

Programación orientada a objetos (I)

ACTIVIDADES

Esta es una de las prácticas más importantes del curso, ya que deberás empezar a *"pensar en objetos"*.

■ Se va a describir una situación real y tendrás que encontrar los objetos que intervienen, así como sus características: propiedades y métodos.

■ Lee detenidamente la siguiente descripción de una cuenta bancaria. Después de una lectura completa, identifica los objetos fundamentales que intervienen, así como sus propiedades y métodos. Apúntalos en un papel.

"Nuestro banco ofrece la mejor cuenta corriente. Esta cuenta permite que su titular disponga de un lugar seguro donde guardar el dinero que necesita en su actividad diaria.

La cuenta es intransferible, es decir, tiene un titular, que es la única persona que puede disponer de sus fondos.

La antigüedad de la cuenta es importante, ya que el titular podrá obtener beneficios adicionales en función de la fecha de creación de la cuenta, que queda almacenada en ese momento.

Por otra parte, trimestralmente se aplica un tipo de interés a la cuenta. El titular puede sacar dinero directamente de la cuenta o domiciliar recibos en ella. En cualquier caso, esto se refleja en la cuenta como *"cargar cierta cantidad por tal concepto en tal fecha"*.

Por otra parte, el titular o cualquier otra persona puede abonar en la cuenta la cantidad que desee. En este caso, también se indica la fecha y motivo de dicho abono.

Tanto al cargar como al abonar, el saldo queda actualizado.

Del titular debemos conocer su nombre, NIF (que lo identifica), domicilio, teléfono y profesión."

■ Una vez identificados los objetos, accede a Dreamweaver y crea un nuevo archivo. Guárdalo como *ccorriente.inc.php*.

■ Escribe únicamente el código PHP siguiente en este archivo, donde se detalla una posible implementación de la clase **Ccorriente** (cuenta corriente) anteriormente descrita:

```
<?php
class Ccorriente
{
    //Propiedades
    var $numCuenta;
    var $nifTitular;
    var $fechaAlta;
    var $saldo;
    var $interes;
    //Constructor
    function __construct($Numero, $Nif, $Fecha, $Interes)
    {
        $this->numCuenta = $Numero;
        $this->nifTitular = $Nif;
        $this->fechaAlta = $Fecha;
        $this->saldo = 0;
        $this->interes = $Interes;
    }
    //Métodos
    function cargar($cantidad, $fecha, $concepto)
    {
        $this->saldo -= $cantidad;
        return $this->saldo;
    }
    function abonar($cantidad, $fecha, $concepto)
    {
        $this->saldo += $cantidad;
        return $this->saldo;
    }
}
?>
```

■ Observa el aspecto de la clase: las propiedades, el constructor, los otros métodos, el uso del identificador **\$this**, etc.

■ No te preocupes si no entiendes todo el código que has escrito. Por ahora lo que realmente interesa es que *"pienses en objetos"*. En las próximas lecciones todo el código quedará más claro.

■ Guarda el código y sal de Dreamweaver hasta la próxima práctica.