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:

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

1 of 3 11/30/23, 17:55

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



Objectius

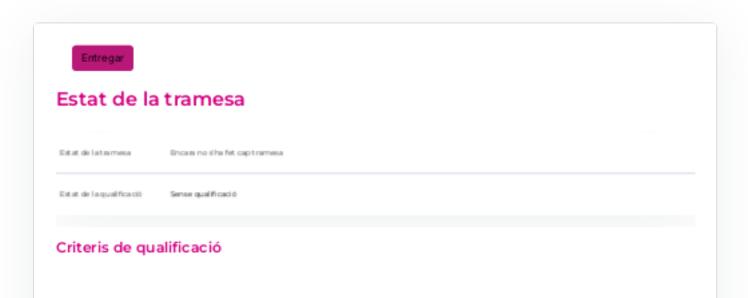
- o Creació i ús d'objectes en PHP.
- o Ús de l'herència com a mecanisme en objectes.



Durada: 2-5 dies



URL del teu repositori



11/30/23, 17:55 2 of 3

:e	ga d'exercici: POO 1	(1ema	4)	B	arc	ето	na <i>P</i>	١	. n	ıttı
	Crea una classe i instància un objecte	imple menta			Implementa la classe			Implementa la classe i els mètodes		
	(NI)	la classe			arò n					
		t. Opunts						estan		
					amb tots els					
					requerime			implementa		
					s sollicitats Tpunts				ement	a
				iparia.					unts	
	11>	No No		,		Realitza correcta ment			e alitza	
	Herència (NI)	implem			7.0				omecta	
		nta les		correcta ment l'herència entre classes					nent	
		classes					erència			ia
		carrecta				però no		i		
		ment.	en			funcione		fu	uncion	e
		Opunts	di			n ek	n els			
			0.5 pun		ınts	mètodes		correcta		
		No Imple		carre		ecta	ment els		s	
							ment. Ipunts		mètodes.	
									punts	
	Múltiples instàncies			Impleme		Impleme		lr	nplem	e
	d'una classe (NII)	implem	ne nta			nta	la	n	ta la	
	a and crasse (ran)	nta la	ck	classe però no compleix amb tots		clas	sse i		lasse, e	ls
		classe	pe			els			nètade	s
		carrecta	00			mèt	nètodes		stan	
		ment.	an			esta	tan		omecta	1
		Opunts		els .		correcta			nent	
				requerim					nplem	e
				ents		impleme			tats i	
			90	sollicitats					nstà nci	a
				0.5punts		però no				
			0.5						ambre	
						el			ie .	
						nambre de			ega des officitat	
					vegades				-	
					-			4	punts	
						sollicitat. Ipunts				
		No és In		nple Imp			Imple		A més	
	Composició de	carrect			mer				hi ha	
	diferents	e	al	15.44	dos		menta dos o		una	
	objectes(NIII)	Opunts men		u.ee			més		prese	
		Spanis	una		més classes		class		tació	.
			classe		però la		i la		funcio	,
			05pun		i	lògica lò		a	nal.	
			ts		no d		és		3punt	s
								orrect		
					-		-			

3 of 3 11/30/23, 17:55