**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;

**Setter** – setar ou definir os valores de um atributo de um objeto. ***Estrutura:***

Palavra reservada function;

Palavra set;

Encapsulamento

Herança

Polimorfismo