

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Programação WEB 3

Linguagem PHP – Orientação a Objetos

Prof. Laércio Silva

laercio.silva31@etec.sp.gov.br

Lndsilva@Hotmail.com

Conceito

- A orientação a objetos é um paradigma que representa toda uma filosofia para construção de sistemas.
- Em vez de construir um sistema formado por um conjunto de procedimentos e variáveis nem sempre agrupadas de acordo com o contexto.
- Orientação a objetos utilizamos uma ótica mais próxima do mundo real.
- Lidamos com objetos, estruturas que já conhecemos do nosso dia-a-dia e sobre as quais possuímos maior compreensão.

Conceito

- Uma **classe** é uma estrutura que define um tipo de dados, podendo conter **atributos (variáveis)** e também **funções (métodos)** para manipular esses atributos.
- Declaramos a **classe Produto** com quatro propriedades, ou seja, quatro "**variáveis**" que existem dentro do contexto do objeto.
- Declaramos propriedades por meio da palavra-chave **var**

Importante: recomenda-se iniciar nomes de classes com a letra maiúscula e, de preferência, evitar a utilização do caractere "_"

Programação a Objetos em PHP:

Exemplo

Classe produto.php

```
<?php

class Produto
{
    var $Codigo;
    var $Descricao;
    var $Preco;
    var $Quantidade;
}

?>
```

Objeto e Classe

- Um objeto contém exatamente a mesma estrutura e as propriedades de uma classe, no entanto sua estrutura é dinâmica.
- Seus atributos podem mudar de valor durante a execução do programa e podemos declarar diversos objetos oriundos de uma mesma classe.

Classe

```
<?php

//insere a classe
include_once 'produto.php';

//cria um objeto
$valor = new Produto();

// atribuir valores
$valor->Codigo = 4011;

$valor->Descricao = "CD The Best of Eric Clapton";

//Imprimindo os valores
echo $valor->Codigo . " - " . $valor->Descricao;

?>
```

Propriedades

- Reescreveremos, então, a classe Produto para adicionar uma funcionalidade ou um método, que é uma função declarada dentro da estrutura da classe, agindo dentro desse escopo.
- O método criado, **ImprimeEtiqueta()**, trabalha com as propriedades do objeto.
- A fim de diferenciar as propriedades de um objeto de variáveis locais, utiliza-se a pseudovariável **\$this** para representar o objeto atual e acessar suas propriedades.

Propriedades

```
<?php

//insere a classe
include_once 'produto.php';

//cria um objeto
$valor = new Produto();

// atribuir valores
$valor->Codigo = 4011;

$valor->Descricao = "CD The Best of Eric Clapton";

//Imprimindo os valores
echo $valor->Codigo ." - " . $valor->Descricao;

?>
```


Propriedades

```
<?php
    // insere a classe
    include_once 'produto.php';

    // cria dois objetos
    $produto1 = new Produto;
    $produto2 = new Produto;

    // atribuir valores
    $produto1->Codigo = 4001;
    $produto1->Descricao = 'CD - The Best of Eric Clapton';

    $produto2->Codigo = 4002;
    $produto2->Descricao = 'CD - The Eagles Hotel California';

    // imprime informações de etiqueta
    $produto1->ImprimeEtiqueta();
    $produto2->ImprimeEtiqueta();
?>
```

Resultado

← → ↻ ⓘ localhost/poo/aula01/imprime_etiqueta.php

Código: 4001

Descrição: CD - The Best of Eric Clapton

Código: 4002

Descrição: CD - The Eagles Hotel California

Exercícios

Contas
- numAge : int - numConta : string - nome : string - saldo : float
+ ExibeDados() : void

Carro
- cor : String - ano : int - numeroPortas : int - peso : float
+ Acelerar() : void + InformarCor() : String

- Criar as classes acima e seus métodos (funções)
- Criar uma classe para inserir os valores e imprimir

Muito Obrigado

Até a Próxima Aula

Prof. Laércio Silva
Email: Indsilva@hotmail.com