

Desarrollo web en entorno servidor 2023-24 (DAW-DUAL-A)

[Taboleiro](#) / [Os meus cursos](#) / [DWCS-23-24-DUAL-A](#) / UD6: Programación Orientada a Objetos (POO)

/ [Actividade 6.3: Ejemplo herencia con Figura](#)

Actividade 6.3: Ejemplo herencia con Figura

Recordemos que las extensiones



pueden ser de ayuda para crear las clases más rápidamente, para ayudaros a sugerir código, crear getters y setters y crear constructores con propiedades. Para el último, podéis consultar la demo:

<https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=MehediDracula.php-constructor>

Vamos a completar el ejemplo de Herencia que empezamos la semana pasada y que está disponible en el repositorio

https://github.com/dudwcs/Actividad6.3-Ejemplo_basico_herencia-enunciado.git:

- 1- Añade un constructor a la clase **Circulo.php** que reciba nombre, radio y un **Point** centro. Debe llamar al constructor del padre.
- 2- Añade al método **calcularArea** de **Figura.php** un texto
echo "<p> Calculando el área de (aquí el nombre de la figura) ...</p>";
- 3- Haz que las subclases de **Figura.php** llamen al método **calcularArea()** de **Figura.php** antes de calcular el área.
- 4- Añade un método **verInformación()** en **Figura.php** que muestre el nombre y el número de lados de la figura
- 5- Crea un array de figuras en **index.php**. Añade en el array tanto el \$circulo como el \$cuadrado
- 6- Recorre el array de figuras llamando a sus métodos **verInformacion** y **calcularArea**, mostrando el resultado del área calculada.
- 7- Añade getters y setters para las propiedades de **Figura.php** y sus subclases. Debes ayudarte de una extensión para VS Code.

Última modificación: Luns, 5 de Febreiro de 2024, 14:32

◀ [Actividade 6.2: Academia de baile con POO](#)

Ir a...

[Cuestionario UD2](#) ►

Resumen da retención de datos

Obter a apli móbil