

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\

C 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 készítse 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 leírásszerint.

```
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
```