



TP POO WEB DYNAMIQUE

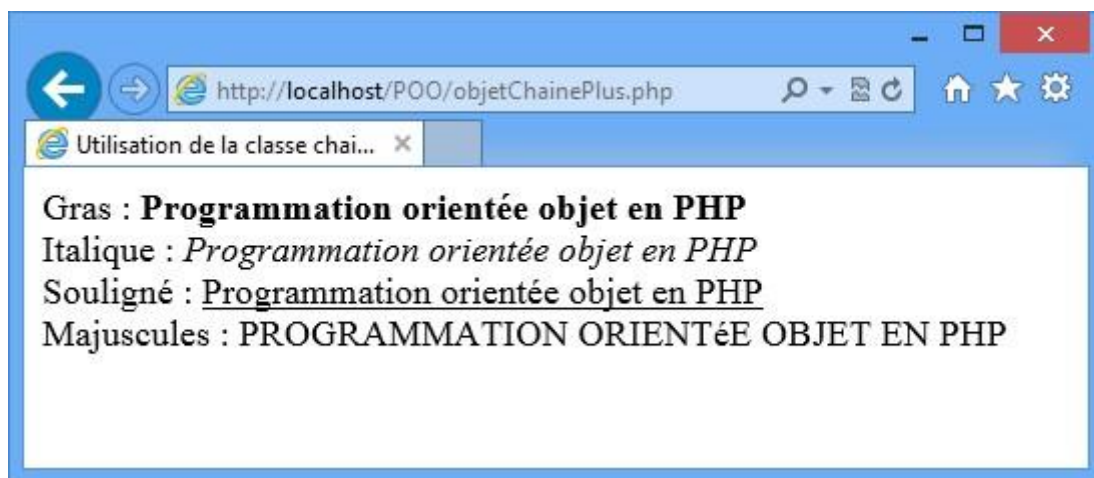
Exercice 1

Définissez la classe chainePlus qui contient :

Une propriété private nommée chaine ;

quatre méthodes de type public nommées gras(), italique(), souligne() et majuscules() qui retournent respectivement la chaîne passée en argument mise en gras, en italique, soulignée et mise en majuscules.

Définissez un script PHP qui crée un objet basé sur la classe chainePlus et qui l'exploite pour obtenir le résultat suivant :



Exercice 2 :

Écrivez une classe représentant une ville. Elle doit avoir les propriétés nom et département et une méthode affichant « la ville X est dans le département Y ». Créez des objets ville, affectez leurs propriétés, et utilisez la méthode d'affichage.

Exercice 3 :

Modifiez la classe précédente en la dotant d'un constructeur. Réalisez les mêmes opérations de création d'objets et d'affichage.

Exercice 4 :

Créez une classe représentant une personne. Elle doit avoir les propriétés nom, prénom et adresse, ainsi qu'un constructeur et un destructeur. Une méthode getpersonne() doit retourner les coordonnées complètes de la personne. Une méthode setadresse() doit permettre de modifier l'adresse de la personne. Créez des objets personne, et utilisez l'ensemble des méthodes.



Exercice 5 :

Créez une classe nommée `form` représentant un formulaire HTML. Le constructeur doit créer le code d'en-tête du formulaire en utilisant les éléments `<form>` et `<fieldset>`. Une méthode `settext()` doit permettre d'ajouter une zone de texte. Une méthode `setsubmit()` doit permettre d'ajouter un bouton d'envoi. Les paramètres de ces méthodes doivent correspondre aux attributs des éléments HTML correspondants. La méthode `getform()` doit retourner tout le code HTML de création du formulaire. Créez des objets `form`, et ajoutez-y deux zones de texte et un bouton d'envoi. Testez l'affichage obtenu. Le fichier contenant la définition de la classe `form` (`smis6.php`) est indépendant ce qui permet son inclusion dans d'autres scripts en vue de l'utilisation de la classe ou de son extension.

Exercice 6 :

Créez une sous-classe nommée `form2` en dérivant la classe `form` de l'exercice précédent. Cette nouvelle classe doit permettre de créer des formulaires ayant en plus des boutons radio et des cases à cocher. Elle doit donc avoir les méthodes supplémentaires qui correspondent à ces créations. Créez des objets, et testez le résultat.

Exercice 7 :

Créez un objet à partir de la classe `form2` de l'exercice précédent, puis créez-en un clone. Modifiez certaines caractéristiques de cet objet cloné, et affichez les deux formulaires obtenus.