

# Le PHP : Orienté Objet

Auteur : Théo FORAY, Sheikh IMRAN & Adrien NAULT

Scénariste : Adrien NAULT

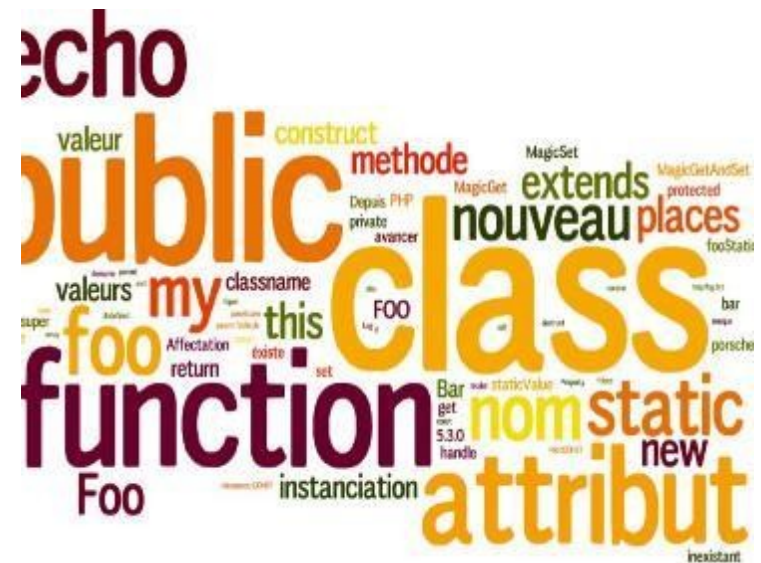
Pilotage : Théo FORAY, Sheikh IMRAN & Adrien NAULT

Licence : CREATIVE COMMONS



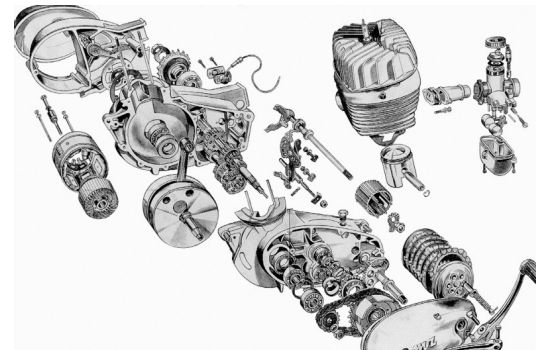
# Sommaire

- Qu'est-ce qu'un Objet
- Créer une Classe
- Les Différentes variables
- Instancier une Classe
- L'héritage de Classe
- Les droit d'accès et l'encapsulation
- Les surcharges de méthodes
- Quizz : Tester votre connaissance
- Explication par la programmation



# Qu'est-ce que la programmation orientée Objet

- La programmation orienté objet est un type de programmation qui confie tous les rôles à chaque objet sur lui-même et confie la communication entre objets à des messages. La POO est plus complexe que la programmation procédurale.
- Un petit exemple pour la compréhension ?

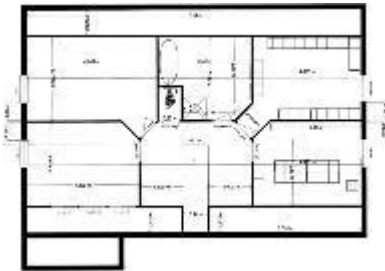


# Créer une Classe

- Qu'est-ce qu'une classe ?

Un modèle permettant de pouvoir créer un objet

- Un exemple pour comprendre ?!



- La création d'une classe !

```
<?Php Class Maison { Private $Mur; public fun..... } ?}
```

```
<?Php Class MGateau { Private $Gateau; public fun..... } ?}
```



# Les différentes propriétés des objets

- **Qu'est-ce qu'une propriété?**

Une propriété est une partie de code dans laquelle nous sauvegardons des informations de façon dynamique.

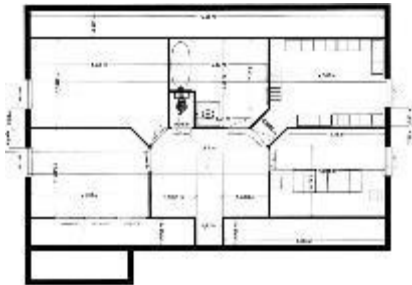
- **Propriété Private, public ou protected**
- **Propriété Global**
- **Propriété Static**

# Instancier une Classe

- **Qu'est ce qu'instancier une Classe ?**

C'est le fait d'utiliser une classe pour créer un objet

- **Un exemple, pour comprendre !**



# L'héritage d'une Classe

- **Qu'est ce que l'héritage d'une Classe ?**

C'est le fait de hiérarchiser les classes afin de faire hériter une sous-classe de toutes les propriétés et méthodes de la classe parente. La sous-classe ne se définit qu'à partir des ces différences (autres propriétés, autres méthodes).

- **Un petit exemple, pour comprendre !**

Classe A {P1, P2, M1, M2} = Mère

Classe B {P1, P2, P3, M1, M2, M3} = Fille



# Les surcharges de méthodes

La surcharge de méthodes consiste à créer dynamiquement des attributs et méthodes.

Il y 6 méthodes pour ceci :







# Prochaines étapes

- Les surcharges de méthodes
- Les méthodes statiques

