

# PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET : POO

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

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

- Une information « **public** » est une information accessible à tout le monde et n'importe n'importe quand
- Une information « **private** » est une information qui n'est accessible que par l'objet lui-même.
- Tout attribut ou fonction peut-être déclaré en « **public** » ou « **private** ».
- En règle générale, on définira tous les attributs de la classe en **PRIVATE**, afin d'éviter que n'importe qui ne puisse faire n'importe quoi sur les objets.
- Afin de toujours accéder aux attributs, on mettra en place des fonctions permettant d'obtenir la valeur « **Getter** » et de modifier la valeur « **Setter** »

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

Donc maintenant la déclaration des attributs ne sera plus « **public** » mais « **private** » :

```
class Animal{  
    private $nom;  
    private $age;  
    private $type;  
  
    public function __construct($nom,$age,$type){  
        $this->nom = $nom;  
        $this->age = $age;  
        $this->type = $type;  
    }  
}
```

On ne peut alors plus accéder à l'attribut->nom car  
Il est en « **private** », on ne peut plus rien mettre  
dedans du tout.

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

Mais qu'est-ce que c'est ?

# 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 », des méthodes qui nous permettent d'accéder aux données de ces attributs.

```
class Animal{  
    private $nom;  
    private $age;  
    private $type;  
  
    public function __construct($nom,$age,$type){  
        $this->nom = $nom;  
        $this->age = $age;  
        $this->type = $type;  
    }  
  
    //getter  
    public function getNom(){return $this->nom;}  
    public function getAge(){return $this->age;}  
    public function getType(){return $this->type;}  
}
```

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

```
class Animal{
    private $nom;
    private $age;
    private $type;

    public function __construct($nom,$age,$type){
        $this->nom = $nom;
        $this->age = $age;
        $this->type = $type;
    }

    //getter
    public function getNom(){return $this->nom;}
    public function getAge(){return $this->age;}
    public function getType(){return $this->type;}

    //setter
    public function setNom($name){
        $this->nom = $name;
    }
    public function setAge($age){
        $this->age = $age;
    }
    public function setType($type){
        $this->type = $type;
    }
}
```

## ➤ Setter :

Ce sont des méthodes qui ne servent qu'à une chose : changer la valeur d'un des attributs de la classe.

Le « **setter** » prépare donc la donnée.

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 **return \$this;**

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

```
$animal3->setNom("Chipoupou");

function afficherAnimaux(){
    global $animaux;

    echo "-----<br/>";
    foreach($animaux as $animal){
        echo " Nom : ". $animal->getNom() . "<br/>";
        echo " Age : ". $animal->getAge() . "<br/>";
        echo " Type : ". $animal->getType() . "<br/>";

        echo "-----<br/>";
    }
}

// Afficher les animaux par type
function afficherTypeAnimaux($type){
    global $animaux;
    echo "-----<br/>";
    foreach($animaux as $animal){
        if($animal->getType() === $type){
            echo " Nom : ". $animal->getNom() . "<br/>";
            echo " Age : ". $animal->getAge() . "<br/>";
            echo " Type : ". $animal->getType() . "<br/>";
            echo "-----<br/>";
        }
    }
}
```