

Introduction à la Programmation Orientée Objet (POO) en PHP

Document PDF V1 – Niveau débutant

1. Introduction à la POO en PHP

La programmation orientée objet (POO) est une façon d'organiser le code autour d'objets. Un objet représente une chose réelle comme un utilisateur ou un livre. Une classe est un plan, et un objet est une instance de ce plan. La POO rend le code plus clair, structuré et facile à maintenir.

2. Encapsulation et Modificateurs d'Accès

L'encapsulation consiste à protéger les données d'un objet. En PHP, on utilise des modificateurs d'accès : **public** (accessible partout), **private** (accessible seulement dans la classe), **protected** (accessible dans la classe et ses classes filles). Cela permet d'éviter les erreurs et de sécuriser les données sensibles.

3. Héritage et Polymorphisme

L'héritage permet à une classe de récupérer les propriétés et méthodes d'une autre classe, ce qui évite la répétition du code. Le polymorphisme permet à plusieurs classes d'utiliser la même méthode mais avec un comportement différent. Ces concepts rendent le code plus flexible et évolutif.