

Pera fer: Rebre una qualificació

## Descripció

Ha arribat l'hora de posar en pràctica una teoria tan important com la de l'orientació a objectes en PHP.

### **Nivell 1**

#### - Exercici 1

Crea una classe Employee, defineix com a atributs el seu nom i sou. Definir un mètode initialize que rebi com a paràmetres el nom i sou. Plantejar un segon mètode print que imprimeixi el nom i un missatge si ha de pagar o no impostos (si el sou supera 6000, paga impostos).

#### - Exercici 2

Escriu un programa que defineixi una classe Shape amb un constructor que rebi com a paràmetres l'ample i alt. Defineix dues subclasses; Triangle i Rectangle que heretin de Shape i que calculin respectivament l'àrea de la forma area().

### **Nivell 2**

#### - Exercici 1

Crea la classe PokerDice. Les cares d'un dau de pòquer tenen les següents figures: As, K, Q, J, 7 i 8.

Crea el mètode throw que no fa altra cosa que tirar el dau, és a dir, genera un valor aleatori per a l'objecte a què se li aplica el mètode.

Crea també el mètode shapeName, que digui quina és la figura que ha sortit en l'última tirada del dau en qüestió.

Realitza una aplicació que permeti tirar cinc daus de pòquer alhora.

A més, programa el mètode getTotalThrows que ha de mostrar el nombre total de tirades entre tots els daus.

### **Nivell 3**

#### - Exercici 1

Imagina que has de presentar el catàleg de pel·lícules d'una cadena de cinemes. Cada cinema té un nom, una població a on pertany, i un llistat de pel·lícules. Cada pel·lícula té un nom, una duració, i un director/a.

Es tracta de fer un programa que ens permeti enregistrar aquesta informació per a després:

- Per a cada cinema, mostrar les dades de cada pel·lícula.
- Per a cada cinema, mostrar la pel·lícula amb major duració.
- Implementa una funció que cerqui pel nom del director/a pel·lícules en diferents cinemes. No cal repetir pel·lícules.

A més, pots aprofitar aquest exercici per treballar una bona presentació amb HTML+CSS que doni suport a la lògica.



## Objectius

- Creació i ús d'objectes en PHP.
- Ús de l'herència com a mecanisme en objectes.



**Durada: 2-5 dies**



**Lliurament:**

URL del teu repositori

Entregar

## Estat de la tramesa

Estat de la tramesa

Encara no s'ha fet cap tramesa

Estat de la qualificació

Sense qualificació

## Criteris de qualificació

<b>Crea una classe i instància un objecte (NI)</b>	No implementa la classe correctament. <i>0punts</i>	Implementa la classe però no compleix amb tots els requeriments sol·licitats. <i>1punts</i>	Implementa la classe i els mètodes estan correctament implementats. <i>3punts</i>
<b>Herència (NI)</b>	No implementa les classes correctament. <i>0punts</i>	No realitza correctament l'herència entre classes. <i>0.5punts</i>	Realitza correctament l'herència i funciona n mètodes correctament. <i>1punts</i>
<b>Múltiples instàncies d'una classe (NII)</b>	No implementa la classe correctament. <i>0punts</i>	Implementa la classe però no compleix amb tots els requeriments sol·licitats. <i>0.5punts</i>	Implementa la classe i els mètodes estan correctament implementats i instància el nombre de vegades sol·licitat. <i>2punts</i>
<b>Composició de diferents objectes (NIII)</b>	No és correcte al menys una classe però la lògica no és correcta. <i>0.5punts</i>	Implementa dos o més classes però la lògica no és correcta. <i>1punts</i>	Implementa dos o més classes i la lògica és correcta. <i>2punts</i>