

Ejercicios de la Unidad 5

Sitio: Centros - Granada
Curso: Desarrollo web en entorno servidor
Libro: Ejercicios de la Unidad 5

Imprimido por: Aguilera Aguilera, Javier
Día: miércoles, 22 de diciembre de 2021, 12:29

Tabla de contenidos

1. Clases y objetos
2. Herencia

1. Clases y objetos

Crea la clase Perro.

De un perro sabemos su tamaño, raza, color y nombre.

Crea el método mostrar_propiedades. Dicho método imprime por ejemplo: "el tamaño del perro es XXX, su color XXXX, su raza XXX y su nombre:XXX.

Guarda la clase perro en un fichero llamado perro.php

Debes de tener en cuenta en tu código que si no existe el archivo se generará un error, por lo tanto debes de incluir este código dentro del correspondiente bloque de excepción.

Crea un objeto de la clase perro llamado labrador y muestra sus propiedades justo después de crearlo

Añade a la clase perro el método speak que haga hablar al animal.

Crea un segundo objeto llamado caniche.

Crea una librería con varios animales con sus propiedades y métodos.

Para la clase perro crea el método get_color , get_raza, etc. Y también los correspondientes set_nombre,...

Controla los valores que se darán a cada una de las propiedades. Incluye en tu código en tu código las instrucciones necesarias para que, por ejemplo, el nombre del perro sea una cadena de caracteres y no exceda de 21. En caso contrario se debería de dar un mensaje de error

Por último, modifica tu código para que cuando se hagan cambios en una propiedad se tengan en cuenta los posibles errores. Ejemplo:

```
bool $perro_error_message = $labrador->set_nombre('Luna');
```

```
print $perro_error_message ? 'Nombre actualizado correctamente' : 'Nombre no modificado'
```

2. Herencia

Crea la clase `Animal` y haz que los animales creados en el ejercicio anterior hereden de ella .

Modifica algunos métodos e incluso el constructor de alguno de los animales