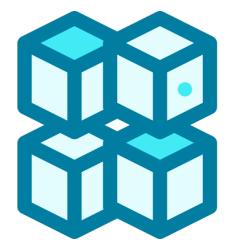


Orientação a Objetos

Prof. Daniel Di Domenico

Arrays (vetores) de Objetos

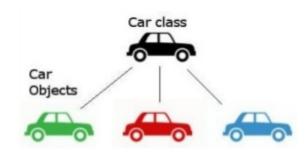


O que já sabemos?

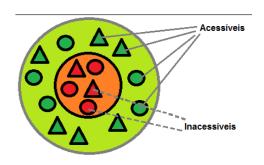


Campus Foz do Iguaçu

- Linguagem PHP
 - Variáveis, tipos, operadores
 - Comandos de fluxo:
 - IF/ELSE, SWITCH, WHILE, DO-WHILE, FOR
 - Leitura de dados
- Orientação a objetos
 - Abstração
 - Classes e Objetos
 - Atributos e Métodos
 - Encapsulamento







Objetivos da aula



Campus Foz do Iguaçu

- Utilizar vetores com objetos:
 - Adicionar objetos a um vetor
 - Acessar os objetos do vetor



Arrays de objetos



Foz do Iguaçu

- Os objetos criados podem ser adicionados a um vetor (array)
 - Tais objetos poderão ser acessados posteriormente a partir do vetor
 - A modo de acesso dos objetos em um vetor é semelhante ao utilizado para acessar um vetor associativo

Arrays de objetos



Campus Foz do Iguaçu

Classe Fruta:

```
class Fruta {
    private string $nome;
    private string $cor;
    private string $especie;
    public function getDados() {
        return sprintf("%s - %s - %s\n",
           $this->nome,
           $this->cor,
           $this->especie);
                                       Versão do printf
                                       que não imprime,
                                      apenas retornando
    //GETs e SETs omitidos...
                                       o texto formatado
```

Arrays de objetos



Campus Foz do Iguaçu

Objetos da classe Fruta:

```
$f1 = new Fruta();
$f2 = new Fruta();
f3 = new Fruta();
frutas = array(f1, f2, f3);
                                    Acesso ao objeto
echo $frutas[1]->getDados();
                                     do Array pela
                                       posição
foreach($frutas as $f)
    echo $f->getDados();
                                 Acesso aos objetos
```

do Array pelo laço

Exercícios



Campus Foz do Iguaçu

- 1- Faça um programa que crie a classe Escola com os atributos nome, endereço e quantidade de alunos. Depois:
 - 1.1- Crie 4 objetos do tipo Escola e leia os valores dos seus atributos, armazenando cada objeto em uma lista.
 - 1.2- Percorra a lista, imprimindo os dados de todos os seus objetos.
 - **1.3-** Percorra a lista, imprimindo os dados da escola com mais alunos.
- 2- Faça um programa com um menu que possua as opções de cadastrar e listar Pessoas (atributos nome, sobrenome e idade). Ao cadastrar, deve-se armazenar a pessoa criada em uma lista. Ao listar, deve-se percorrer essa lista, exibindo o nome completo e a idade de todas as pessoas cadastradas.
 - Ex: nome=Fulano | sobrenome=Rojas | idade=17
 - Imprimir: Fulano Rojas, 17 anos