## PHP中的面向对象（第一天）

面向对象OOP（Object-Oriented Programming,面向对象编程）

面向对象编程的核心就是让对象帮我们实现功能

1. 对象与类的概念

对象：具有一定功能和特征的单个事务称之为对象，对象是实际存在的。

类：具有相同功能和特性的对象的抽象就是类。

类和对象的关系:

1. 对象的抽象就是类
2. 类的实例化就是对象
3. 对象的三个特征 封装、继承、多态
4. 封装

就是类中的属性或方法，一般不直接被类外调用，使用get()和set()方法调用，封装后使用。封装后安全性高，属性和方法有3个访问修饰符(public、protected、private)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修饰符 | 类内 | 类外 | 子类 |
| Public | 可以调用 | 可以 | 可以 |
| Protected | 可以调用 | 不可以 | 可以 |
| private | 可以调用 | 不可以 | 不可以 |

1. 继承

继承是子类继承父类的属性或方法（public、protected可以继承），private不能继承。父类的方法和属性，是子类中有共性的内容提取出来，减少重复（也就是说所有继承父类的子类 都能直接调用父类中用public和protected 修饰的属性或方法）。

1. 多态

多态就是子类对于父类方法的复写（可以继承父类中该方法中的内容又可以在该方法中新添加内容）。子类中的方法和父类的方法必须名称和参数个数一致，才认为是复写。但是子类的访问修饰符的范围必须大于等于父类（public>protected>private）

如果父类中的属性或方法不允许在子类中被复写，则使用final来修饰。

1. 声明一个类

class 类名

{

修饰符 成员属性; (常量/变量) public 为默认值（虽然为默认值,但是也要写。修饰符不能为空）

修饰符 成员方法(){}; (函数/静态函数) 默认修饰符为public

}

1. 生成一个对象（类的实例化）

$obj = new 类名();

1. 对象运算符 ->

成员属性 赋值/输出 添加/删除

赋值：$obj -> 属性名 = ‘’;

输出：$obj -> 属性名;

添加：$obj -> 添加的属性名 = ‘属性值’;

删除：unset( $obj->删除的属性名 );

成员方法 调用

$obj -> 函数名();

对象与对象之间的区别在于 成员属性

1. $this

$this 代表它所在的对象

1. 对象是引用类型的变量

$a -> age = 25;

$b = $a; //将对象$a引用赋值给$b（$b对象跟$a对象指同一个内存地址中的对象）

$b -> age = 20;

echo $a -> age;

1. 对象之间的比较

== 同一个类的对象，属性和属性值相等返回true

=== 必须是同一个实例化后的实例(对象)，完完全全是同一个对象

如何判断两个变量是同一个对象呢?

1. 对象 类

判断对象是否属于某个类，是否是实例化出来的

Instanceof()

1. get\_class(对象) 获取对象所属的类名称

如果get\_class()写在类中，可以没有参数。从而得到本类的名称

1. \_\_construct()构造方法
2. \_\_destruct()析构方法