



Accueil > Cours > Programmez en orienté objet en PHP > Quiz : Quiz 1

Programmez en orienté objet en PHP

30 heures  Moyenne



Mis à jour le 18/12/2018



Quiz 1

Bravo ! Vous avez réussi cet exercice !

Compétences évaluées

-  Procéder à un héritage
-  Utiliser une classe pour créer des objets

Question 1

Quelle est la différence entre une classe et un objet ?

- ☒ Une classe est une description comportant un ensemble de caractéristiques et de fonctionnalités dont chaque objet créé à partir de ce modèle héritera
- ☐ Un objet est une description comportant un ensemble de caractéristiques et de fonctionnalités dont chaque classe créée à partir de ce modèle héritera

Question 2

Quelle visibilité est la moins permissive ?

- ✓ ☒ private
- ☐ protected
- ☐ public

Question 3

Quelle garantie nous apporte le principe d'encapsulation ?

- ☐ Il nous garantit uniquement la validité des types des données de nos objets
- ✓ ☒ Il nous garantit la validité des types et des valeurs des données de nos objets
- ☐ Il nous garantit que l'utilisateur pourra manipuler des objets

Question 4

Quel paramètre implicite est passé à chaque méthode pour représenter l'objet que l'on est en train de manipuler ?

- ☐ \$class
- ☐ \$object
- ✓ ☒ \$this

Question 5

Quel mot-clé permet de créer une nouvelle instance ?

- ☐ instanceof
- ✓ ☒ new
- ☐ create

Question 6

Quelle est l'utilité de la pile d'autoloads ?

- ☐ Cela sert à déclarer un ensemble de fonctions permettant au développeur de connaître les emplacements des fichiers dans lesquels les classes sont écrites
- ✓ ☒

Cela sert à déclarer un ensemble de fonctions appelées successivement par PHP pour tenter de charger une classe

Question 7

Si l'on respecte le principe d'encapsulation, comment procédons-nous pour accéder et modifier la valeur des attributs de nos objets ?

- ✓ ☒ Nous nous servons d'accesseurs et de mutateurs
- ☐ Nous créons une classe à part chargée de récupérer et modifier ces valeurs
- ☐ Nous accédons par référence à ces attributs afin de récupérer leurs valeurs et de les modifier depuis l'extérieur de la classe

Question 8

Quelle est l'utilité d'un constructeur ?

- ✗ ☒ Déclarer l'ensemble des caractéristiques et fonctionnalités de l'objet afin de nous en servir
- ☐ Allouer la mémoire nécessaire pour que l'objet créé puisse exister
- ✓ ☐ Effectuer des opérations d'initialisation dès la création de l'objet

Question 9

Quelle est l'utilité de l'opérateur de résolution de portée ?

- ☐ Invoquer une méthode sur un objet auquel nous n'avons pas directement accès car contenu dans un autre objet
- ✓ ☒ Accéder à un élément appartenant à la classe et non à l'objet
- ☐ Connaître la visibilité d'un élément

Question 10

Dans quel cas doit-on déclarer un élément statique ?

- ✗ ☒ Lorsque l'élément ne doit pas être modifié ou invoqué
- ✓ ☐ Lorsque l'élément est propre à la classe et non aux objets
- ☐ Lorsque l'élément doit nécessairement être récupéré, modifié ou invoqué depuis un objet

Question 11

Quel mot-clé permet, depuis les méthodes d'une classe, d'accéder à ladite classe ?

- ✓ ☒ self
- ☐ static
- ☐ class

Question 12

Si je souhaite manipuler des articles stockés en base de données, quelles classes vais-je devoir créer pour manipuler ces articles ?

- ✓ ☐ Une classe dont chaque instance représentera un article ainsi qu'une classe chargée de gérer ces instances en base de données
- ✗ ☒ Une classe dont chaque instance représentera un article et contiendra les méthodes chargées d'interagir avec la base de données
- ☐ Une classe dont chaque instance représentera un article, une classe chargée de gérer ces instances en base de données ainsi qu'une autre classe chargée de créer de nouvelles instances pour les articles

Question 13

Que signifie « hydrater un objet » ?

- ☐ Réinitialiser un objet en lui effaçant tout son contenu
- ✓ ☒ Fournir des données à un objet initialement vide afin qu'il puisse les affecter à ses attributs
- ☐ Déclarer la liste des attributs d'un objet afin de spécifier ses caractéristiques

Question 14

Quel est le principe de l'héritage ?

- ☐ Créer une classe possédant une partie des caractéristiques et fonctionnalités d'une autre classe
- ✗ ☒ Créer une classe capable de partager ses fonctionnalités avec une autre classe, et inversement

- ✓ ☐ Créer une classe possédant au moins toutes les caractéristiques et fonctionnalités d'une autre classe

Question 15

Quelle condition nécessaire et suffisante doit-on avoir pour dire qu'une classe B doit hériter d'une classe A ?

- ✓ ☒ On doit pouvoir dire : « B est un A »
- ☐ On doit retrouver des fonctionnalités en commun entre la classe B et la classe A
- ☐ On doit retrouver des caractéristiques en commun entre la classe B et la classe A

Question 16

Quel mot-clé permet de procéder à un héritage ?

- ☐ herits
- ✓ ☒ extends
- ☐ childof

Question 17

En quoi consiste la redéfinition d'une méthode ?

- ✓ ☐ Réécrire une méthode déjà implémentée dans la classe mère
- ☐ Déclarer deux fois la même méthode au sein d'une même classe
- ✗ ☒ Empêcher l'héritage d'une méthode au sein d'une classe fille

Question 18

Quel mot-clé permet, au sein d'une méthode, d'accéder à la classe parente ?

- ☐ extended
- ☐ sup
- ✓ ☒ parent

Question 19

Dans quel cas décide-t-on de déclarer une classe abstraite ?

- ☒ ✗ Lorsque l'on souhaite empêcher toute classe d'hériter de ladite classe
- ☒ ✓ Lorsque l'on souhaite représenter une nature en commun pour plusieurs classes
- ☐ Lorsque l'on souhaite imposer aux classes enfant de réécrire chacune des méthodes de la classe mère

Question 20

À quoi sert la résolution statique à la volée ?

- ☐ Cela sert à déterminer la classe parente à la classe contenant la méthode invoquée
- ☐ Cela sert à déterminer la classe contenant la méthode qui a invoqué la méthode appelée
- ☒ ✓ Cela sert à déterminer la classe active durant l'exécution, et non la classe dans laquelle se situe la méthode invoquée

Question 21

Qu'est-ce qu'une méthode magique ?

- ☒ ✓ Il s'agit d'une méthode invoquée automatiquement par PHP suite à un événement spécifique qui vient de se produire
- ☐ Il s'agit d'une méthode chargée de vérifier l'intégrité des données à chaque fois qu'un attribut est modifié
- ☐ Il s'agit d'une méthode capable d'être déclarée deux fois dans une même classe mais possédant une liste de paramètres différente

Question 22

Le nom de chaque méthode magique suit une convention bien précise, laquelle ?

- ☐ Leurs noms sont précédés de « magic »
- ☒ ✓ Leurs noms sont précédés de deux tirets bas
- ☐ Leurs noms sont précédés de « spec »



[LES MÉTHODES MAGIQUES](#)[LES OBJETS EN PROFONDEUR](#)

Le professeur

Victor Thuillier

Auteur du livre sur la POO en PHP ainsi que de 4 autres tutoriels

Découvrez aussi ce cours en...



Livre



PDF

OpenClassrooms

[L'entreprise](#)

[Alternance](#)

[Forum](#)

[Blog](#)

[Nous rejoindre](#)

Professionnels

[Entreprises](#)

En plus

[Devenez mentor](#)

[Aide et FAQ](#)

[Conditions Générales d'Utilisation](#)

[Politique de Protection des Données Personnelles](#)

[Nous contacter](#)

Français



