

POO Combat Game

Comment on crée une class en PHP ?

- Commencer par le mot "*class*" puis par le nom de la classe suivi d'accolades contenant les propriétés et méthodes de la classe.

Comment on instancie cette nouvelle class dans le code ?

- On utilise le mot-clé "*new*" après la classe.

Qu'est-ce qu'une propriété ?

- C'est une variable appartenant à une classe et rattachée à chaque instance de cette classe.

Qu'est-ce qu'une méthode ?

- Une méthode est une fonction déclarée dans une classe. On peut créer des méthodes dans nos classes dont le rôle va être d'obtenir ou de mettre à jour les valeurs de nos propriétés.

Qu'est-ce que \$this ?

- Le mot clé \$this nous permet d'utiliser les méthodes et les propriétés de notre classe.

Qu'est-ce que self ?

- Le mot clé **self::** nous permet d'utiliser les méthodes et les propriétés statiques de notre classe.

Quelle est la différence entre une propriété private, protected, public (niveaux de visibilité)?

- Les propriétés, méthodes ou constantes définies avec le mot-clé public vont être accessibles partout, c'est-à-dire depuis l'intérieur ou l'extérieur de la classe.
- Celles définies avec le mot clef private ne vont être accessibles que depuis l'intérieur de la classe qui les a définies.
- Et celles définies par le mot-clé protected ne vont être accessibles que depuis l'intérieur de la classe qui les a définies ainsi que depuis les classes qui en héritent ou la classe parente.

En POO, qu'est-ce que la portée ?

- La portée est la limite d'une fonction en dehors de sa classe.

Définir les différentes portées. Qu'est-ce qu'un getter ? Un setter ?

- Un getter est un accesseur, pour accéder à l'attribut d'un objet et lire sa valeur. Fonctionne qu'avec les encapsulations protected et private.
- Un setter est un mutateur, pour modifier la valeur de l'attribut.

Qu'est-ce que l'héritage ?

- L'héritage est un principe qui va affecter la manière dont de nombreuses classes sont en relation les unes avec les autres. Lorsqu'une classe est étendue, la classe enfant hérite de toutes les méthodes publiques et protégées, propriétés et constantes de la classe parente. Tant qu'une classe n'écrase pas ces méthodes, elles conservent leur fonctionnalité d'origine.

