

Aliens

OOP

Rostagni Csaba

Mappaszerkezet a projekthez!

```
vezeteknev-keresztnev-aliens
|-- Dockerfile
|-- aliens.Dockerfile
|-- aliens.php
|-- src
    |-- Space
        |-- Exploration
            |-- Alien.php
```

1. Hozzon létre egy mappát `vezeteknev-keresztnev-aliens` néven, ez lesz a **projektmappa**.
2. Az `src` mappában hozzon létre egy osztályt `Alien` néven a `Space\Exploration` névtéren belül. A mappaszerkezet tükrözze a névteret, míg a fájl neve egyezzen meg az osztály nevével.

Space\Exploration

 Alien

```
-string $species;
-string $planet;
-bool $isFriendly;
```

```
+__construct(string $species, string $planet, bool $isFriendly);
+getSpecies():string;
+setSpecies(string $species):void;
+getPlanet():string;
+setPlanet(string $planet):void;
+isFriendly():bool;
+setFriendly(bool $isFriendly):void;
```

3. Vegye fel az tulajdonságokat és a metódusokat az UML diagram alapján

- Hozzon létre egy konstruktort, ami rendre a `$species`, `$planet`, `$isFriendly` értékeket kapja meg. A paramétereket lássa el típusokkal!
- Hozzon létre egy-egy getter metódust a 3 objektum szintű tulajdonsághoz: `getSpecies()`, `getPlanet()`, `isFriendly()`. Állítsa be a visszatérési értékek típusát is! **Figyelem! A Logikai típus nem get, hanem is előtaggal legyen megírva**
- Hozzon létre egy-egy setter metódust a 3 objektum szintű tulajdonsághoz: `setSpecies()`, `setPlanet()`, `setFriendly()`. Minden setter void legyen!

1. A **projektmappában** hozzon létre egy fájlt **aliens.php** néven. Ez lesz a konzolos szkript belépési pontja.

- A szkript vegye szigorúan a típusokat!

2. A szkript készítsen négy példányt az **Alien** osztályból az alábbi értékekkel:

Faj	Bolygó	Barátságos
Zog	Zogonia	Igen
Blip	Blipton	Nem
Xar	Xarax	Igen
Gloop	Gloopia	Nem

3. Az **Alien** objektumokból hozzon létre egy tömböt.

4. Jelenítse meg az összes idegen lényt a minta és a leírás szerint.

```
Zog (Zogonia)
!Blip (Blipton)
Xar (Xarax)
!Gloop (Gloopia)
```

- Ha barátságos a lény, akkor szóközzel, különben felkiáltójellel kezdje a sort!

5. Az elkészített feladatot dockerizálja. Az Dockerfile neve legyen **aliens.Dockerfile**, míg az image neve legyen **monogram/aliens**.

```
docker run --rm rcs/aliens
```