

**Folla 5.1. POO 1. Introducción á POO en PHP**

1. Crea unha clase **contacto**, con propiedades privadas: nome, apelidos, e tfno. Define un construtor con 3 argumentos, que asigne os valores ás propiedades

```
public function __construct($nome, $apelidos, $tfno )
{
    ...
}
```

Define agora para cada propiedade un método para asignar valor e outro para ler dito valor: **getNome()**, **setNome(\$nome)**, **getApelidos()**, **setApelidos(\$apelido)**, **leTfno()**, **asignaTfno(\$tfno)**, **mostralInformacion()**. Garda:

- o nome e apelidos coa primeira letra en maiúscula
- comproba que o tfno (sen prefixo) é un número correcto antes de gardalo.

Crea 3 obxectos da clase contacto, asigna valores para todas as súas propiedades, e mostra a continuación os seus valores, primeiro cos métodos **get()**, e logo con **mostralInformacion()**.

2. Engade un método **\_\_destruct()**, que mostre por pantalla que cada obxecto está sendo destruído.
3. Define agora unha clase **bombilla**, que teña como atributo *privado* a súa **potencia**. Define agora un construtor, que asigne por defecto a súa potencia a 10. Define agora 2 métodos **setPotencia(\$valor)** que asigne á variable potencia ese valor, e **getPotencia()**, que devolva a potencia que ten o obxecto desde que o chamamos.

Define tamén 2 métodos máis **umentaPotencia(\$val)** que aumente a potencia no valor val, e **baixaPotencia(\$val)** que baixe a potencia nese valor. Controla:

- Os valores teñen que estar entre 2 e 35W: se nos pasamos quedará en 35, se baixamos de máis a potencia quedará en 2.

Crea un obxecto e comproba que todo funciona: asigna 60, sube 50, baixa 10, asigna 10 e baixa 20, revisando cada vez o valor da potencia.

4. Modifica a clase bombilla creada no exercicio anterior de xeito que teña unha variable estática chamada **numBombillas**, na que se leve a conta das bombillas que se van creando. Fai os seguintes pasos:
  - Crea unha bombilla **bombilla1**, aumenta 20 e mostra a súa potencia
  - Mostra cantas bombillas hai accedendo a **numBombillas**
  - Crea outra bombilla **bombilla2**, aumenta 30 e mostra a súa potencia
  - Elimina **bombilla1**, e mostra cantas bombillas hai.
  - Reduce a potencia de **bombilla2** en 10 e mostra a súa potencia