



# W1 - Piscine PHP

---

W-WEB-024

## Jour 09

---

Programmation orientée objet



# Jour 09

repository name: poolphpday09  
language: php



- The totality of your source files, except all useless files (binary, temp files, obj files,...), must be included in your delivery.

## INFORMATIONS

### AVANT DE COMMENCER

- Lisez attentivement toutes les consignes.
- Consultez vos mails plusieurs fois par jour, tous les jours.



Commencez par lire vos mails tout de suite à l'adresse : [mail.office365.com](mailto:mail.office365.com).

- C'est une pangolinette (un programme) qui corrige vos exercices. Vérifiez le travail que vous allez rendre afin qu'il respecte scrupuleusement les consignes.
- Vous devez respecter les restrictions qui sont imposées dans chaque exercice. Le cas contraire, la pangolinette va considérer comme **triche** en attribuant la note de **-42**.
- Vous êtes susceptibles à tout moment de recevoir des corrections intermédiaires



Pour bénéficier de corrections intermédiaires, vous devez chaque jour :

- Etre inscrit au projet et aux activités dans l'intranet.
- Tenir à jour régulièrement le dépôt.

- Ne laissez jamais votre session ouverte sans surveillance.

## JOUR 9

---



Afin de devenir de bons développeurs il vous faut être rigoureux et méthodique. Cela s'applique aussi à la qualité du code que vous allez produire. Pour cela, vous devez respecter des normes de code ! Pour le PHP, par exemple, vous devez respecter la norme [PSR-12](#).



Toute erreur de norme entraînera un malus conséquent sur votre note finale.



Votre répertoire ne doit pas contenir de fichiers inutiles (fichiers temporaires, ...). N'oubliez pas de push régulièrement vos fichiers, sans cela, pas de correction.



Pensez à créer votre répertoire en début de journée et à envoyer votre travail via **git**! Le nom du répertoire est spécifié dans les instructions pour chaque étape/exercice. Pour garder votre répertoire propre, regardez du côté de `gitignore`.



N'oubliez pas de vous inscrire à toutes les activités possibles de la semaine.



## ÉTAPE 1 (2PTS)

---

Nom de rendu : ex\_01.php

Restrictions : Aucune.

Créez une classe “**MyDisplay**” composée d'une méthode publique “**display**” qui se contentera d'afficher “**Hello World !**” suivi d'un retour à la ligne à chaque appel.

Exemple :

```
Terminal
$foo = new MyDisplay();
$foo->display();
/* affiche
Hello World !
*/
```



class methods



## ÉTAPE 2 (2PTS)

---

Nom de rendu : ex\_O2.php

Restrictions : Aucune.

Créez une classe **"MyAttribute"** composée d'une méthode publique **"display"** qui se contentera d'afficher l'attribut passé en paramètre du constructeur, suivi d'un retour à la ligne.

Exemple :

```
Terminal
$foo = new MyAttribute("Jean-Luc");
$foo->display();
/* affiche
Jean-Luc
*/
```



properties  
constructeurs/destructeurs

## ÉTAPE 3 (2PTS)

---

Nom de rendu : ex\_O3.php

Restrictions : Aucune.

Créez une classe **“MyAttributes”** composée de deux attributs privés, de leurs getters et setters (**“getA”**, **“getB”**, **“setA”** et **“setB”**) ainsi que d'une méthode **“display”** qui se contentera d'afficher les 2 attributs séparés d'un espace et suivi d'un retour à la ligne.

**Prototype du constructeur:** `public function __construct(string $a, string $b);`

**Exemple :**

```
Terminal
$foo = new MyAttributes("Hello", "World");
$foo->display();
/* affiche
Hello World
*/
```



visibility

## ÉTAPE 4 (2PTS)

---

Nom de rendu : ex\_O4.php

Restrictions : Aucune.

Créez une classe **"MyTinyCalculator"**, composée de 3 attributs privés **"a"**, **"b"** et **"result"**, ainsi que de leurs getters et setters (getA, setA, getB, setB, setResult, getResult).

**"result"** contiendra le résultat de la dernière opération effectuée.

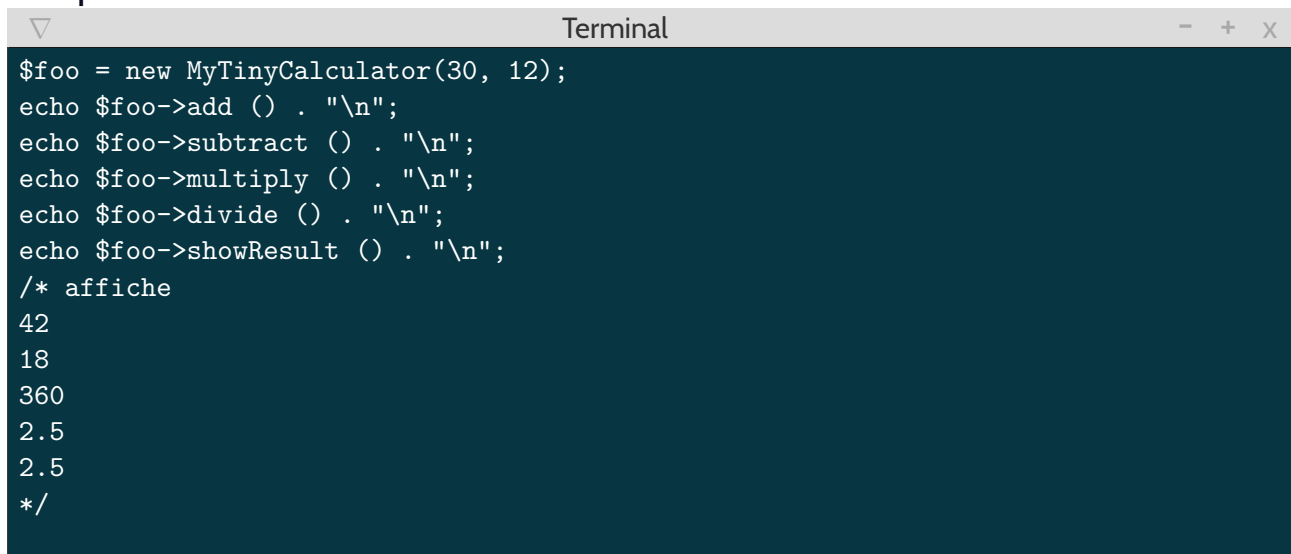
Ce résultat sera accessible grâce à la méthode public **"showResult"**.

La classe contiendra 4 méthodes publiques ne prenant aucun paramètre: **"add"**, **"subtract"**, **"multiply"** et **"divide"**.

Elles renverront le résultat de leur opération respective.

**Prototype du constructeur:** `public function __construct(number $a, number $b);`

**Exemple :**



```
Terminal
$foo = new MyTinyCalculator(30, 12);
echo $foo->add () . "\n";
echo $foo->subtract () . "\n";
echo $foo->multiply () . "\n";
echo $foo->divide () . "\n";
echo $foo->showResult () . "\n";
/* affiche
42
18
360
2.5
2.5
*/
```

## ÉTAPE 5 (2PTS)

Nom de rendu : ex\_O5.php

Restrictions : Aucune.

Créez une classe **“Character”** composée des attributs protégés **“name”**, **“endurance”**, **“agility”**, **“strength”**, **“mana”**, de la constante **“CLASSE”** et des getters qui y correspondent. Ces attributs auront les valeurs suivantes:

- name = argument passé au constructeur
- endurance = 50
- agility = 2
- strength = 2
- mana = 2

Exemple :

```
Terminal
$perso = new Character("Jean-Luc");
echo $perso->getName()."\n";
echo $perso->getEndurance()."\n";
echo $perso->getAgility()."\n";
echo $perso->getStrength()."\n";
echo $perso->getMana()."\n";
echo $perso->getClasse()."\n";
/* affiche
Jean-Luc
50
2
2
2
Character
*/
```



class constants



## ÉTAPE 6 (2PTS)

---

Nom de rendu : ex\_O6.php

Restrictions : Aucune.

Copiez le code de l'exercice précédent et créez une classe **"Paladin"** ainsi qu'une classe **"Mage"** héritant de **"Character"**. Vous modifierez les attributs de chacune de ces classes de la manière suivante :

- Paladin :
  - CLASSE = "Paladin"
  - endurance = 100
    - strength = 10
  - agility = 8
  - mana = 3
- Mage :
  - CLASSE = "Mage"
  - endurance = 70
  - strength = 3
  - agility = 10
  - mana = 10

Ces deux classes devront implémenter chacune une méthode **"attack"** qui ne prend aucun paramètre. La méthode **"attack"** de la classe **"Paladin"** devra afficher: **"[NAME]: I'll crush you with my hammer !"** suivi d'un retour à la ligne.

La méthode **"attack"** de la classe **"Mage"** devra afficher: **"[NAME]: Feel the power of my magic !"** suivi d'un retour à la ligne. [NAME] sera bien évidemment remplacé par le nom de notre personnage.

Nos personnages sont assez orgueilleux et aiment bien s'annoncer sur le champ de bataille.

Vous ferez donc en sorte qu'à la création d'un objet **"Paladin"** ou **"Mage"** un message soit écrit, ce dernier devra être de la forme suivante :

- Paladin : **"[NAME]: I'll engrave my name in the history !"** suivi d'un retour à la ligne
- Mage : **"[NAME]: May the gods be with me."** suivi d'un retour à la ligne

Bien que puissants et orgueilleux, nos personnages peuvent mourir.

Vous ferez donc en sorte d'afficher un message à la destruction d'un de ces deux objets, ce message sera le suivant :

- Paladin : **"[NAME]: Aarrg I can't believe I'm dead..."** suivi d'un retour à la ligne

- Mage : “[NAME]: By the four gods, I passed away...” suivi d'un retour à la ligne

## Exemple :

```
Terminal
$paladin = new Paladin("Jean-Luc");
$mage = new Mage("Robert");
$paladin->attack();
$mage->attack();
/* affiche
Jean-Luc: I'll engrave my name in the history !
Robert: May the gods be with me.
Jean-Luc: I'll crush you with my hammer !
Robert: Feel the power of my magic !
Robert: By the four gods, I passed away...
Jean-Luc: Aarrg I can't believe I'm dead...
*/
```



heritage

## ÉTAPE 7 (2PTS)

Nom de rendu : ex\_07.php

Restrictions : Aucune.

Dans cet exercice vous réutiliserez les classes de l'exercice précédent, copiez les donc dans votre répertoire de rendu.

Nous avons maintenant des personnages qui peuvent être magiciens ou guerrier et qui peuvent attaquer, c'est bien mais ils ne peuvent toujours pas bouger !

C'est assez embêtant.

Afin d'ajouter ce comportement à nos classes, nous allons créer une interface **"iMove"** qui contiendra les méthodes suivantes: **"moveRight"**, **"moveLeft"**, **"moveUp"** et **"moveDown"**.

Vous implémenterez ensuite cette interface à la classe **"Character"**.

Vos méthodes devront respectivement afficher le message suivant:

- moveRight -> "[NAME]: moves right." suivi d'un retour à la ligne
- moveLeft -> "[NAME]: moves left." suivi d'un retour à la ligne
- moveUp -> "[NAME]: moves up." suivi d'un retour à la ligne
- moveDown -> "[NAME]: moves down." suivi d'un retour à la ligne

Exemple :

```
Terminal
$paladin = new Paladin("Jean-Luc");
$paladin->moveRight();
$paladin->moveLeft();
$paladin->moveDown();
$paladin->moveUp();
/* affiche
Jean-Luc: I'll engrave my name in the history !
Jean-Luc: moves right.
Jean-Luc: moves left.
Jean-Luc: moves down.
Jean-Luc: moves up.
Jean-Luc: Aarrg I can't believe I'm dead...
*/
```



interfaces

## ÉTAPE 8 (2PTS)

Nom de rendu : ex\_O8.php

Restrictions : Aucune.

Fini la paraplégie! Nos personnages peuvent maintenant bouger, cependant, non-contents de pouvoir se mouvoir, nos personnages toujours dans leur élan d'égo en veulent toujours plus!

Notre ami Paladin refuse d'être comparé à un minable et frêle petit Mage, en effet, ce dernier ayant une démarche très prononcée et virile se démarque totalement du Mage qui lui se déplace en toute délicatesse! Afin de satisfaire ce rustre de Paladin, vous implémenterez des surcharges pour les méthodes de **"iMove"** dont hérite **"Paladin"**.

Ainsi, vos méthodes move afficheront les messages suivants en accord avec la classe qui les surcharge:

- Paladin:
  - moveRight -> "[NAME]: moves right like a bad boy." suivi d'un retour à la ligne
  - moveLeft -> "[NAME]: moves left like a bad boy." suivi d'un retour à la ligne
  - moveUp -> "[NAME]: moves up like a bad boy." suivi d'un retour à la ligne
  - moveDown -> "[NAME]: moves down like a bad boy." suivi d'un retour à la ligne
- Mage:
  - moveRight -> "[NAME]: moves right with grace." suivi d'un retour à la ligne
  - moveLeft -> "[NAME]: moves left with grace." suivi d'un retour à la ligne
  - moveUp -> "[NAME]: moves up with grace." suivi d'un retour à la ligne
  - moveDown -> "[NAME]: moves down with grace." suivi d'un retour à la ligne

Exemple :

```
Terminal
$paladin = new Paladin("Jean-Luc");
$paladin->moveRight();
$paladin->moveLeft();
$paladin->moveDown();
$paladin->moveUp();
$mage = new Mage("Robert");
$mage->moveRight();
$mage->moveLeft();
$mage->moveDown();
$mage->moveUp();
```

```
Terminal
/* affiche
Jean-Luc: I'll engrave my name in the history !
Jean-Luc: moves right like a bad boy.
Jean-Luc: moves left like a bad boy.
Jean-Luc: moves down like a bad boy.
Jean-Luc: moves up like a bad boy.
Robert: May the gods be with me.
Robert: moves right with grace.
Robert: moves left with grace.
Robert: moves down with grace.
Robert: moves up with grace.
Robert: By the four gods, I passed away...
Jean-Luc: Aarrg I can't believe I'm dead...
*/
```

## ÉTAPE 9 (2PTS)

Nom de rendu : ex\_O9.php

Restrictions : Aucune.

Maintenant nos personnages peuvent parler, marcher et attaquer de façon totalement personnalisée. Cependant ils ne peuvent toujours pas dégainer leur arme! C'est bien joli de pouvoir attaquer mais avec l'arme dans son fourreau cela risque d'être assez difficile...

Vous serez d'accord pour dire que peu importe que notre personnage soit un Paladin ou un Mage, ce dernier dégainera son arme de la même façon.

C'est pourquoi vous ferez en sorte que la classe "**Character**" implémente la méthode "**takeWeapon**" afin que "**Paladin**" et "**Mage**" en hérite, cependant vous devrez également faire en sorte que la méthode "**takeWeapon**" ne puisse pas être surchargée par "**Paladin**" et "**Mage**".

Cette méthode devra afficher le texte suivant lorsqu'elle sera appelée: "[NAME]: take out his weapon." suivi d'un retour à la ligne.

Exemple :

```
Terminal
$mage = new Mage("Jean-Luc");
$mage->takeWeapon();
/* affiche
Robert: May the gods be with me.
Robert: take out his weapon.
Robert: By the four gods, I passed away...
*/
```



final keyword

## ÉTAPE 10 (2PTS)

Nom de rendu : ex\_10.php

Restrictions : Vous devrez utiliser la fonction `spl_autoload_register`.

Créez un fichier qui, lorsqu'il sera inclus, permettra d'utiliser n'importe quelle classe définie dans un fichier qui lui est propre. Ces fichiers de définitions de classe seront nommés comme tel: "**nom\_de\_la\_classe.class.php**".

Exemple :

```
Terminal
/* S'il existe une classe "Pangolin", elle sera definie dans le fichier
"Pangolin.class.php".On devra pouvoir instancier cette classe rien qu'en incluant
votre fichier. */
```



`spl_autoload_register`