

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Programação WEB 3

Linguagem PHP – Orientação a Objetos

Prof. Laércio Silva

laercio.silva31@etec.sp.gov.br

Lndsilva@Hotmail.com

Membros da classe

- A classe é uma estrutura-padrão para criação dos objetos.
- A classe permite que armazenemos valores nela de duas formas:
constantes de classe e propriedades estáticas.
- Estes atributos são comuns a todos os objetos da mesma classe.

Constantes

- Como se dá a declaração de uma constante pelo operador `const`, seu acesso de forma externa ao contexto da classe, pela sintaxe `NomeDaClasse :: NomeDaConstante`, e dentro da classe, pela sintaxe `self :: NomeDaConstante`.
- O operador `self` representa a própria classe.

Programação a Objetos em PHP:

Constantes

```
1  <?php
2
3  class Biblioteca{
4      const Nome = "GTK ";
5  }
6
7  class Aplicacao extends Biblioteca{
8      //declaração das constantes
9
10     const Ambiente = "Gnome Desktop ";
11     const Versao = "3.8";
12
13     //metodo construtor acessa as constantes internamente
14
15     function __construct($Nome){
16         echo parent::Nome . self::Ambiente . self::Versao . $Nome . "<br>";
17     }
18 }
19
20 //acessa a constantes externamente
21 echo Biblioteca::Nome . Aplicacao::Ambiente . Aplicacao::Versao . "<br>";
22
23 new Aplicacao(' Dia');
24 new Aplicacao(' Gimp');
25
26 ?>
```

Constantes

← → ↻ ⓘ localhost/ProjetoPHP3H2_2022/aula04/constantes.php

GTK Gnome Desktop 3.8

GTK Gnome Desktop 3.8 Dia

GTK Gnome Desktop 3.8 Gimp

Estáticas

- São atributos de uma classe; são dinâmicas como as propriedades de um objeto, mas estão relacionadas à classe.
- Como a classe é a estrutura comum a todos os objetos dela derivados, propriedades estáticas são compartilhadas entre todos os objetos de uma mesma classe.

Programação a Objetos em PHP:

Estáticas

```
propestaticas.php x
1  <?php
2
3      class Aplicacao{
4          static $Quantidade;
5
6          //método construtor incremente a $quandiade de aplicações
7
8          function __construct($Nome){
9              //incrementa propriedade estática
10             self::$Quantidade++;
11             $i = self::$Quantidade;
12             echo "Nova Aplicação número . $i: $Nome <br>";
13         }
14     }
15
16     #criar os objetos
17     new Aplicacao('Dia');
18     new Aplicacao('Gimp');
19     new Aplicacao('Gnumeric');
20     new Aplicacao('Abiword');
21     new Aplicacao('Evolution');
22
23     echo '<br>Quantidade de Aplicações = ' . Aplicacao::$Quantidade . "<br>";
24
25     ?>
```

Propriedades Estáticas

← → ↻ ⓘ localhost/ProjetoPHP3H2_2022/aula04/propestaticas.php

Nova Aplicação número . 1: Dia
Nova Aplicação número . 2: Gimp
Nova Aplicação número . 3: Gnumeric
Nova Aplicação número . 4: Abiword
Nova Aplicação número . 5: Evolution

Quantidade de Aplicações = 5

Métodos Estáticos

- Métodos estáticos podem ser invocados diretamente da classe, sem a necessidade de instanciar um objeto para isso.
- Eles não devem referenciar propriedades internas pelo operador **\$this**, porque este operador é utilizado para referenciar instâncias da classe (objetos), mas não a própria classe;
- São limitados a chamarem outros métodos estáticos da classe ou utilizar apenas propriedades estáticas.
- Para executar um método estático, basta utilizar a sintaxe ***NomeDaClasse:: NomeDoMetodo()***.

Métodos Estáticos

```
metestatico.php x
1  <?php
2
3      class Aplicacao{
4
5          //método estático lê o arquivo readme.txt
6
7          static function Sobre(){
8
9              $fd = fopen('readme.txt', 'r');
10
11              while ($linha = fgets($fd, 200)) {
12
13                  echo $linha;
14
15              }
16          }
17      }
18      echo "Informações da aplicação: <br>";
19      echo "=====<br>";
20      Aplicacao::Sobre();
21
22  ?>
23
```

Programação a Objetos em PHP:

Readme.txt

```
readme.txt x
1 Esta aplicação está licenciada sob a GPL.
2 Para maiores informações, www.fsf.org -
3 Contate o autor através do e-mail: autor@aplicacao.com.br
4
```

← → ↻ ⓘ localhost/ProjetoPHP3H2_2022/aula04/metestatico.php

Informações da aplicação:

=====

Esta aplicação está licenciada sob a GPL. Para maiores informações, www.fsf.org - Contate o autor através do e-mail autor@aplicacao.com.br

Muito Obrigado

Até a Próxima Aula

Prof. Laércio Silva
Email: Indsilva@hotmail.com