# Entidades con PHP

# 

# Primer patrón Entidades.

# Es el caso de un objeto por ejemplo usuario, un usuario se declara con ciertos atributos, estos atributos irán cambiando con el tiempo, por ejemplo un usuario, un usuario sigue siendo un usuario a pesar de que cambie el nombre, sus atributos están diseñados para que sean dinámicos, es el objetivo casi siempre de crear un objeto, entonces sabemos que un objeto usuario es una entidad.

# 

# El dominio forma parte del modelado del problema y que actores ( no necesariamente humanos ) encontramos en este problema, este sería un modelo de dominio

# EJ:

# 

# Por ejemplo en un blog se encuentran post, autores, etc. no encontramos una guitarra en el dominio del blog. Son las entidades y como se relacionan.

# La riquesa se refiere a la cantidad de comportamiento que posea la entidad, caracteristicas y acciones como son los atributos y funciones que posea la clase.

# Luego de hacer la prueba del ejemplo:

# 