

```
006-multiples parametros.php
<?php
    function saluda($nombre,$edad){
        return "Hola, ".$nombre.", que tienes ".$edad." años,
yo te saludo";
    }

    echo saluda("Jose Vicente",45);
?>
```

3.9. POO

La programación orientada a objetos (POO) en PHP permite estructurar el código en torno a entidades llamadas clases, que agrupan datos (propiedades) y comportamientos (métodos) relacionados. Esta aproximación facilita la organización del código, mejora su reutilización y hace más sencilla la evolución de aplicaciones complejas.

Las clases actúan como moldes a partir de los cuales se crean objetos. Cada objeto es una instancia concreta de una clase, con sus propios valores internos. Dentro de una clase se pueden definir propiedades para almacenar información y métodos para realizar acciones sobre ella.

PHP admite los principales conceptos de la POO, como encapsulación, herencia, polimorfismo y abstracción, lo que permite construir aplicaciones robustas, extensibles y fáciles de mantener.

3.9.1. Clases

Para declarar una clase en PHP se utiliza la palabra clave `class`, seguida del nombre que se le quiera dar. A continuación se abren llaves `{ }` dentro de las cuales se definen las propiedades y métodos que formarán parte de esa clase.