Définitions :

Les cookies sont classés par site web. Chaque site web peut écrire, comme vous le voyez, plusieurs cookies. Les cookies sont donc des informations temporaires que l'on stocke sur l'ordinateur des visiteurs. La taille est limitée à quelques kilo-octets : vous ne pouvez pas stocker beaucoup d'informations à la fois, mais c'est en général suffisant.

POO :

La classe est la représentation de l’objet c’est-à-dire de quoi va être constitué l’objet (propriété et méthode)

Variables à l’intérieur d’un objet 🡪 propriétés de l’objet

Fonction à l’intérieur d’un objet 🡪 méthode de l’objet

Constructeur : comment on va déclarer un nouvel objet dans la classe au moment de sa naissance

Le fait de créer un objet à partir d’une classe s’appelle **instancier une classe**.

* En programmation orienté objet, une **classe** est un modèle ou un mode d’emploi tandis que les **objets** sont les objets créés à partir de ce modèle
* Une classe possède un ensemble de variables, appelées **propriétés** ainsi qu’un ensemble de fonctions appelées **méthodes**.
* Il est possible de créer une classe à partir d’une classe grâce au mot-clé   new . On appelle cela une **instance**.
* Pour accéder aux propriétés ou aux méthodes d’une classe, on utilise le symbole  ->.
* Vous réduisez la complexité d’utilisation des classes en privatisant les méthodes et les propriétés avec private.
* Nous pouvons appliquer **le principe d’encapsulation**, en utilisant des getters et des setters, permettant d’accéder aux propriétés et de les modifier en s’assurant de garder des valeurs cohérentes.
* En réduisant la complexité, vous réduisez le risque d’erreur.

**Définition des propriétés et méthodes statiques**

**Une propriété ou une méthode statique est une propriété ou une méthode qui ne va pas appartenir à une instance de classe ou à un objet en particulier mais qui va plutôt appartenir à la classe dans laquelle elle a été définie.**

**Les méthodes et propriétés statiques vont donc avoir la même définition et la même valeur pour toutes les instances d’une classe et nous allons pouvoir accéder à ces éléments sans avoir besoin d’instancier la classe.**

Pour être tout à fait précis, nous n’allons pas pouvoir accéder à une propriété statique depuis un objet. En revanche, cela va être possible dans le cas d’une méthode statique.

Attention à ne pas confondre propriétés statiques et constantes de classe : une propriété statique peut tout à fait changer de valeur au cours du temps à la différence d’une constante dont la valeur est fixée. **Simplement, la valeur d’une propriété statique sera partagée par tous les objets issus de la classe dans laquelle elle a été définie.**

**L'opérateur de résolution de portée**

L'opérateur de résolution de portée (aussi appelé Paamayim Nekudotayim) ou, en termes plus simples, le symbole "double deux-points" (::), fournit un moyen d'accéder aux membres [static](https://www.php.net/manual/fr/language.oop5.static.php) ou [constant](https://www.php.net/manual/fr/language.oop5.constants.php), ainsi qu'aux propriétés ou méthodes surchargées d'une classe.

Lorsque vous référencez ces éléments en dehors de la définition de la classe, utilisez le nom de la classe.

Il est possible de référencer une classe en utilisant une variable. La valeur de la variable ne peut être un mot-clé (e.g. self, parent et static).

NOTE: A class constructor is always public.