



DIGITAL
INNOVATION
ONE

Programação Orientada a Objetos com PHP

Gustavo Fraga
Software Developer

Sobre mim

- Onde me encontrar? @lafraga93 nas redes

Objetivos do curso

- Entender o conceito de OO e quais problemas ela resolve
- Ser capaz de codificar soluções através desse paradigma de programação

Percurso

Aula 1

Conceito e aplicação

Aula 2

Pilares: Abstração e encapsulamento

Aula 3

Pilares: Herança e polimorfismo

Dúvidas durante o curso?

- > Fórum do curso
- > Comunidade online (discord)

Aula 1: Conceito e aplicação

Programação Orientada a Objetos
com PHP

Objetivos

- Conceito e importância da abstração na resolução de problemas

Aula 2: Abstração e encapsulamento

Programação Orientada a Objetos
com PHP

Objetivos

- Abstração
 - Conceito
 - Classes e objetos
 - Namespaces (configuração do autoload)
 - Atributos
 - Métodos

Objetivos

- Encapsulamento
 - Conceito
 - Visibilidade
 - Getters e Setters

Objetivos

- Refatoração
 - Método construtor
 - Objetos da vida real (ações e comportamentos)

Aula 3: Herança e polimorfismo

Programação Orientada a Objetos
com PHP

Objetivos

- Herança
 - Conceito
 - Classes abstratas (base) e herdeiras
- Polimorfismo
 - Conceito e aplicação
 - Interfaces

Objetivos

- Prática
 - Refatoração do exemplo da aula 2 utilizando os conceitos de herança e polimorfismo

Conclusão

- O que aprendemos neste curso?
 - Conceito, motivação e importância de utilizar OO
 - Pilares da OO
 - Codificar baseado no paradigma OO

Pra saber mais...

- Documentação sobre OO no site do PHP
- Boas práticas e padrões de projeto

Repo do projeto

- O percurso está separado por branches
- O projeto final (branch principal) refere-se a refatoração da aula 3
- Utilize o README para executar os exemplos

Dúvidas?

- > Fórum do curso
- > Comunidade online (discord)