampada = false;
```

```
$c1->tampar();
```

```
$c1->rabiscar();
```





Manipulando objetos

- Durante o desenvolvimento, podemos ver como está ficando nosso objeto, utilizando **print_r**.

```
<?php
include("Caneta.php");

$c1 = new Caneta;

$c1->cor = "Azul";
$c1->ponta = 0.5;
$c1->tampada = false;

$c1->tampar();
$c1->rabiscar();

print_r($c1);
```