# **DWES05.- Programación orientada a objetos en PHP.**

## **Orientaciones para el alumnado**

Con lo que has visto hasta ahora, ya debes ser capaz de aventurarte por tu cuenta en la creación de pequeñas aplicaciones web, e incluso de ir solucionando los problemas que te puedan surgir en el proceso.

La presente unidad aporta un cambio importante en la forma de programar. No vas a aprender a hacer cosas nuevas, sino a hacerlas de forma distinta para lograr un código más estructurado.

Aunque existen muchas aplicaciones web plenamente funcionales que no utilizan objetos, la mayoría de lenguajes de programación hoy en día soportan esta metodología. Vas a aprender cómo programar aplicaciones orientadas a objetos directamente sobre PHP, aunque todo será más sencillo si tienes conocimientos previos de programación orientada a objetos en algún otro lenguaje como Java.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre completo del MP** | Desarrollo web en entorno servidor. | **Siglas MP** | DWES |
| **Nº y título de la UT** | 05.- Programación orientada a objetos en PHP. | | |
| **Índice o tabla de contenidos** | 1. Orientación a objetos en PHP. 2. Características de orientación a objetos en PHP. 3. Creación de clases. 4. Creación de clases (I). 5. Creación de clases (II). 6. Creación de clases (III). 7. Utilización de objetos. 8. Utilización de objetos (I). 9. Utilización de objetos (II). 10. Mecanismos de mantenimiento del estado. 11. Herencia. 12. Herencia (I). 13. Herencia (II). 14. Interfaces. 15. Interfaces (I). 16. Ejemplo de POO en PHP. 17. Ejemplo de POO en PHP (I). 18. Programación en capas. 19. Namespaces en PHP. 20. Gestionar Dependencias. Composer. 21. Separación de la lógica de negocio. 22. Separación de la lógica de negocio (I). 23. Generación del interface de usuario. | | |
| **Objetivos** | Generar componentes de acceso a datos, cumpliendo las especificaciones, para integrar contenidos en la lógica de una aplicación web. | | |
| **Temporalización (estimación)** | **Tiempo necesario para estudiar los contenidos (h)** | | 18 |
| **Tiempo necesario para completar la tarea (h)** | | 4 |
| **Tiempo necesario para completar el examen (h)** | | 1 |
| **Nº de días que se recomienda dedicar a esta unidad** | | 27 |
| La temporalización anterior no deja de ser una estimación media, ya que el tiempo a invertir va a depender mucho de las circunstancias personales de cada cual. | | |
| **Consejos y recomendaciones** | El enfoque de esta unidad presupone cierto conocimiento de la programación orientada a objetos. Si eres nuevo en esta metodología de programación, es recomendable que te formes en ella previamente o al menos que utilices algún material de apoyo en el seguimiento de los contenidos. | | |