PHP物件導向

mike 陳南邦 <u>chennanbang@gmail.com</u>

概念

- 程式碼更有組織化
- 容易多人分工參與
- 程式碼重複利用
- 封裝的觀念

封裝(Encapsulation)

- 把以下的東西集合在一起
 - 一系列相關的變數,函式
- 方便使用
- 程式碼容易維護,擴充
- 也就是定義了一個物件

類別 Class 定義物件

```
<?php
class Cat
{
    public $name;
    protected $position;
    public function __construct($name)
        $this->name = $name;
        $this->position = ['x'=>0, 'y'=>0];
    public function moveTo($x, $y)
        $this->position['x'] = $x;
        $this->position['y'] = $y;
        return $this->position;
```

解析

- 類別組成
 - 名稱,屬性,方法,建構子
- 只是藍圖

實體化+使用

- 使用
 - 實體化成一個物件,指派給一個變數
 - 然後才可以使用
- 實體化:new
- 使用物件的屬性或方法:->

```
$pet = new Cat('Kitty');
$name = $pet->name;
$position = $pet->moveTo(5,5);

echo '我的貓叫做 '.$name;
echo '他現在的位置: x='.$position['x'].', y='.$position['y'];
```

- 可以使用命令列執行
 - > php filename.php
- 斷行: echo "
";

物件導向程式設計用語

- OOP Object Oriented Programming
- 類別 Class: 藍圖。
- 屬性 Property: 對應到裏面的變數。
- 建構子 Constructor: 實體化時,會執行。可用於初始設定。

物件導向程式設計用語

- 方法 Method: 對應到裏面的函式。
- 實體化 Instantiate:產生物件這個動作,這個事情
- 物件 Object:可以想像成生活中的一個物體
- 其他...

可見度

- 屬性,方法,都可設定可見度
 - public:可從外部存取
 - protected:不可從外部存取
 - private:不可從外部存取
- 測試剛才的例子

練習

- 定義一個物件
 - 改成移動多遠
- 實體化
- 使用
- 執行

更好的做法 getter / setter

- public 屬性不易管理
 - 改成 protected 屬性 + getter / setter
- 存取管理,記錄...
- 封裝的實踐,不只 解決問題,還包括 物件設計概念

```
public function setName($name)
{
    $this->name = $name;
}

public function getName()
{
    return $this->name;
}
```

練習

• 調整屬性可見度

• 加入 getter / setter

擴充功能(繼承 Extends)

- 類別關聯性,父子關係
- 依需求擴充功能
- 子類別繼承父類別 Extends
 - 擁有父類別的全部屬性及方法

程式碼重構

- 事物的抽象化 Abstraction
 - 不同事物的共同特點
 - 某個角度的明顯區別
- 經常的,合理的,建立模型

抽象化

貓,狗,鯨魚

• 共同:是動物,有物種名稱,會吃,會移動

• 動物類別

• 不同:是否有寵物名字

練習

• 抽象出父類別:動物類別

• 做出子類別:貓,狗,鯨魚

```
class Animal
{
    private $animalType;
    protected $position;

public function __constr
{
    $this->animalType =
    $this->position = [*]
```

```
class Cat extends Animal {
   protected $name;
```

Q&A