

Folla 5.2. POO 2. Propiedades e métodos estáticos. Serialización en ficheiros.

1.- Imos facer unha páxina web **flotaVehiculos.php** que nos permita xestionar unha flota de vehículos, que iremos gardando nun array, e poderemos gardar nun ficheiro empregando serialize.

Define unha clase **vehiculo.php** que teñan como propiedades private a *matrícula*, *modelo*, *kms*. A clase **vehiculo** deberá ter os seguintes métodos:

- x un **constructor** que reciba a *matrícula*, *modelo* e *kms* como argumentos e garde eses valores.
- x **getMatricula()**, **getModelo()**, **getKms()**.
- x **mostraEnTR()**: Debe devolver unha cadea de texto poñendo cada propiedade dentro dun `<td>`, formando unha fila de táboa en HTML (empezando por `<tr>` e rematando en `</tr>`).

Na nosa páxina iremos teremos un formulario para introducir vehículos novos: matrícula, modelo, kms, que chamará á mesma páxina **flotaVehiculos.php** para crear un vehículo novo, e mostrará debaixo do formulario todos os vehículos do array nunha táboa. Gardaremos todos os vehículos creados nunha variable **\$_SESSION['flota']** que será un array de vehículos.

Engadiremos un botón **GARDAR en FICHEIRO** que permita gardar nun ficheiro *flota.txt* o array completo.

Engadiremos un botón **RECUPERAR de FICHEIRO** que permita recuperar o array de obxectos desde o ficheiro *flota.txt*.

Teremos tamén un botón **Pechar Sesión**, que pechará a sesión, e fará que o array (e tamén a táboa) non teña ningún vehículo.

OLLO: Comproba que xusto despois de GARDAR en ficheiro o array, o que almacena en disco o servidor (na carpeta `/tmp` do servidor docker) e o que se garda no ficheiro coincide