**PHP7 e Orientação a Objetos**

**Considerações preliminares:**

Paradigma – padrão, conduta, uma forma de se fazer alguma coisa;

No PHP podem ser desenvolvidos códigos baseados em um paradigma procedural e um paradigma de orientação a objetos dentro do mesmo script;

Paradigmas esses que são os mais difundidos no mercado.

Podemos distinguir qual é o paradigma empregado nos scripts analisando os princípios aplicados ao código; princípios de cada um:

**-Procedural/Estruturado/Imperativo**

Sequência – interpretação gravitacional e chamada de funções;

Decisão – aplicação de comandos como ifelse ou switch;

Repetição - aplicação de comandos como for, while e do while.

(Funcional e lógico)

**-Orientado a objetos**

Princípios serão falados ao longo da seção;

Princípios são atendidos pelo PHP.

(Concorrente e reativo)

É fato que o PHP suporta o paradigma procedural e de orientação a objetos, pois ele possui os recursos necessários para atender aos princípios dos 2.

**Introdução a orientação a objetos**

***Paradigma Procedural***

Chamada de procedimentos para manipulação de dados (métodos ou funções).

***Paradigma de Orientação a Objetos***

Estrutura de dados com comportamentos (métodos ou funções).

**Princípios -> Pilares:**

**Abstração**: forma como interpretamos as coisas do mundo real e transportamos para dentro da aplicação.

– **Entidade:** compreensão de que um objeto do mundo real deve passar para dentro da aplicação, identificada a partir de um processo de abstração (observação), não é o objeto em si; **Identidade:** Estabelecer uma referência que futuramente nos permitir acessar o objeto; **Características:** atributos que especificam as características da entidade (ex.:tipo, categoria, título, nome...), o nível dos atributos dependem da regra de negócio da aplicação (pode-se ter + ou - atributos de acordo com as necessidades de negócio); **Ações:** métodos/comportamentos da entidade, ações do objeto; se esse objeto fosse um produto (exibirResumoProduto, alterarValorProduto).

//acessando atributos ou métodos (->):

$y->resumirCadFunc ();

**$this-><atributo que quero receber o valor>** é utilizado para recuperar atributo do objeto.

**public $nome = 'José';**

**public $numFilhos = 2;**

**return "$this->nome possui $this->numFilhos filho(s)";**

**//atribuindo ao atributo numFilhos do objeto o valor de $numFilhos que é o parâmetro recebido pelo método(modificarNumFilhos)**

**$this->numFilhos = $numFilhos;**

**class Funcionario**

**{**

**//class - é seguido um padrão onde a primeira letra da palavra é maiúscula, isso segue não importa quantas palavras houver**

**//atributos**

**//primeira palavra sempre minúscula, mas se houver mais de uma, a/s outra/s começam com letra maiúscula**

**public $nome = 'José';**

**public $telefone = '11 99999-8888';**

**public $numFilhos = 2;**

**//métodos - na prática são funções**

**//padrão de definição de nomes segue mesma regra da definição de variáveis-atributos**

**function resumirCadFunc()**

**{**

**}**

**function modificarNumFilhos($numFilhos)**

**{**

**//afetar um atributo do objeto**

**$this->numFilhos = $numFilhos;**

**//atribuindo ao atributo numFilhos do objeto o valor de $numFilhos que é o parâmetro recebido pelo método(modificarNumFilhos)**

**}**

**//variável recebe instância da classe Funcionário**

**$y = new Funcionario();**

**//criando objeto com base no modelo Funcionário e atribuindo ele a variável $y**

**//a partir dessa variável estamos recebendo os atributos e métodos do objeto**

**//acessando atributos ou métodos(->):**

**echo $y->resumirCadFunc(); //exibindo resumo do cadastro do funcionario**

**echo '<br/>';**

**$y->modificarNumFilhos(3); //modificando num de filhos**

**echo $y->resumirCadFunc(); //exibindo  cadastro novamente (com informação de numFilhos atualizada)**

**?>**

**//nova instância de objeto / novo funcionário**

**$x = new Funcionario();**

**echo $x->resumirCadFunc();**

**echo '<br/>';**

**echo $x->modificarNumFilhos(1);**

**echo $x->resumirCadFunc();**

dados distintos dentro da aplicação que podem ser evoluídos de forma isolada.

**É ideal que as classes sejam genéricas, não tenham atributos engessados (atributos com valor fixo)**;

**A ideia seria evoluir os atributos no momento de criação do objeto ou após a criação desse objeto**.

No exemplo desse projeto:

**$nome = null;**

**$telefone = null;**

**$numFilhos = null;**

**Métodos Getters e Setters**

Nos permitem atender a uma convenção que diz qual a melhor forma de acessar e manipular os atributos dos objetos;

Não é uma regra a manipulação de atributos com getter e setter, é opcional;

**Setter** – setar ou **definir** os **valores** de um atributo de um objeto. Recebe e manipula um valor, **sem retorno**. ***Estrutura:***

Palavra reservada **function**;

Nome do método: set<NomeDoMétodo> - sendo que o nome do método **inicia sempre com letra maiúscula** (por sempre começar na segunda palavra);

Abre e fecha parênteses;

Escopo do método definido dentro de chaves.

function setNome(){

}

$this->nome = $nome;

    } //para manipular um atributo do próprio objeto basta utilizar a palavra reservada this e atribui-se a ela o valor passado por parâmetro na função

A palavra this indica que estamos utilizando uma palavra reservada do próprio objeto;

**Getter** – Nos permitem recuperar valores dos atributos;

Mesma **sintaxe do set**, só muda que **ao invés de set é get**;

A palavra utilizada para fazer o retorno da variável é ‘**return’**.

function setNumFilhos($numFilhos)

    {

        $this->numFilhos = $numFilhos;

    }

    function getNome()

    {

        return $this->nome;

    }

$y->setNumFilhos(2);

echo $y->getNome() . ' possui ' . $y->getNumFilhos() . ' filho(s) ';

**Getters e Setters mágicos (overloading de atributos e métodos)**

Nos exemplos dado, na classe funcionário haviam apenas 3 atributos e foram implementados get e set apenas para $nome e $numFilhos. Implementação simples;

Se houvesse uma classe com diversos atributos e para cada um tivéssemos que implementar os métodos getter e setter, fazendo com que fique extenso e a codificação fique redundante;

Pensando nisso, as pessoas começaram a utilizar os métodos getters e setters de uma forma mais inteligente. Utilizando o conceito de overloading ou sobrecarga;

A ideia desse conceito é criar um único método get e um único método set capazes de se adaptar ao atributo que será manipulado.

**Nome de método deve ser essencial para seu fim.** Pois sempre que ele for utilizado dentro da aplicação ou estiver fazendo a manutenção em outras ações, provavelmente o método responsável por fazer o set dos atributos do objeto, terá esse nome.

function \_\_set($atributo, $valor)

    {

    $this->$atributo = $valor;

    }

$y = new Funcionario();

$y->\_\_set('nome', 'Jose');

$y->\_\_set('numFilhos', 2);

echo $y->resumirCadFunc();

echo '<br/>';

echo $y->\_\_get('nome') . ' possui ' . $y->\_\_get('numFilhos') . ' filho(s) ';

**Chamar métodos internamente**

        return $this->\_\_get('nome'). "possui". $this->\_\_get('numFilhos'). "filho(s)";

**Exibindo método (passando variáveis)**

$y = new Funcionario();

$y->\_\_set('nome', 'Jose');

$y->\_\_set('numFilhos', 2);

echo $y->resumirCadFunc();

**Método Construtor e Destrutor (Construct e Destruct)**

Também são conhecidos como métodos mágicos, logo, síntaxe começa com ‘\_\_’;

Esses métodos fazem parte do que consideramos ser o ciclo de vida de um objeto;

Quando a instância de um objeto é criada com base em uma classe, automaticamente o método constructo é executado de modo que uma ação possa ser tomada no processo de inicialização do objeto, sendo essa ação disparada automaticamente em função da instância.

Já o destruct é executado automaticamente quando a instância do objeto é removida da memória, ou seja, quando aquele objeto deixa de existir dentro da aplicação.

***Síntaxe construct***

function \_\_construct()

    {}

***Síntaxe destruct***

function \_\_destruct()

    {

        echo 'Objeto removido';

    }

unset($pessoa); //forçar de forma proposital a remoção desse objeto

método **unset()** e como parâmetro, a **variável que contém** a **referência para** o **objeto instanciado**;

***Em resumo:***

Com os métodos contruct e destruct, podemos criar essa espécie de ‘ciclo de vida’ da aplicação;

O método constructo éa disparado automaticamente na instância do objeto, podendo receber ou não parâmetros;

O método destruct sendo executado automaticamente em função da remoção do objeto da memória. Isso também pode ser feito de forma proposital (intencional) através do método unset, ou esse método pode ser executado pelo simples fato da finalização da interpretação do script.

**Herança:** Compreender oque existe de comum entre os objetos da aplicação que possa ser abstraído e definido em outro modelo;

A ideia é centralizar atributos e métodos comuns para os nossos objetos, de modo a implementar uma outra classe que possa estender esses atributos e métodos para as classes especialistas;

Em alguns casos ouve-se os termos:

- Classe pai e classes filhas;

- Classes genéricas e classes especializadas;

- Super classe e subclasse.

Termos comuns que representam a mesma coisa (classes que **estendem funcionalidades de outra classe**, criando essa **relação de herança** de atributos e métodos).

**- Reutilizável e Manutenção**.

Antes da relação de herança:

class Carro

{

    public $placa = 'ABC1234';

    public $cor = 'Branco';

    public $teto\_solar = true;

    function acelerar()

    {

        echo 'Acelerar';

    }

    function abrirTetoSolar()

    {

        echo 'Abrir teto solar';

    }

    function alterarPosicaoVolante()

    {

        echo 'Alterar posição volante';

    }

}

class Moto

{

    public $placa = 'DEF1122';

    public $cor = 'Preta';

    public $contraPesoGuidao = true;

    function acelerar()

    {

        echo 'Acelerar';

    }

    function empinar()

    {

        echo 'Empinar';

    }

}

Para conectar a classe que contém os atributos e métodos a serem herdados e a classe que quer herdar os mesmos, é só adicionar após o nome desta classe, adicionar:

 extends <classeComAtributoseMetodosDeHeranca>

assim, classe que está sendo criada, herda métodos e atributo da classe que foi colocada após a palavra **extends**;

Depois da relação de herança:

**class Carro extends Veiculo**

**{**

**public $teto\_solar = true;**

**function \_\_construct($placa, $cor)**

**{**

**$this->placa = $placa;**

**$this->cor = $cor;**

**}**

**function abrirTetoSolar()**

**{**

**echo 'Abrir teto solar';**

**}**

**function alterarPosicaoVolante()**

**{**

**echo 'Alterar posição volante';**

**}**

**}**

**class Moto extends Veiculo**

**{**

**public $contraPesoGuidao = true;**

**function \_\_construct($placa, $cor)**

**{**

**$this->placa = $placa;**

**$this->cor = $cor;**

**}**

**function empinar()**

**{**

**echo 'Empinar';**

**}**

**}**

**class Veiculo**

**{**

**public $placa = null;**

**public $cor = null;**

**function acelerar()**

**{**

**echo 'Acelerar';**

**}**

**function freiar()**

**{**

**echo 'Freiar';**

**}**

**}**

Vantagem: reutilização de códigos.

**Polimorfismo**:

Acontece quando trabalhamos com a herança, temos: objeto pai e objeto filho (herda atributos e métodos do objeto pai);

Não necessariamente o objeto filho deve se comportar da mesma forma que o objeto pai, nessas situações, utilizamos o polimorfismo (sobrescrita de métodos) para corrigir os comportamentos do objeto filho.

**- Sobrescrita de métodos.**

Um exemplo seria o caso de dois objetos fazer a mesma coisa, porém de formas diferentes. Função seria passada no objeto pai e utilizaríamos o método de sobrescrita no objeto que faz aquela ação de forma diferente.

class Veiculo

{

function trocarMarcha()

{

echo 'Desengatar embreagem com o pé e engatar marcha com a mão';

}

}

class Moto extends Veiculo

{

function trocarMarcha()

{

echo 'Desengatar embreagem com a mão e engatar marcha com o pé';

}

}

**Encapsulamento**