

Clases y objetos

Aunque PHP no es un lenguaje **orientado a objetos**, sí tiene recursos que permiten definir *clases* y construir *objetos*.

El uso de **clases** y **objetos** no añade ninguna funcionalidad nueva a las posibilidades de PHP. Su verdadera utilidad es la de *hacer la programación de otra manera*, con un código más legible y reutilizable.

Las clases

Una clase no es otra cosa que una especie de *plantilla* en la que se pueden definir una serie de **variables** —que pueden contener valores predefinidos— y un conjunto de **funciones** que pueden ser *invocadas* desde cualquier parte del documento.

La sintaxis es la siguiente:

```
class nombre {  
....  
... definición de variables....  
....  
.. constructores (opcional)... ..  
.. definición de funciones...  
....  
}
```

Vayamos por partes.

Dentro de una *clase* podemos *definir las variables* que serán utilizadas por sus *funciones internas* y a las que es posible (no es imprescindible hacerlo) *asignar* valores.

Para definir una variable es **obligatorio** *anteponer* **var** a su nombre y en el caso de que tratemos de asignarle un valor, bastará con poner detrás del nombre el signo **=** seguido del valor.

Ni que decir tiene que el nombre de la variable utiliza la sintaxis habitual de PHP y que si los valores asignados son tipo **cadena** tienen que ir *entre comillas*.

```
var $pepe="Jose"
```

es una sintaxis válida, pero

```
$pepe="Jose"
```

no lo es, le falta el **var** y si lo escribimos así nos dará un **error**.

Más adelante hablaremos de los

El ejemplo más simple

En este ejemplo podemos ver como **utilizar una clase** para definir una *plantilla* que va a multiplicar **siete** por **ocho** y que nos va a devolver el resultado de esa operación cada vez que sea invocada.

```
<?  
class Multiplica{  
    var $factor1=7;  
    var $factor2=8;  
    function curratelo(){  
        echo $this->factor1*$this->factor2;  
    }  
}  
  
$objeto= new Multiplica;  
$objeto->curratelo();  
?>
```

[Ver ejemplo70.php](#)

Invocando varias veces el mismo objeto

En este ejemplo puedes observar cómo al *invocar* dos veces a **\$objeto** el valor que nos devuelve es el resultado de la **última llamada** y también como se pueden crear **dos objetos** distintos.

```
<?  
class Multiplica{  
    var $resultado;  
    function curratelo($a,$b){  
        $this->resultado=$a*$b;  
    }  
    function imprimelo(){  
        echo $this->resultado,"<br>";  
    }  
}  
  
$objeto= new Multiplica;  
$objeto->curratelo(7,3);  
$objeto->curratelo(11,4);  
$objeto1= new Multiplica;  
$objeto1->curratelo(-23,11);  
$objeto->imprimelo();  
$objeto1->imprimelo();  
?>
```

[Ver ejemplo71.php](#)

Recogiendo resultados en un array

En este ejemplo vemos cómo se puede *invocar* reiteradamente una **función** utilizando el mismo objeto y como pueden recogerse esos resultados en un **array**.

```
<?  
class Multiplica{  
    var $resultado;  
    var $indice=0;
```

constructores, pero dado su carácter *opcional* veamos antes las funciones.

Las **funciones** definidas dentro de las clases tienen una sintaxis **idéntica** al resto de las funciones PHP con una **salvedad** importante:

Siempre que desde una **función** –contenida en una clase– se trate de *invocar* una **variable** definida **en la misma clase** ha de hacerse con la siguiente sintaxis:

`$this->variable`

Prestemos mucha atención. El **\$** va siempre **delante** de la palabra **this** y solo se escribe **una vez** y en esa posición.

El nombre de la variable (**que va siempre después de ->** *no lleva pegado el \$*).

¡Observa los ejemplos!

Crear y utilizar objetos

Las **clases** son solo *plantillas* y sus **funciones** no se ejecutan hasta que se les **ordene**.

Para poder utilizarlas primero debemos **crear un objeto** y luego **ejecutar sobre ese objeto** la función o funciones que deseemos.

Creación de objetos

Para crear un **objeto** en el que se vaya a utilizar **una clase determinada** debemos usar la siguiente sintaxis:

`$nombre = new clase`

donde **nombre** es una *palabra cualquiera* con la que identificar el **objeto** (como si se tratara de una variable) y **clase** es el **nombre** de una de las clases definidas.

¡Cuidado!

Fíjate que *detrás del nombre de la clase* **no hemos puesto los ()** que suelen utilizarse para invocar las *funciones*.

Utilizando objetos

Una vez definido un **objeto** ya se le pueden aplicar las **funciones** definidas en la **clase**. La sintaxis es la siguiente:

`$nombre->funcion()`

Donde **\$nombre** es la *misma variable* utilizada a la hora de **crear** el objeto, el **->** es obligatorio, **funcion** es el nombre de **una de las funciones** definidas en la *clase* invocada y donde los **()** sí **son obligatorios** y además –como ocurría en las demás funciones PHP– puede contener *valores*,

```
----- (7,7) \
    $this->resultado[$this->indice]=$a*$b;
    $this->indice++;
}

function imprimelo(){
    foreach($this->resultado as $valor){
        echo $valor,"<br>";
    }
}

$objeto= new Multiplica;

$objeto->curratelo(7,3);
$objeto->curratelo(11,4);
$objeto->curratelo(-23,11);
$objeto->imprimelo();
?>
```

[Ver ejemplo72.php](#)

Ejemplos de uso de un constructor

```
<?
class Multiplica{
    var $factor1=7;
    var $factor2=8;
    function Multiplica(){
        print $this->factor1*$this->factor2."<br>";
    }
}

$objeto= new Multiplica;

?>
```

[Ver ejemplo73.php](#)

```
<?
class Multiplica{

    var $producto;

    function Multiplica($a=3,$b=7){
        $this->producto=$a*$b;
        print $this->producto."<br>";
    }

    $objeto= new Multiplica;

    $objeto->Multiplica(90,47);

    $objeto->Multiplica(47);

    $objeto->Multiplica();

?>
```

[Ver ejemplo74.php](#)

Un ejemplo más completo

En este ejemplo puedes ver como el **constructor** crea automáticamente los valores de la **primera**

variables, etcétera separadas por comas.

Reiterando llamadas a objetos

Si hacemos varias *llamadas* a una función utilizando el *mismo objeto* los resultados se van *sobrescribiendo* sobre los de la llamada anterior.

Si queremos conservar *varios resultados* obtenidos de la aplicación de la *misma función* tenemos dos opciones:

Crear varios objetos

Utilizar arrays

En los ejemplos podemos ver ambos supuestos.

Constructores

Cuando se define *una función* cuyo nombre es *idéntico* al de la *clase* que la contiene recibe el nombre de **constructor**.

Esa función -el **constructor**- se *ejecuta* de forma *automática* en el momento en que se define un *nuevo objeto* (**new**)

Según como esté *definido*, el **constructor** puede ejecutarse de distintas formas:

- Con los valores *predefinidos* en las variables de la *clase*.

- Mediante la asignación de *valores preestablecidos* en los propios parámetros de la función *constructor*.

En el ejemplo puedes ver la sintaxis de esta forma en la que se le asignan los valores **3** y **7** a las variables **\$a** y **\$b**.

En el mismo ejemplo puedes ver también la *utilidad añadida* del **constructor**.

Cuando se le *pasan* valores la función se ejecuta *sin tomar en consideración* los asignados por defecto en la función y cuando se le *pasan* sólo **parte** de esos valores utiliza los **valores recibidos** y para los *no asignados en la llamada* utiliza los valores del **constructor**.

Clases extendidas

PHP también tiene la posibilidad de crear **clases extendidas** cuya *virtud* es poder disponer tanto de *variables y funciones propias* como de *todas las variables y funciones* de la **clase padre**.

Sintaxis de las clases extendidas

fila de la tabla resultante.

```
<?
Class Operaciones {
    var $inicializada=32;
    var $num1;
    var $num2;
    var $suma;
    var $diferencia;
    var $producto;
    var $cociente;
    var $contador=0;
    function Operaciones ($val1=45,$val2=55){
        $this->contador +=1;
        $c=$this->contador;
        $this->num1[$this->contador]=$val1;
        $this->num2[$c]=$val2;
        $this->suma[$c]=$val1+$val2;
        $this->diferencia[$c]=$val1-$val2;
        $this->producto[$c]=$val1*$val2;
        $this->cociente[$c]=$this->inicializada*$val1/$val2;
    }

    function imprime(){
        print "<table align=center border=1>";
        print "<td>Num 1</td><td>num2</td><td>Suma</td>";
        print "<td>Diferencia</td><td>Producto</td><td>Cociente</td><tr>"
        foreach($this->num1 as $clave=>$valor){
            print "<td align=center>".$valor."</td>";
            print "<td align=center>".$this->num2[$clave]."</td>";
            print "<td align=center>".$this->suma[$clave]."</td>";
            print "<td align=center>".$this->diferencia[$clave]."</td>";
            print "<td align=center>".$this->producto[$clave]."</td>";
            print "<td align=center>".$this->cociente[$clave]."</td><tr>"
        }
        print "</table>";
    }
}
$objeto= new Operaciones;

for ($i=1;$i<11;$i++){
    for ($j=1;$j<11;$j++){
        $objeto -> Operaciones($i,$j);
    }
}

$objeto-> imprime();

?>
```

[Ver ejemplo75.php](#)

Un ejemplo de clase extendida

En este ejemplo puedes ver como las **clases extendidas** utilizan variables de la clase **padre**, pueden tener **constructores propios** pero **solo ejecutan su propio constructor pero no el de la clase padre**.

Para que el **constructor** de la **clase padre** sea ejecutado desde la clase extendida tiene que ser invocado expresamente.

```
<?
class Multiplica{

    var $factor1=7;
    var $factor2=8;

    function Multiplica(){
```

Para crear **clases extendidas** se requiere utilizar la siguiente sintaxis:

```
class nueva extends base {  
....  
... definición de variables....  
....  
... constructores (opcional)...  
....  
... definición de funciones...  
....  
}
```

Como habrás podido deducir *nueva* es el *nombre de la nueva clase* (la **extendida**), *base* es el nombre de la clase **padre** y **extends** es la *palabra clave* que indica a PHP que se trata de una clase extendida.

PHP no permite las *herencias múltiples*. No es posible crear una *clase extendida de otra clase extendida*.

Funciones con Clases y objetos

Existen algunas funciones que pueden resultarte útiles a la hora de trabajar con clases y objetos. Son las siguientes:

method_exists(obj, func)

Comprueba si está definida la función **func** (función y método son sinónimos) en el objeto **obj**.

Devuelve un valor *booleano*. Cierto (true) en el caso de que exista esa función y **falso** en el caso de que no exista.

get_class_vars(clase)

Crea un **array asociativo** cuyos *índices* son los *nombres de las variables* y cuyos valores coinciden con los *valores preasignados* a cada una de esas variables.

En este **array** solo se recogen las variables que han sido *inicializadas* asignándoles un *valor*.

get_class_methods(clas)

Devuelve un **array** conteniendo los valores de todos los **métodos** (funciones) definidas en la *clase clas*.

get_object_var(obj)

Devuelve **todas las variables** (y sus valores) contenidas en el *objeto obj*.

La llamada ::

PHP permite llamar a una función definida en una **clase** sin necesidad de **crear** un objeto.

La sintaxis es la siguiente:

```
        print $this->factor1*$this->factor2."<br>";  
        print "Esto está en el constructor de la clase padre<br>";  
    }  
}  
  
class MeSeOlvido extends Multiplica{  
  
    var $divisor=5;  
    function MeSeOlvido() {  
        print $this->factor1*$this->factor2/$this->divisor."<br>";  
    }  
}  
  
$objeto= new MeSeOlvido;  
  
$objeto->Multiplica();  
?>
```

[Ver ejemplo76.php](#)

Ejemplo de funciones PHP con clases y objetos

En este ejemplo puedes comprobar que las clases pueden escribirse en ficheros externos y posteriormente ser incluidas en un *script* PHP mediante la función **include**.

```
<?  
include("ejemplo75.php");  
  
$busca="imprima";  
  
if(method_exists ( $objeto, $busca)){  
    echo "Existe la función $busca <br>";  
}else{  
    echo "No existe la función $busca <br>";  
}  
  
$r=get_class_vars ("Operaciones");  
foreach ($r as $pepe=>$pepito){  
    echo "$pepe -->$pepito<br>";  
}  
  
$s=get_class_methods("Operaciones");  
foreach($s as $clave){  
    echo $clave,"<br>";  
}  
print_r(get_object_vars($objeto));  
?>
```

[Ver ejemplo77.php](#)

Ejemplo de utilización de ::

```
<?  
class A {  
    function ejemplo() {  
        echo "Este es el resultado de la función ejemplo<br>";  
    }  
}  
  
# llamo a la funcion sin crear un nuevo objeto  
# usando ::  
A::ejemplo();  
  
#ahora creo el objeto $b y llamo a la función  
  
$b = new A;  
$b->ejemplo();  
?>
```

[Ver ejemplo78.php](#)

clase :: funcion()

donde **clase** es el nombre de una **clase** y **funcion()** es una función definida dentro de esa clase.

Su funcionalidad es la misma que si escribiéramos:

\$nombre = new clase

\$nombre -> funcion ()

Métodos con el mismo nombre

Los objetos de clases extendidas pueden usar tanto las funciones contenidas en la propia clase extendida como en la clase padre. Sin embargo se puede plantear una situación (tendremos oportunidad de verla en los temas relativos a los ficheros PDF) en la que existan **dos funciones con idéntico nombre**, una en la clase extendida y otra en la clase padre.

En esa situación, siempre que se invoque el método, se ejecutará el incluido de la clase para la que se haya definido el objeto.

En el ejemplo puedes ver las diferentes opciones posibles -objetos creados sobre ambas clases- y también las, ya comentadas, de ejecución de los métodos sin creación previa de objetos mediante la sintaxis:

nombre_clase :: metodo()

En este caso, si el método se invoca desde una función de la clase extendida en vez de escribir el nombre asignado a la clase padre se especifica la referencia a esta mediante la palabra: **parent**

Bibliotecas de clases

Una de las ventajas más importantes de las clases es la posibilidad de reutilización de *rutinas* -propias o desarrolladas por otros- en nuestros scripts. Existen algunos sitios en la red en los que pueden obtener una gran cantidad de materiales de este tipo. Uno de los sitios más populares puedes encontrarlo en la dirección: phpclasses.org.

Trataremos con una cierta profundidad la forma de utilización de estas clases de *terceros* en los apartados relativos a la creación de ficheros en formato PDF.

Métodos con el mismo nombre

```
<?
# creamos una clase padre
class Padre{
    function prueba() {
        echo "Esto está en la función prueba de la clase PADRE<br>";
    }
}

# creamos una clase extendida (Hija) con una funcion de igual nombre
# funcion ejemplo
class Hija extends Padre{
    function prueba(){
        echo "Esto está en la función prueba de la clase HIJA<br>";
    }
}

# creamos un nuevo objeto de la clase hija que invoque
# ambas pruebas, la de la clase hija y la de la clase padre
function ambas(){
    print "Ejecución de la función ambas<br>";
    # mediante $this-> requerimos la ejecución de metodo prueba
    # de la clase actual
    $this->prueba();
    # al señalar parent:: requerimos la ejecución de metodo prueba
    # de la clase padre
    parent::prueba();
}

# creamos un objeto de la clase padre y por tanto invocará
# los métodos contenidos en esa clase sin considerar los de la
# clase extendida.
$objeto1 =new Padre();
print "<BR>Ejecutamos el método prueba().
        El \$objeto1 utiliza la clase padre<br>";
$objeto1->prueba();

# creamos un nuevo objeto sobre la clase extendida.
# Podrán invocarse métodos de la clase padre y de la extendida
# pero si coinciden los nombres de esos métodos prevalecerá
# el de la clase extendida.
$objeto2 =new Hija();
print "<BR>Ejecutamos el método prueba().
        El \$objeto2 utiliza la clase Hija<br>";
$objeto2->prueba();

print "<BR>Ejecutamos el método ambas(<br>";
# aquí invocamos otro método de la clase extendida
$objeto2->ambas();
# también podemos invocar el método de la clase que deseemos sin crear el
Print "<br>Ahora vamos a usar Padre::Prueba(<br>";
Padre::Prueba();
Print "<br>Ahora vamos a usar Hija::Prueba(<br>";
Hija::Prueba();
?>
```

Ejecutar ejemplo

Anterior

Índice

Siguiente