



Programmation orientée objet en PHP

[Accueil](#) ► [Mes cours](#) ► [Développement logiciel](#) ► [POO PHP](#) ► La programmation orientée objet : premiers pas ► [Introduction](#)

Introduction

La programmation orientée objet est ce qu'on appelle un paradigme de programmation, c'est-à-dire une façon de concevoir des programmes. Jusqu'ici nous avons écrit des programmes selon un style de programmation très impératif : nos programmes sont constitués d'une suite d'instructions qui seront réalisées séquentiellement (les unes après les autres) par l'ordinateur. Nous allons à présent créer des objets qui posséderont certaines caractéristiques et compétences, et nous demanderons à notre programme de mettre ces objets en interaction.

Il existe beaucoup de langages qui permettent un style de programmation orienté objet, parmi les plus connus nous pouvons citer C++, C#, Java.

Fin

NAVIGATION



Accueil

■ Ma page

Pages du site

Mon profil

Cours actuel

POO PHP

Participants

Généralités

La programmation orientée objet : premiers pas

Introduction

Classes et objets

T.P. première classe

Les classes en PHP

T.P. Personne

Le constructeur et this

T.P. Personne v2

Accesseurs et mutateurs

Les méthodes magiques

T.P. Personne v3

Les constantes de classe

Le modificateur static

T.P. Personne v4

Une Personne et une Adresse : la relation has-a

Histoire de références

T.P. formation

T.P. formation v2

Une Personne et plusieurs Adresse(s)

T.P. formation v3

Bricolage et dépendance

L'héritage

Les interfaces

Le typage

Les namespaces

Les exceptions

Les bases de données avec PDO

Les tests avec PHPUnit

Petite application version 2

Petite application version 3

[Mes cours](#)

ADMINISTRATION



Administration du cours

Réglages de mon profil

Connecté sous le nom « [Arnaud Lemais](#) » ([Déconnexion](#))
[POO PHP](#)