



**ECOLE MAROCAINE DES  
SCIENCES DE L'INGENIEUR**  
Membre de  
**HONORIS UNITED UNIVERSITIES**

# Partie 5 : PHP

Filière : Ingénierie Informatique et Réseaux  
**ECOLE MAROCAINE DES SCIENCES DE L'INGÉNIEUR – EMSI**  
Honoris United Universities

Niveau : 3<sup>o</sup>IIR

**Pr. NAZIH Marouane**



# PHP et POO

---

# PHP et POO

- ❑ Définition
- ❑ Définition de la classe
- ❑ Constructeur/Destructeur de classe
- ❑ Objets : propriétés et méthodes
- ❑ POO : Héritage

# Définition

Une classe peut être vue comme une structure de données qui contient

- des **attributs** ou propriétés internes
- des **méthodes** : des fonctions définies à l'intérieur de la classe.

Chaque propriété/méthode se voit attribuer un mode permettant de définir l'accessibilité de la classe.

- 1 **public** : accessible à partir de n'importe quel objet de la classe, et même dans les classes et objets dérivés
- 2 **private** : accessible uniquement à l'intérieur de la classe. Aucun objet ne peut y accéder
- 3 **protected** : accessible dans la classe et dans les classes dérivées

# Définition de la classe

**NB** : Pour chaque propriété, ou fonction il faut préciser son mode. Toute propriété ou méthode dans la classe est accédée à l'intérieur de la classe à l'aide du mot clé `$ this`

## Modèle

```
class nomclasse{  
    mode $ var ;  
    mode function nommethode( $ var1, $ var2, $ var3){  
        #Code de la fonction  
    } }  
}
```

## Exemple

```
class livre{  
    public $ isbn ;  
    private $ titre ;  
    mode function afficher( ){  
        echo $ this->isbn."<br> ;  
    } }  
}
```

# Constructeur/Destructeur de classe

Les constructeurs sont des fonctions spécifiques qui permettent d'affecter des valeurs aux attributs lors de la création d'un objet.

Le destructeur est prévu pour libérer l'espace mémoire alloué à l'objet.

Ils ont toujours des modes **public**.

## Modèle

```
class nomclasse{  
    public function __construct( $ var1, $ var2, $ var3){  
        $ v1=$ var1 ;  
    } }  

```

## Exemple

```
class livre{  
    public function __construct( $ i, $ t){  
        $ titre=$ t ;  
        $ isbn=$ i ;  
    } }  

```

# Objets : propriétés et méthodes

Une fois la classe définie, nous pouvons créer un objet et accéder à ses propriétés et méthodes (publiques).

## Modèle

```
#Création de l'objet  
$ obj1 = new nomclasse();  
#Accès aux propriétés  
$ obj1->prop;  
#Accès aux méthodes  
$ obj1->nomfonction(listevar);
```

## Exemple

```
$ l = new livre("12345", "Apprendre PHP");  
$ l->isbn;  
$ l->affichage();
```

# POO : Héritage

L'héritage permet à des classes (mères) de transférer des propriétés et méthodes à d'autres classes (filles).

Par exemple, un chat possède les attributs et fonctions générales d'un animal.

L'héritage se fait à l'aide du mot-clé `extends`. Il faut que la classe mère soit d'abord définie.

## Modèle

```
class B extends A {  
    public function __construct ($ varfille , $ varparent) {  
        parent :: __construct($ varparent)  
    }  
}
```





# **Fin de Partie 5 : PHP et POO**

---