

Unidade Curricular - 12

Prof. Rodrigo Alberto Zamara

Orientação a objetos Com PHP

Conceito Programação Orientada a Objetos (POO)

- O conceito mais prático que podemos definir é que a POO melhora o ambiente de programação de uma maneira mais organizada, classificatória, suprimindo procedimentos e código.

Programação Orientada a Objetos (POO)

- Atributos são elementos que definem a estrutura de uma classe. Os atributos também são conhecidos como variáveis de classe. Os valores desses atributos de instância determinam o estado de cada objeto.
- Objeto é formado por um conjunto de propriedades (variáveis) e procedimentos (métodos), as variáveis possuem valores que pode representar um número inteiro, string ou real,
- Os métodos são rotinas que quando executadas realizam algumas tarefas como alterar o conteúdo de uma variável do objeto.
- A classe é o nome dado quando ao programarmos um objeto que definimos suas características e funcionalidades

Programação Orientada a Objetos (POO)

- Herança é o que podemos usar ou reutilizar códigos de uma classe em outra classe.
- Encapsulamento é a definição de que cada objetos deverá ter todos os detalhes de como ele funciona e occultar os detalhes de como os serviços serão executados.
- Polimorfismo na orientação a objetos é a possibilidade de enviar uma mesma mensagen, para diferentes objetos e faze-los responder de maneira correta.

Encapsulamento - Limitadores de Acessos

- Público (public) – a classe só é vista pelas demais classes se estiverem dentro do mesmo pacote (o membro pode ser acessado por qualquer classe. Os membros públicos de uma classe definem sua interface);
- Protegida (protected) – o acesso se restringe apenas a própria classe e suas subclasses(o membro pode ser acessado apenas pela própria classe e suas subclasses);
- Privado (private) – o acesso só é permitido somente pela própria classe (membro pode ser acessado apenas pela própria classe).

Estruturada(Procedural)



X

Orientação a objetos



Exemplo

- Imagine que temos nosso guarda roupas, e dentro dele temos nossas peças de roupas. Lá temos nossas camisetas, camisas, calças jeans, calças sociais, blazers, ternos etc. Note que deixamos de alguma maneira organizada onde essas peças fiquem próximas para que possam encontrar-las rapidamente. Dessa forma fazendo uma comparação Podemos dizer que o guarda roupa é uma "classe", e cada grupo de vestuário tem uma classificação (calça, camisetas, camisas...) estes objetos terão sempre o local já definido.

Exemplo em código

usuario.class.php

```
1 <?php  
2  
3 //Nome da Classe  
4 class Usuarios  
5  
6 //Atributos  
7 {  
8     var $Nome;  
9     var $Endereco;  
10    var $Numero;  
11 }  
12 ?>
```

usuario.php

```
1 <?php  
2  
3 //incluindo a classe  
4 include_once "class/usuario.class.php";  
5  
6 //criando um objeto dessa classe um produto  
7 $usuario = new Usuarios;  
8  
9 //Atribuindo valores nessa objeto  
10 $usuario->Nome = "Rodrigo Zamara";  
11 $usuario->Endereco = "Rua Campo Sales";  
12 $usuario->Numero = 14;  
13  
14 //Apresentando na Tela  
15 echo "Bem vindo ". $usuario->Nome. ". Voce Mora na ". $usuario->Endereco." No. ".  
$usuario->Numero;  
16  
17 ?>
```

That's All!

