The background is a dark navy blue. It features several overlapping, semi-transparent geometric shapes in various colors: bright green, cyan, magenta, orange, and light blue. These shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, with some appearing to be layered on top of others. The overall aesthetic is modern and tech-oriented.

# PHP

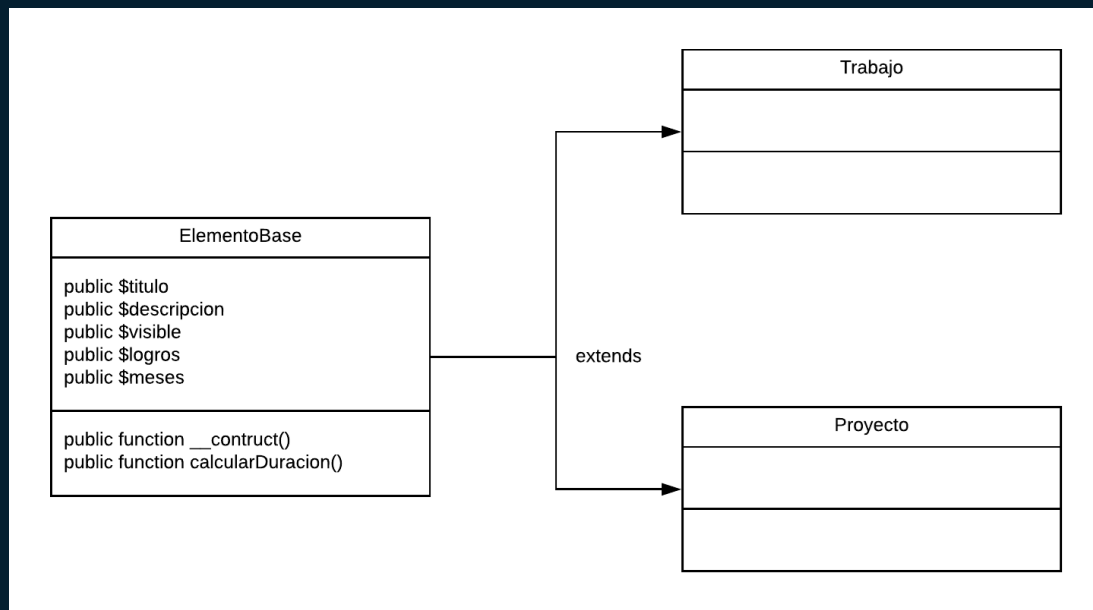
## Programación Orientada a Objetos

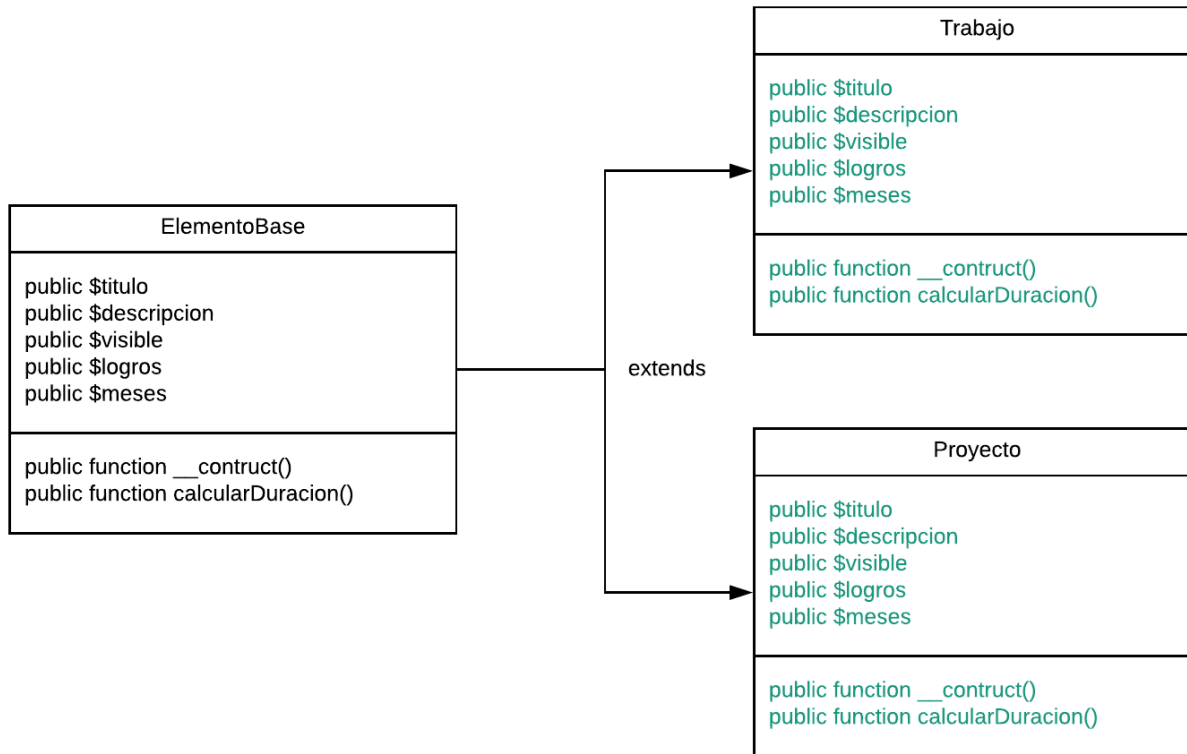
The slide features a dark navy blue background. In the top-left and bottom-left corners, there are overlapping, semi-transparent geometric shapes in shades of cyan, lime green, orange, and magenta. Similar shapes are located in the top-right and bottom-right corners, with colors including cyan, lime green, blue, magenta, and orange. The central text is white and bold.

# 1. Herencia

## Definición

La herencia de clases es uno de los conceptos básicos de la programación orientada a objetos. Decir que una clase hereda de otra quiere decir que esa clase obtiene los mismos métodos y propiedades de la otra clase. Permitiendo de esta forma añadir a las características heredadas las suyas propias

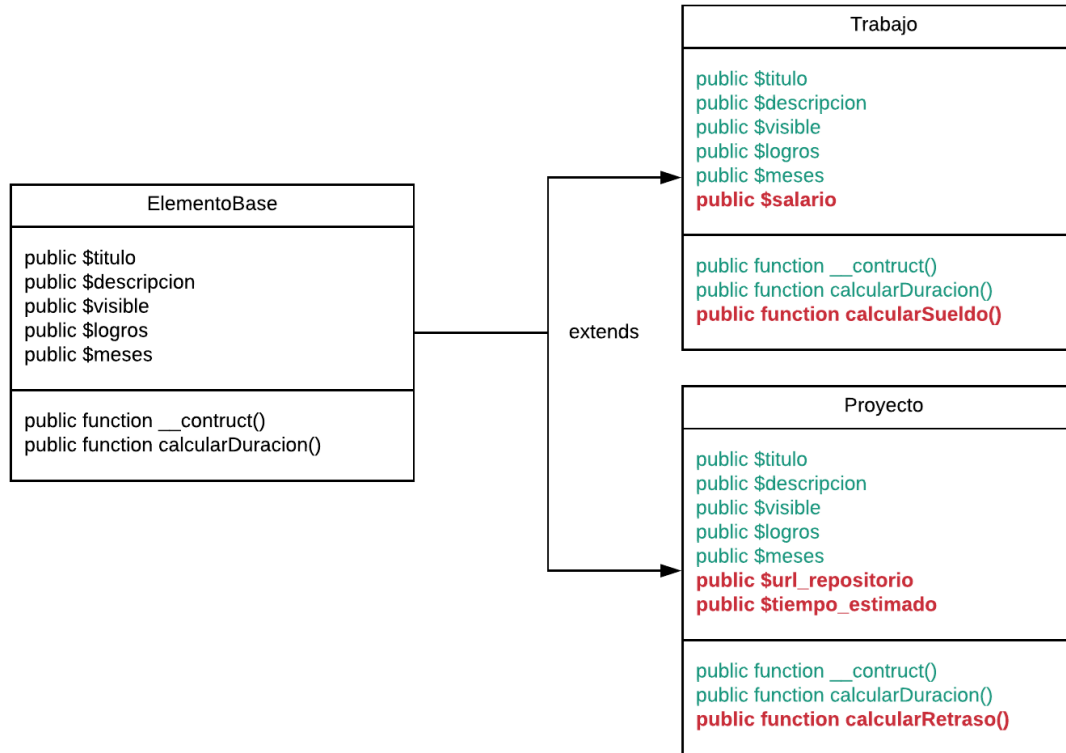





## 2. Polimorfismo

## Definición

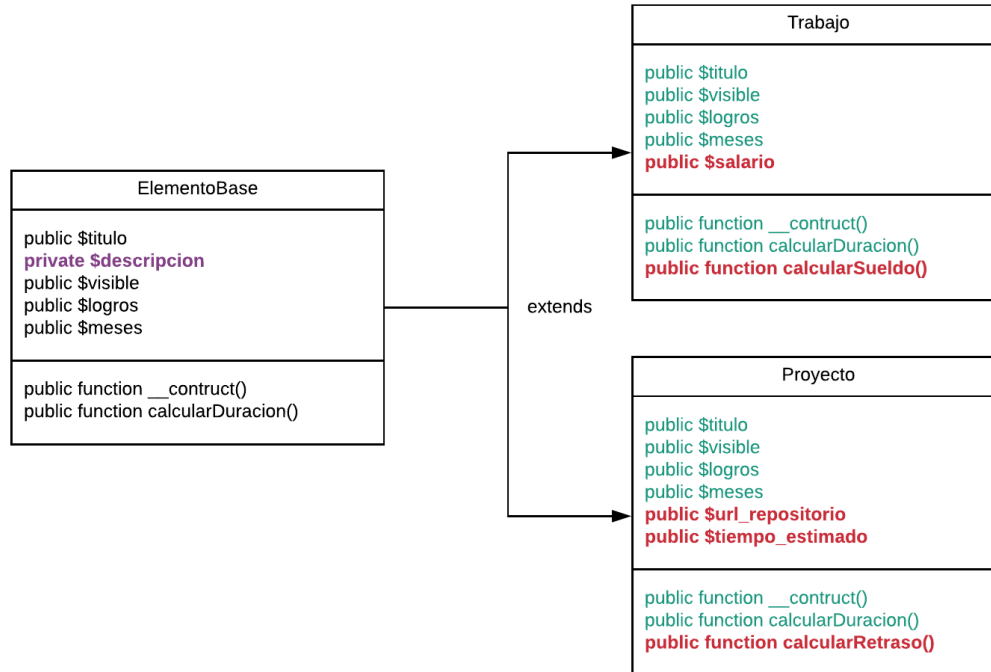
En programación orientada a objetos se denomina polimorfismo a la capacidad que tienen los objetos de una clase de responder al mismo mensaje o evento en función de los parámetros utilizados durante su invocación. ***Veremos un tipo de polimorfismo el cual llamamos Sobreescritura y lo que nos permite es reemplazar algo que ya estaba definido en una clase padre.***

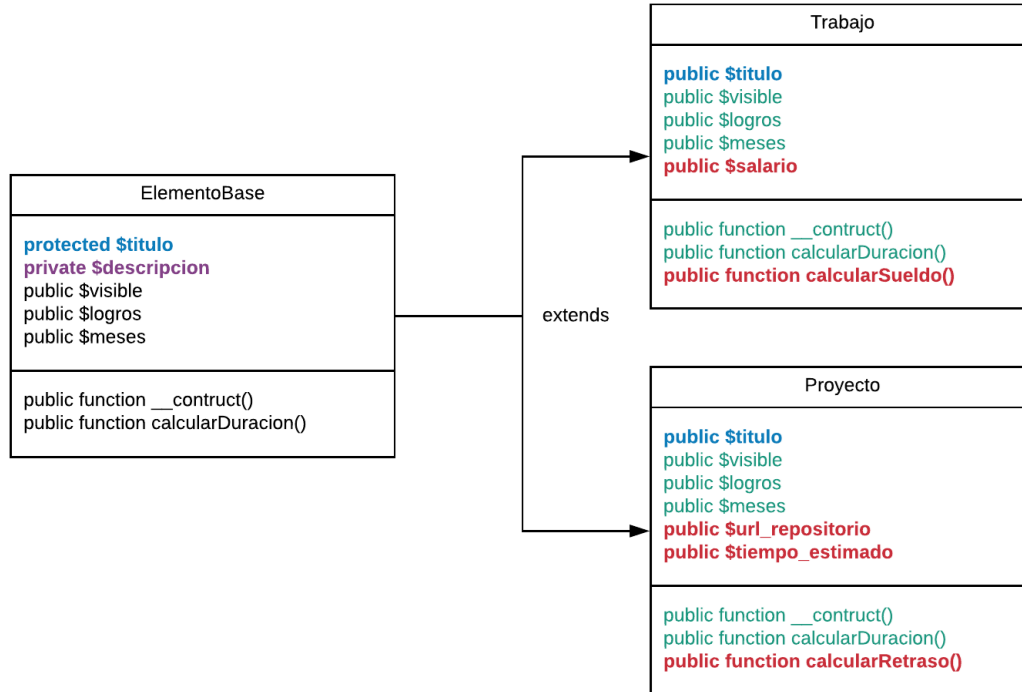






### **3. Alcance/Scope de atributos y métodos**





The slide features a dark navy blue background. In the top-left and bottom-left corners, there are overlapping, semi-transparent geometric shapes in shades of cyan, orange, and magenta. Similarly, in the top-right and bottom-right corners, there are overlapping, semi-transparent geometric shapes in shades of cyan, orange, and magenta. The text is centered in the middle of the slide.

# 3. Static

## Definición

*Declarar propiedades o métodos de clases como estáticos los hacen accesibles sin la necesidad de instanciar la clase.*

```
<?php
class Estatico{
    public static $variableEstatica = 's';
    public static function unMetodoEstatico(){
        echo "llamaste a una función estática <br>";
    }
}
```

```
Estatico::unMetodoEstatico();
$a = new Estatico();
$a->unMetodoEstatico();
$a::$variableEstatica = 'a';
echo $a::$variableEstatica."<br>";
$b = new Estatico();
echo $b::$variableEstatica."<br>";
```

## 4. Interfaces

## Definición

*Las interfaces de objetos permiten crear código con el cual especificar qué métodos deben ser implementados por una clase, sin tener que definir cómo estos métodos son manipulados.*

Las interfaces se definen de la misma manera que una clase, aunque **reemplazando la palabra reservada `class` por la palabra reservada `interface`** y sin que ninguno de sus métodos tenga su contenido definido.

*Para implementar una interfaz, se utiliza el **operador `implements`**. **Todos los métodos en una interfaz deben ser implementados dentro de la clase; el no cumplir con esta regla resultará en un error fatal.***

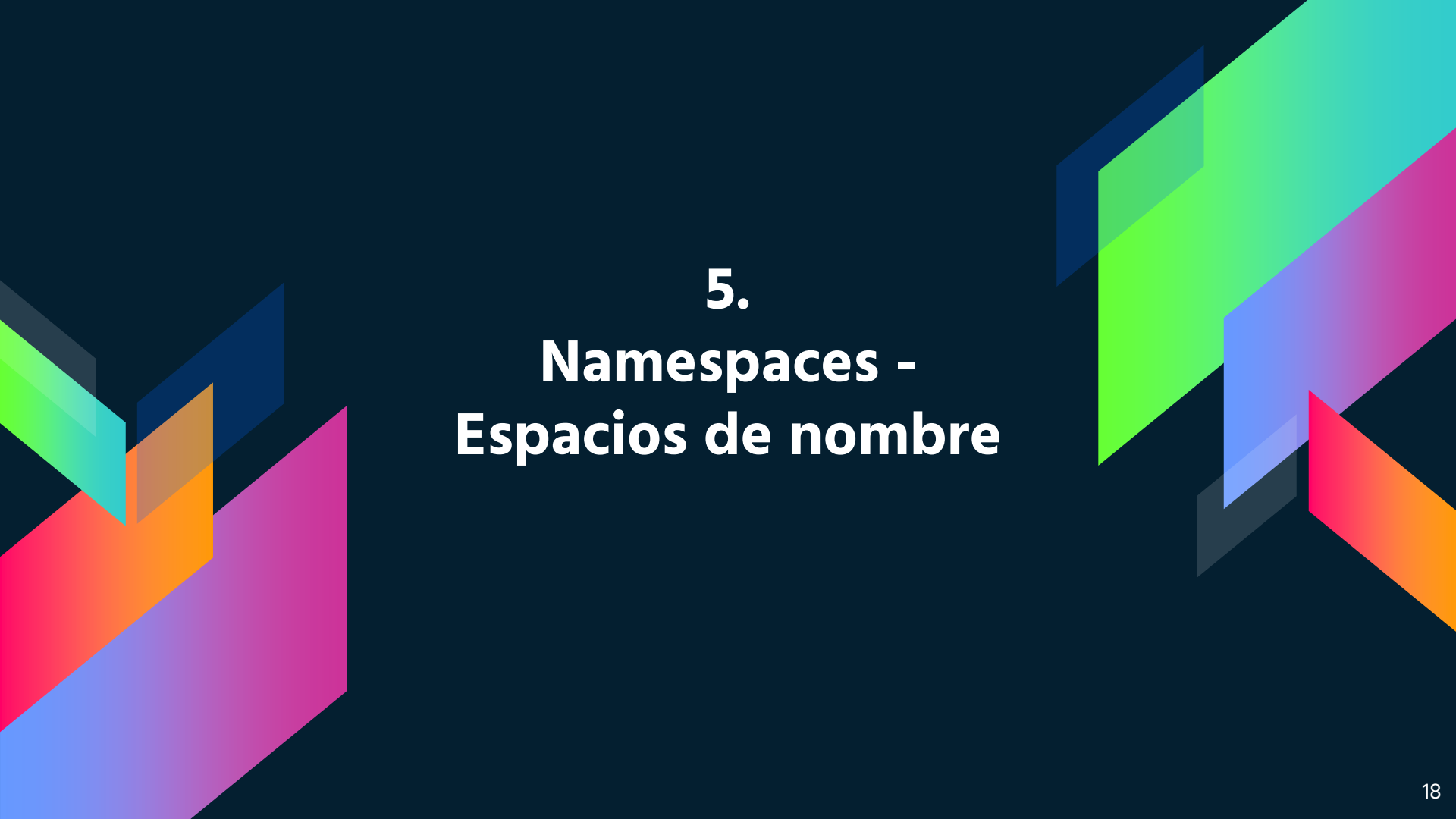


## *Sintaxis*

```
interface iTemplate
{
    public function metodo1($parametros);
}
```

```
class Template implements iTemplate
{
    public function metodo1($parametros)
    {

    }
}
```



## 5. Namespaces - Espacios de nombre

## Problema

Imaginemos que tenemos dentro de nuestro proyecto una clase llamada *Usuario*, y luego agregamos una librería de un tercero que también tiene una clase con el nombre *Usuario*, y debemos llamarlos en un mismo archivo..... **Este problema es conocido como colisión de nombres.**

## Solución: NAMESPACES

En su definición más aceptada, los espacios de nombres son una manera de encapsular elementos. Se pueden ver como un concepto abstracto en muchos aspectos. Por ejemplo, en cualquier sistema operativo, los directorios sirven para agrupar ficheros relacionados, actuando así como espacios de nombres para los ficheros que contienen.

