

Creando un ABM - POO con PHP

Introducción:

- Explicar brevemente qué es un ABM (Alta, Baja, Modificación) y para qué se utiliza.
- Presentar la programación orientada a objetos como una forma de organizar y estructurar el código para simplificar el desarrollo y el mantenimiento de aplicaciones.

Desarrollo:

- Presentar los conceptos fundamentales de la programación orientada a objetos en PHP: clases, objetos, propiedades, métodos, herencia, polimorfismo, interfaces, traits, etc.
- Explicar cómo utilizar la programación orientada a objetos para crear un ABM utilizando PHP y SQL.
- Mostrar ejemplos prácticos de cómo crear las clases necesarias para representar los objetos involucrados en el ABM (por ejemplo, la clase "Producto").
- Explicar cómo crear una clase para interactuar con la base de datos (por ejemplo, la clase "BaseDeDatos").
- Presentar cómo implementar los métodos necesarios para agregar, editar, eliminar y listar productos utilizando las clases creadas anteriormente.
- Mostrar cómo crear una interfaz gráfica utilizando HTML, CSS y JavaScript para interactuar con el ABM.
- Explicar cómo integrar la interfaz gráfica con las clases del ABM utilizando PHP y AJAX.

Conclusión:

- Resumir los conceptos fundamentales de la programación orientada a objetos en PHP y su aplicación en la creación de un ABM.
- Presentar posibles extensiones o mejoras al ABM creado (por ejemplo, agregar validaciones, autenticación de usuarios, integración con otros sistemas, etc.).
- Ofrecer recursos adicionales para seguir aprendiendo sobre programación orientada a objetos y el desarrollo de aplicaciones web con PHP.





Creación de una clase "Producto"

- Crear una clase "Producto" con las propiedades "id", "nombre", "precio" y "cantidad".
- Agregar métodos para obtener y establecer los valores de las propiedades.
- Implementar el constructor y los métodos "guardar", "editar", "eliminar" y "listar" utilizando SQL.

Creación de una clase "BaseDeDatos"

- Crear una clase "BaseDeDatos" que tenga como propiedad un objeto PDO para conectarse a la base de datos.
- Agregar un método "conectar" para realizar la conexión.
- Agregar métodos para ejecutar consultas SQL y devolver los resultados.

Creación de una clase "ABM"

- Crear una clase "ABM" con los métodos "agregar", "editar", "eliminar" y "listar" utilizando la clase "Producto" y la clase "BaseDeDatos".
- Agregar un método "menu" para presentar las opciones disponibles al usuario.

Creación de una interfaz gráfica

- Crear una interfaz gráfica utilizando HTML, CSS y JavaScript para interactuar con la clase "ABM".
- Agregar un formulario para agregar, editar y eliminar productos.
- Agregar una tabla para listar los productos.

