

## 魔术方法

### 1. `__construct()`

实例化对象时被调用，当`__construct`和以类名为函数名的函数同时存在时，`__construct`将被调用，另一个不被调用。

### 2. `__destruct()`

当删除一个对象或对象操作终止时被调用。

### 3. `__call()`

对象调用某个方法，若方法存在，则直接调用；若不存在，则会去调用`__call`函数。

### 4. `__get()`

读取一个对象的属性时，若属性存在，则直接返回属性值；若不存在，则会调用`__get`函数。

### 5. `__set()`

设置一个对象的属性时，若属性存在，则直接赋值；若不存在，则会调用`__set`函数。

### 6. `__toString()`

打印一个对象的时被调用。如`echo $obj;`或`print $obj;`

### 7. `__clone()`

克隆对象时被调用。如：`$t=new Test();$t1=clone $t;`

### 8. `__sleep()`

`serialize`之前被调用。若对象比较大，想删减一点东东再序列化，可考虑一下此函数。

### 9. `__wakeup()`

`unserialize`时被调用，做些对象的初始化工作。

### 10. `__isset()`

检测一个对象的属性是否存在时被调用。如：`isset($c->name)`。

### 11. `__unset()`

`unset`一个对象的属性时被调用。如：`unset($c->name)`。

### 12. `__set_state()`

调用`var_export`时，被调用。用`__set_state`的返回值做为`var_export`的返回值。

### 13. `__autoload()`

实例化一个对象时，如果对应的类不存在，则该方法被调用。

`__set()` 当程序试图写入一个不存在或者不可见的成员变量时，`__set()`方法包含两个参数，分别表示变量名称和变量值，两个参数都不可省略

`__get()` 当程序试图调用一个未定义或不可见的成员变量时，`__get()`方法有一个参数，表示要调用的变量名

`__sleep()` 常用于提交未提交的数据，或类似的清理操作如果有一些很大的对象，但不需要全部保存，这个功能就很好用。

`__construct()` 在类实例化对象的同时执行该函数

`__distruct()` 在类实例化的对象销毁时执行

`__call()` 对象调用某个方法，若方法存在，则直接调用；若不存在，则会去调用`__call`函数。

`__clone()` 克隆对象时被调用。如：`$t=new Test();$t1=clone $t;`

`__toString()` 打印一个对象的时被调用。如`echo $obj;`或`print $obj;`

`__isset()` 检测一个对象的属性是否存在时被调用。如：`isset($c->name)`。

`__unset()` `unset`一个对象的属性时被调用。如：`unset($c->name)`。

`__autoload()` 实例化一个对象时，如果对应的类不存在，则该方法被调用。