

UD 4 . POO- PHP

En esta unidad vamos a ver la sintaxis sobre unos “amigos” vuestros del módulo de programación de primero: **clases** y **objetos**; pero claro, en php.

Aunque ya los conocéis, en el documento pdf que os he dejado sobre *POO en php*, se empieza con explicaciones de los conceptos básicos, incluyendo ejemplos y algún que otro ejercicio. El documento empieza desde la base, con conceptos que ya conocéis, por lo que deberíais avanzar bastante rápido, ya que no es complicado ver la sintaxis que utiliza php para trabajar con objetos, así como alguna de sus características peculiares.



Por cuestiones de tiempo, no podemos dedicarle todo el tiempo que nos haría falta a este tema de la *poo* y profundizar más; pero hay muchísima información en la red al respecto para que sigáis aprendiendo por vuestra cuenta. En vuestro futuro como programadores web, es muy posible que tengáis que aprender a manejaros con un framework como Laravel, Symfony, Phalcon, CodeIgniter, etc., y trabajar con el Modelo-Vista-Controlador (MVC). Todo esto suena muy atractivo, y como además querréis crear aplicaciones profesionales y escribir código de calidad; necesitaréis aprender y controlar el paradigma de la programación orientada a objetos; estos framework hacen un extenso uso del mismo.

En el pdf veréis como crear clases y objetos en php, modificadores de atributos y métodos, constructor y destructor, algún que otro método mágico. Clases/métodos abstractos, herencia, clonado de objetos....etc.

En definitiva, leed con atención el pdf. Hay mucho código de ejemplo, y va avanzando paso a paso. Claro que leer solamente no sirve de nada. Como hay que hacer siempre para asimilar los nuevos conocimientos, practicad y probad lo que os cuenta, y haced los ejercicios propuestos. La mayoría son un pequeño cambio de los ejemplos que tenéis en el pdf.

Aseguraos de comprender y asimilar los conceptos base que se tratan en el documento. Utilizaremos objetos para acceder a bases de datos en la siguiente unidad y, posteriormente, cuando lo consideréis oportuno.

Acostumbraos, como regla general que ya debéis conocer, a que cuando defináis una clase, todos sus atributos en principio sean privados (o protected, en su caso), y sus métodos públicos; y a crear todos los métodos get y set que necesitemos para poder acceder y modificar los atributos desde fuera de la clase.

Si este último párrafo no os queda claro, lo entenderéis perfectamente una vez le

hayáis dado un repaso al pdf y asimilado sus conceptos.

Y como siempre, probad todo lo que se os ocurra; y no os olvidéis de investigar, buscar respuestas; utilizad los foros para preguntar y responder....etc.

Una vez que le deis un buen repaso al pdf, tenéis la tarea propuesta para esta unidad, donde practicaréis varios de los conceptos trabajados. Veréis que trabajaremos parte de ellos, hay en el pdf mucha más información de la que utilizaremos en este curso.

Adelante...