

DESENVOLVIMENTO WEB II

Prof. Orlando Saraiva Júnior
orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br

PHP

Orientação a Objetos

Orientação a objetos é uma abordagem para a concepção de sistemas, um paradigma de programação. Essa abordagem envolve desde a modelagem do sistema até sua programação por meio do uso e relacionamento entre esses objetos.

Um objeto é uma instância de classe.

Uma classe é uma representação de algo que existe no mundo real e que possui um significado no mundo real.

Trata-se de um conjunto de características e funcionalidades.

Atributo é o termo técnico para característica de uma classe.

Exemplo:

Para uma classe que representa uma pessoa, as características nome, peso e idade seriam os atributos.

[Ver código objeto1.php](#)

Método é o termo técnico para as funcionalidades (ações) de uma classe.

Esses métodos podem ser utilizados para alterar características do objeto ou obter informações.

Exemplo:

Para uma classe que representa uma pessoa, os métodos `get_nome`, `get_peso` e `get_idade` seriam possíveis métodos.

Exemplo

```
class Produto
{
    public $estoque;

    public function aumentarEstoque( $unidades )
    {
        if (is_numeric($unidades) AND $unidades >= 0) {
            $this->estoque += $unidades;
        }
    }
}
```

Exemplo

```
$p1 = new Produto;  
$p1->estoque = 10;
```

[Ver código objeto2.php](#)

Um método construtor é um método executado automaticamente no momento em que construímos um objeto por meio do operador *new*.

No PHP, um método construtor deve ter o nome `__construct()`, pois é uma convenção da linguagem.

[Ver código objeto5.php](#)

Um destrutor é um método especial com o nome `__destruct()` (convenção da linguagem) executado automaticamente quando o objeto é desalocado da memória.

[Ver código objeto6.php](#)

Dúvidas

Prof. Orlando Saraiva Júnior
orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br

PHP Desafio

Crie uma classe Pessoa com atributos e métodos que acreditar ser importante.

Crie cinco objetos do tipo Pessoa.

Crie uma classe SalaVirtual, com atributos e métodos que acreditar ser importante.

Crie dois objetos do tipo SalaVirtual.

Bibliografia

