

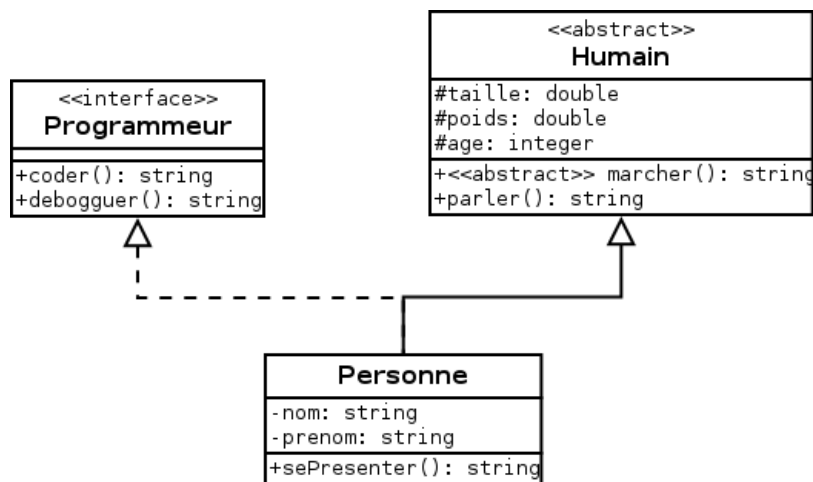


Programmation orientée objet en PHP

[Accueil](#) ▶ [Mes cours](#) ▶ [Développement logiciel](#) ▶ [POO PHP](#) ▶ [Le typage](#) ▶ [Introduction](#)

Introduction

Lorsque que l'on crée une classe ou une interface, on crée aussi un type. Nous pouvons dire que 123 est de type integer, que true est de type booléen, et si nous créons une classe Personne alors nous pourrions dire que les instances de Personne sont de type Personne. Si cette Personne hérite d'une classe Humain nous pourrions aussi dire que les instances de Personne sont de type Humain. Enfin si la classe Personne implémente une interface Programmeur alors nous pourrions aussi dire que les instances de Personne sont de type Programmeur.



Connaître le type d'un objet c'est aussi connaître les attributs et surtout les méthodes que je peux utiliser avec cet objet.

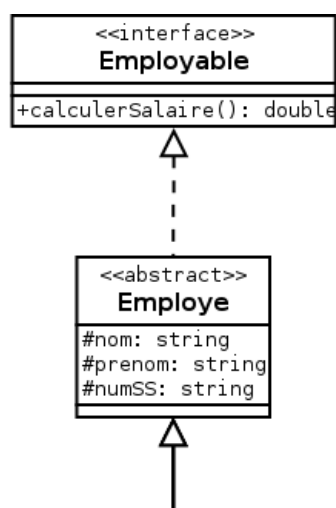
Par exemple, si je sais qu'un objet est de type Personne, je sais que je peux utiliser la méthode `sePresenter()` puisque cette méthode est définie dans la classe Personne, donc cette méthode appartient au type Personne.

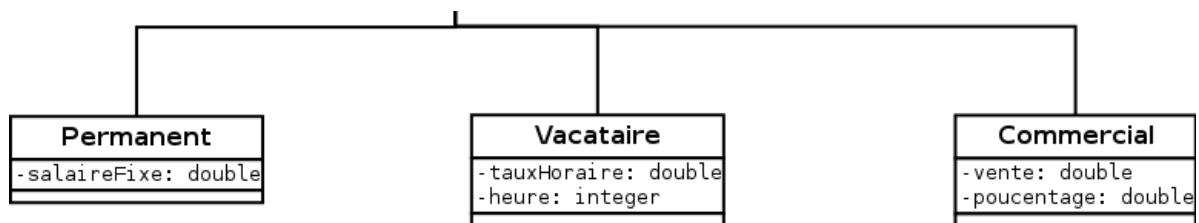
Si je sais qu'un objet est de type Humain, je sais que je peux appeler les méthodes `marcher()` et `parler()` avec cet objet, puisque ces méthodes sont définies dans la classe Humain et donc appartiennent au type Humain.

Si je sais qu'un objet est de type Programmeur, je sais que je peux appeler les méthodes `coder()` et `debogguer()` puisque ces méthodes sont définies dans l'interface, c'est-à-dire dans le type Programmeur.

La classe Personne hérite de la classe Humain, nous sommes donc dans une relation is-a ("est un"), nous pouvons donc dire qu'une Personne "est un" Humain. Si nous pouvons dire qu'une Personne est un Humain alors les instances de Personnes sont de type Humain.

Dans ce diagramme de classe (celui du devoir employés v2) :





nous pouvons dire qu'une instance de Permanent est de type Permanent, mais aussi de type Employe et de type Employable.

Fin

NAVIGATION

Accueil

■ Ma page

Pages du site

Mon profil

Cours actuel

POO PHP

Participants

Généralités

La programmation orientée objet : premiers pas


L'héritage

Les interfaces

Le typage

 **Introduction**

 Le Type Hinting

 T.P. 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](#)