

# PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET : POO

<https://www.php.net/manual/fr/oop5.intro.php>



# Introduction à la P00

## ■ Rappels de la programmation :

### ➤ Tout programme contient 2 parties fondamentales :

- **Les données** : dans un programme, les données sont véhiculées par des variables.  
Le stockage des informations se fait via une base de données.
- **Les traitements** : ce sont les lignes d'instructions qui permettent d'utiliser les données (ajouter / modification / lecture)

# Introduction à la P00

## ■ Deux logiques de programmation

### ➤ La programmation séquentielle / procédurale :

- Cette méthode de programmation dissocie fortement les données et les traitements et chaque instruction se réalise indépendamment des données. Il n'y a pas de corrélation directe entre les deux.
- Les fonctions créées permettent de structurer le code et de le rendre réutilisable (concept de factorisation)
- La logique de programmation est basée sur l'enchaînement d'instructions

# Introduction à la P00

## ■ Deux logiques de programmation

### ➤ La programmation Orientée Objet :

- Cette méthode permet de regrouper des informations et des traitements en un « **bloc** »
- La logique est basée sur la création d'entités et non sur l'enchaînement d'instructions

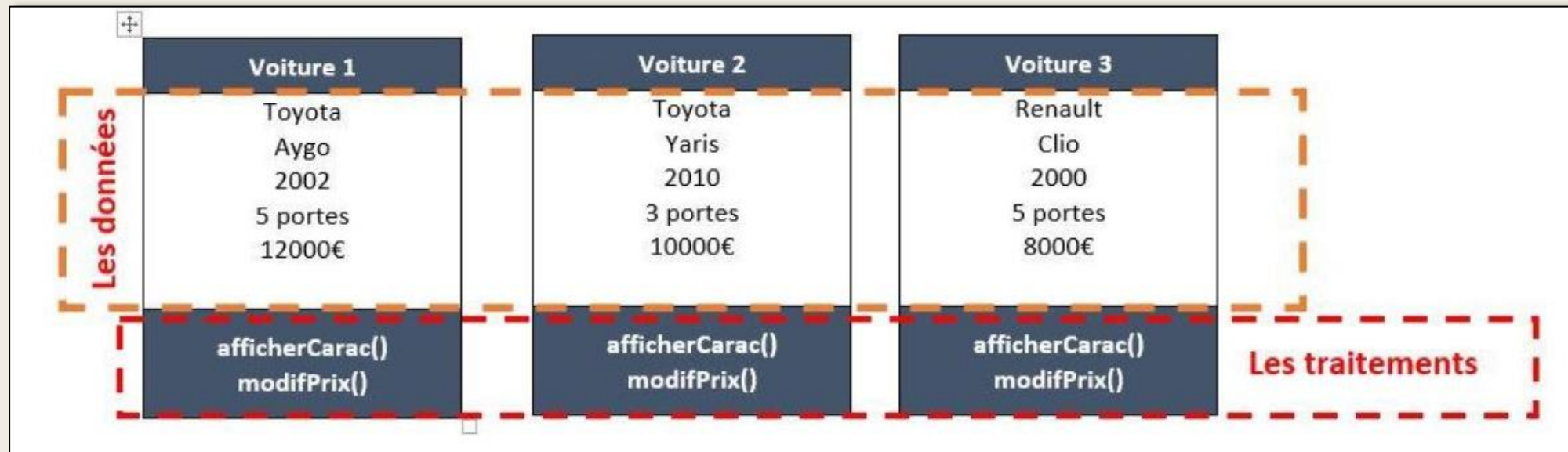
# La logique de la P00

- En P00, on va se poser des questions sur les éléments dans le « **bloc** ».
- **Exemple :** Vous souhaitez créer une application qui gère une concession automobile et va permettre aux clients d'acheter des voitures.
  - *En P00, vous allez commencer par vous poser la question : quelles sont les entités qui auront un « **bloc** » dans l'application ?*
    - Les voitures
    - Les clients
    - Le parc automobile
  - **Quelles sont les informations dont j'aurai besoin sur chacune de mes entités?**
    - Voitures : modèle, marque, plaque d'immatriculation...
    - Client : nom, prénom, adresse, téléphone.....
    - Parc automobile : adresse, nom, téléphone....

# La logique de la P00

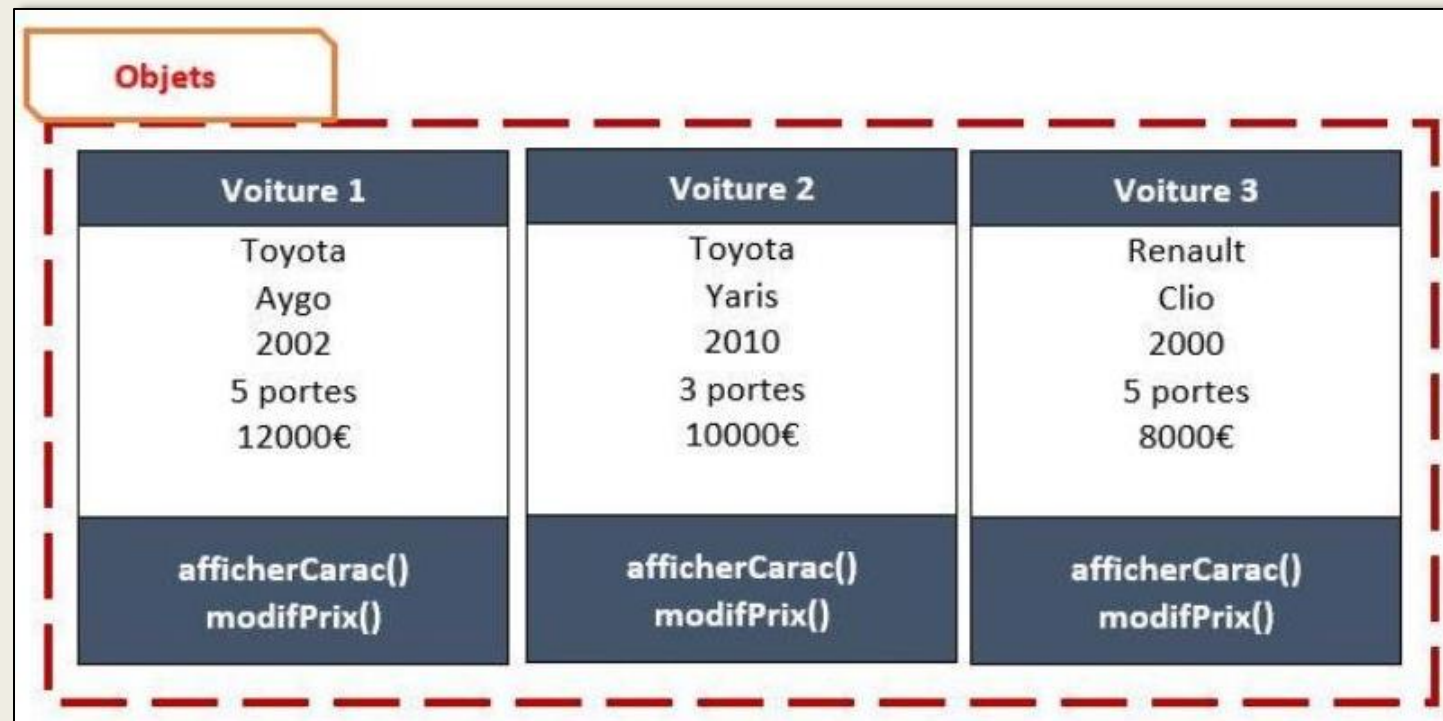
- Quelles sont les traitements associés à ces entités ?
  - Voitures : Afficher les caractéristiques, modifier l'état du véhicule, modifier le prix....
  - Client : réserver, modifier les informations personnelles, commander....
  - Parc automobile: lister les voitures, ajouter une voiture, supprimer une voiture.....
- On va créer des blocs logiques qui donneront des « objets »

Exemple pour les voitures :



# La logique de la P00

- De cette logique objet, on va pouvoir créer des « moules » permettant de grouper la structure des informations (données + traitements)
- Cette structure sera appelée une **classe**



# Des variables aux objets

- En programmation procédurale nous utilisons des variables pour véhiculer des informations.
- Par exemple pour une voiture, on va décrire ses informations comme :
  - *Marque*
  - *Modèle*
  - *Plaque d'immatriculation*
  - ....



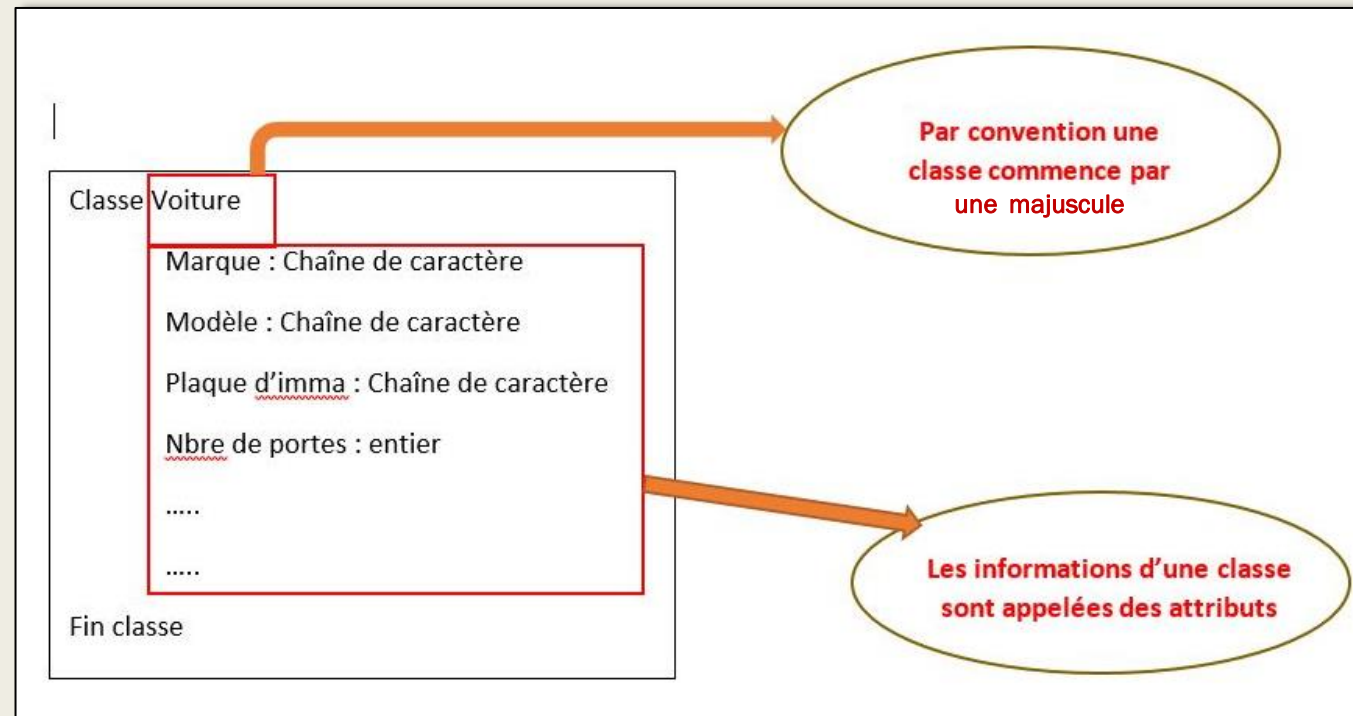


# Des variables aux objets

- Si nous ne disposons que d'un seul personnage il est « simple » à gérer, puisque nous n'avons à stocker qu'une variable par information.
- Mais si nous avons 3 personnages disposant des même types d'informations, il va devenir très compliqué à gérer et on pourrait créer des incohérences ou des erreurs dans nos programmes.
- Pour gérer l'ensemble de ces informations, il nous faut donc disposer de (nbre de) variables multipliés par le nombre de personnages que nous avons.

# Des variables aux objets

- Pour simplifier l'utilisation de toutes ces informations, on va utiliser une « super variable » qui s'appelle objet
- Et pour créer un objet, on va devoir créer une structure, cette structure s'appelle **une classe**



# Propriétés et Méthodes

- **Propriétés (attributs)** : Les propriétés sont des variables définies dans une classe qui représentent les caractéristiques d'un objet.
- **Méthodes** : Les méthodes sont des fonctions définies dans une classe qui décrivent les comportements d'un objet.

# Encapsulation

- L'encapsulation est le concept de restreindre l'accès direct à certaines composantes d'un objet et de les protéger contre toute modification non autorisée. Cela se fait en utilisant des modificateurs de visibilité :
  - **Public** : La propriété ou méthode est accessible de partout.
  - **Protected** : La propriété ou méthode est accessible dans la classe où elle est définie et dans les classes héritées.
  - **Private** : La propriété ou méthode est accessible uniquement dans la classe où elle est définie.

# Création d'objet : Constructeur

- Pour créer des objets à partir d'une classe, il nous faut définir un constructeur
- Un constructeur est une fonction intégré comme l'élément d'une classe
- L'instanciation est la création et l'initialisation d'un objet. On parle donc « **d'instanciation** » de la classe Personnage.

# Création d'objet : Constructeur

```
Plante.class.php
1  <?php
2
3  class Plante {
4      public $nom;
5      public $type;
6      public $hauteur;
7      public $dureeDeVie;
8      public $famille;
9
10     public function __construct($nom, $type, $hauteur, $dureeDeVie, $famille) {
11         $this->nom = $nom;
12         $this->type = $type;
13         $this->hauteur = $hauteur;
14         $this->dureeDeVie = $dureeDeVie;
15         $this->famille = $famille;
16     }
17
18     public function afficherDetails() {
19         echo "Nom: $this->nom\n" . "<br>";
20         echo "Type: $this->type\n" . "<br>";
21         echo "Hauteur: $this->hauteur\n" . "<br>";
22         echo "Durée de vie: $this->dureeDeVie\n" . "<br>";
23         echo "Famille: $this->famille\n" . "<br>";
24         echo "*****<br>";
25     }
26 }
27
```

```
index.php x Plante.class.php
index.php
1  <?php
2  require_once "Plante.class.php";
3
4  $chene = new Plante("Le chêne", "arbre", "20 mètres", "100 ans", "Fagacées");
5  $rose = new Plante("La rose", "fleur", "1 mètre", "2 ans", "Rosacées");
6  $tournesol = new Plante("Le tournesol", "fleur", "3 mètres", "1 an", "Astéracées");
7
8  $chene->afficherDetails();
9  $rose->afficherDetails();
10 $tournesol->afficherDetails();
11
```

## Visibilité des informations : Public/Private & Getter / Setter

- Donc maintenant la déclaration des attributs ne sera plus « public » mais « private »
- On ne pourra plus accéder aux attributs de la classe

```
3  class Plante {  
4      private $nom;  
5      private $type;  
6      private $hauteur;  
7      private $dureeDeVie;  
8      private $famille;  
9  }
```

- Pour pallier à ce problème, on va utiliser des « **getter** » et « **setter** »

# Visibilité des informations : Public/Private & Getter / Setter

- « **Getter** » : Un attribut « **private** » n'est accessible ni en lecture, ni en écriture. Nous allons donc utiliser des « **getter** », ce sont des méthodes qui nous permettent d'accéder aux données des ces attributs.

```
3  class Plante {
4      private $nom;
5      private $type;
6      private $hauteur;
7      private $dureeDeVie;
8      private $famille;
9
10     public function __construct($nom, $type, $hauteur, $dureeDeVie, $famille) {
11         $this->nom = $nom;
12         $this->type = $type;
13         $this->hauteur = $hauteur;
14         $this->dureeDeVie = $dureeDeVie;
15         $this->famille = $famille;
16     }
17
18     public function getNom() {return $this->nom; }
19     public function getType() {return $this->type;}
20     public function getHauteur() { return $this->hauteur;}
21     public function getDureeDeVie() {return $this->dureeDeVie;}
22     public function getFamille() {return $this->famille;}
23
24 }
```



# Visibilité des informations : Public/Private & Getter / Setter

- « **Setter** » : Ce sont des méthodes qui ne servent qu'à une chose, changer la valeur d'un des attributs de la classe.
- En fait quand on met un attribut en « **private** », on n'y a plus accès depuis l'extérieur de la classe. Par contre, il reste accessible à l'intérieur de la classe. Un « **setter** » permet alors de retourner l'objet lui-même avec un « **return \$this** ».

```
3 class Plante {
4     private $nom;
5     private $type;
6     private $hauteur;
7     private $dureeDeVie;
8     private $famille;
9
10    public function __construct($nom, $type, $hauteur, $dureeDeVie, $famille) {
11        $this->nom = $nom;
12        $this->type = $type;
13        $this->hauteur = $hauteur;
14        $this->dureeDeVie = $dureeDeVie;
15        $this->famille = $famille;
16    }
17
18    //getter
19    public function getNom() {return $this->nom; }
20    public function getType() {return $this->type;}
21    public function getHauteur() { return $this->hauteur;}
22    public function getDureeDeVie() {return $this->dureeDeVie;}
23    public function getFamille() {return $this->famille;}
24
25    //setter
26    public function setNom($nom) {
27        $this->nom = $nom;
28    }
29    public function setType($type) {
30        $this->type = $type;
31    }
32    public function setHauteur($hauteur) {
33        $this->hauteur = $hauteur;
34    }
35    public function setDureeDeVie($dureeDeVie) {
36        $this->dureeDeVie = $dureeDeVie;
37    }
38    public function setFamille($famille) {
39        $this->famille = $famille;
40    }
41 }
```

```
index.php
1 <?php
2 require_once "Plante2.class.php";
3
4 $chene = new Plante("Le chêne", "arbre", "20 mètres", "100 ans", "Fagacées");
5 $rose = new Plante("La rose", "fleur", "1 mètre", "2 ans", "Rosacées");
6 $tournesol = new Plante("Le tournesol", "fleur", "3 mètres", "1 an", "Astéracées");
7
8 $chene->afficherDetails();
9 $rose->afficherDetails();
10 $tournesol->afficherDetails();
11
12 $chene->setHauteur("50 mètres");
13 $chene->afficherDetails();
14 ?>
15 |
```