

DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR - IES PACO MOLLÁ

TEMA 3 Programación Orientada a Objetos: Encapsulación, Constructores, Clases estáticas, Herencia, Clases abstractas, Clases finales e Interfaces.

Nota: No se cogerán prácticas y ejercicios entregados fuera de plazo sin un motivo debidamente justificado.

Proyecto Videoclub – Parte 2:

Realizar los ejercicios **324, 325, 326, 327, 328 y 329** de los apuntes. De la misma forma que en la parte 1, la práctica será individual y no será necesario crear ningún repositorio en GitHub como indica el encabezado de los apuntes. Cada clase deberá ir en un archivo .php separado con los nombres que se indican en los propios ejercicios.

En los ejercicios **328 y 329**, sólo será necesario realizar la implementación que piden, no hará falta responder las preguntas que en ellos se plantean.