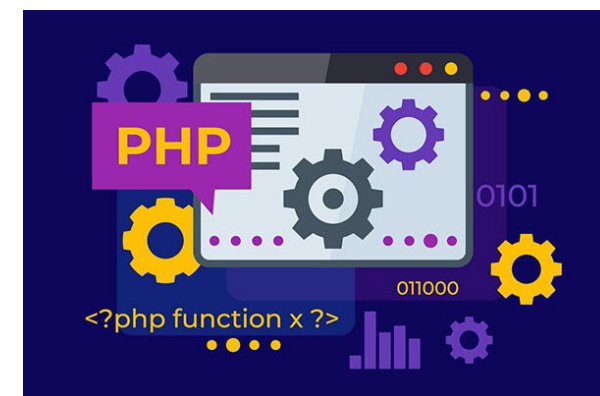
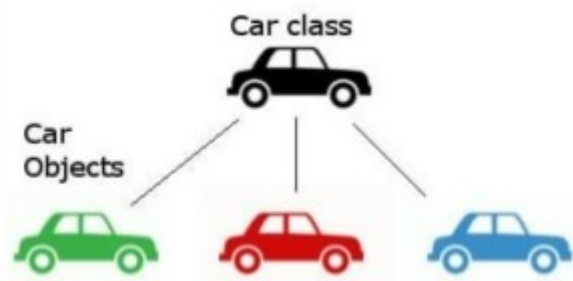


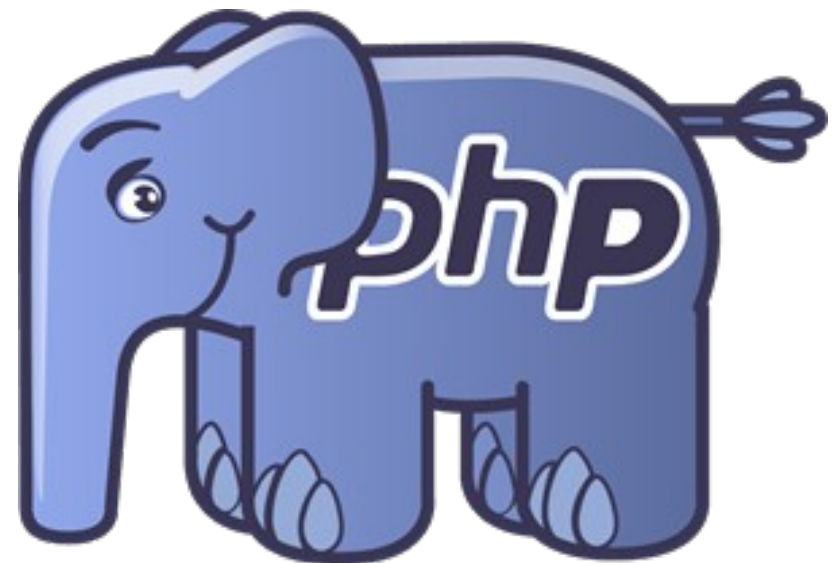
Linguagem PHP

Prof. Daniel Di Domenico

Funções,
classes e objetos



- O que já sabemos sobre PHP
 - Características da linguagem
 - Variáveis e tipos
 - Comando de controle de fluxo:
 - IF / ELSE
 - SWITCH
 - WHILE
 - FOR / FOREACH
 - Funções
 - Arrays e constantes



PHP: orientação a objetos

- A linguagem PHP suporta orientação a objetos:
 - Conceitos principais:
 - Classes e objetos
 - Atributos e métodos
 - Encapsulamento
 - Modificadores de acesso (público, protegido e privado)
 - Herança
 - Utilizaremos todos esses conceitos para as implementações durante a disciplina

PHP: classes

- Exemplo de uma classe

```
class Veiculo {  
    private $modelo;  
  
    public function __construct() {  
  
    }  
  
    public function setModelo($modelo) {  
        $this->modelo = $modelo;  
    }  
  
    public function getModelo() {  
        return $this->modelo;  
    }  
}
```

O construtor da classe é sempre definido pelo método **__construct**

O uso de **\$this** é obrigatório para acesso ao objeto dentro da classe

PHP: objetos

- Exemplo de um objeto

```
//Classe Veiculo declarada no slide anterior  
  
$veiculo = new Veiculo();  
$veiculo->setModelo("Gol");  
echo $veiculo->getModelo() . "<br>";
```

ATENÇÃO:
O operador de objetos
do PHP é ->

PHP: herança

- Implementação de uma herança

```
class Ingresso {  
    protected $valor;  
}  
  
class IngressoVIP extends Ingresso {  
    private $valorAdicional;  
  
    public function __construct($valor, $valorAd) {  
        $this->valor = $valor;  
        $this->valorAdicional = $valorAd;  
    }  
  
    public function getValorIngresso() {  
        return $this->valor + $this->valorAdicional;  
    }  
}
```

PHP: herança

- Exemplo de uso de classe com herança

```
//Classe IngressoVIP declarada no slide anterior

$ingresso = new IngressoVIP(25, 10);

echo "O valor do ingresso VIP é: R$";
echo $ingresso->getValorIngresso();

echo "<br>";

print_r($ingresso);
```

Impressão do objeto em
formato humanizado

Exercícios

- **1-** Faça um programa com uma classe que possua o nome e o sobrenome de uma pessoa. Esta classe deve ter todos os GETs e SETs dos atributos, bem como um método público para retornar o nome completo da pessoa (nome + sobrenome). Crie 3 objetos para essa classe, sete os atributos e exiba o nome completo de cada pessoa.
- **2-** Faça um programa que declare uma classe Livro com os atributos título, autor, gênero e quantidade de páginas. Após:
 - 2.1: Crie 3 objetos a partir da classe livros;
 - 2.2: Adicione os objetos em um array;
 - 2.3: A partir do array, exiba os atributos dos objetos Livro em uma tabela.