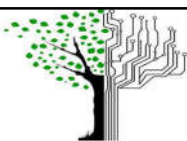


Curso de PHP

Palestrante: Marco Aurélio
Jefson Farias



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título


Curso de PHP

- Início 22 de agosto
- Término 20 de outubro.

- Aulas: segunda e quinta-feira
- Horário:18h às 20h.

- Carga horária do curso: 40h

- Frequência mínima de 75%



LABEX
Laboratório de Programação Extrema


Título

Agenda

- ❖ Introdução a Orientação a Objetos
- ❖ Classes
- ❖ Construtores e Destrutores
- ❖ Modificadores de Acesso
- ❖ Herança

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

3



LABEX
Laboratório de Programação Extrema


Título

Introdução a Orientação a Objetos

- ❖ A orientação a objetos é atualmente o paradigma de programação mais aceito e considerado moderno, pois apareceu juntamente com os padrões de projeto para resolver problemas da programação procedural.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

4



LABEX
Laboratório de Programação Extrema


Título

Introdução a Orientação a Objetos

- ❖ A análise e projeto orientados a objetos têm como meta identificar o melhor conjunto de objetos para descrever um sistema de software. O funcionamento deste sistema se dá através do relacionamento e troca de mensagens entre estes objetos.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

5



LABEX
Laboratório de Programação Extrema


Título

Introdução a Orientação a Objetos

- ❖ Na programação orientada a objetos, implementa-se um conjunto de classes que definem os objetos presentes no sistema de software.
- ❖ Cada classe determina o comportamento (definido nos métodos) e estados possíveis (atributos) de seus objetos, assim como o relacionamento com outros objetos.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

6



LABEX
Laboratório de Programação Extrema


Título

Introdução a Orientação a Objetos

- ❖ Com POO podemos quebrar problemas em pedaços menores que serão comparativamente mais fáceis de entender. O principal objetivo da POO é: tudo que você desejar fazer, faça com objetos.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

7



LABEX
Laboratório de Programação Extrema


Título

Introdução a Orientação a Objetos

- ❖ Objetos são basicamente pequenas e discretas peças de código que podem incorporar dados e comportamento neles. Em uma aplicação todos os objetos são conectados entre si. Eles compartilham dados para resolver problemas.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

8




LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Vantagens

- ❖ **Reusabilidade** - Não repita seu código, mas ao contrário reutilize-o.
- ❖ **Extensível** - Podemos criar novos objetos a partir dos existentes, que herdam todas as suas características e adicionar novas.
- ❖ **Manutenibilidade** - São fáceis de manter devido a que seus objetos/partes são pequenos e inclusive permitem facilidade para juntar.
- ❖ **Eficiência** - O conceito de orientação a objetos é atualmente associado a uma melhor eficiência devido as suas características.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016 9



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Classes

- ❖ Um objeto se define indicando que propriedades e funcionalidades têm. Justamente essas declarações são o que é uma classe.
- ❖ Quando se faz uma classe simplesmente se especifica quais são suas propriedades e funcionalidades.
- ❖ Por exemplo, um homem poderia ter como propriedades o nome ou a idade e como funcionalidades, comer, mover-se ou estudar.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016 10



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Classes

```

class Homem {
    var $nome;
    var $idade;


    function comer($comida) {
        //codigo do metodo
    }

    function mover($destino) {
        //codigo do metodo
    }

    function estudar($disciplina) {
        //codigo do metodo
    }
}

```

sexta-feira, 14 de outubro de 2016 11



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Classes

❖ Vimos que uma classe é somente uma definição. Se quisermos trabalhar com as classes devemos instanciar objetos, processo que consiste em gerar um exemplar de uma classe.


```

include './Cliente.php';

$marco = new Pessoa();
$jeffson = new Pessoa();

```

sexta-feira, 14 de outubro de 2016 12




LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Construtores

- ❖ Os construtores se encarregam de resumir as ações de iniciação dos objetos. Quando instanciamos um objeto, temos que realizar vários passos em sua iniciação, por exemplo, dar valores a seus atributos e isso é o que se encarrega o construtor.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016 13



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Construtores

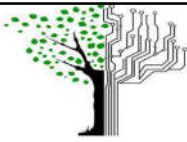
- ❖ Construtor

```
function __construct($nome, $idade) {  
    $this->nome = $nome;  
    $this->idade = $idade;  
}
```

- ❖ Inicialização da classe

```
include './Cliente.php';  
  
$marco = new Pessoa("Marco", 27);  
$jefson = new Pessoa("jefson", 24);
```

sexta-feira, 14 de outubro de 2016 14



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Destruítores

- ❖ Os destrutores são funções que se encarregam de realizar as tarefas que se necessita executar quando um objeto deixa de existir. Quando um objeto já não está referenciado por nenhuma variável, deixa de ter sentido que esteja armazenado na memória, portanto, o objeto deve ser destruído para liberar seu espaço.

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

15



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

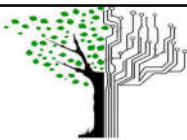
Destruítores

- ❖ A criação do destrutor é opcional. Somente devemos criá-lo, se desejarmos fazer eliminar o objeto da memória.

```
public function __destruct() {  
    echo "<br>destruido: $this->nome";  
    echo "<br>destruido: $this->idade";  
}
```

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

16



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Modificadores de Acesso

❖ Modificador public

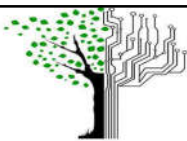
É o nível de acesso mais permissivo. Serve para indicar que o método ou atributo da classe é público.

Neste caso pode-se acessar a este atributo, para visualizá-lo ou editá-lo, por qualquer outro elemento de nosso programa.

```
class Pessoa {
    public $nome;
    public $idade;
```

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

17



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

Modificadores de Acesso

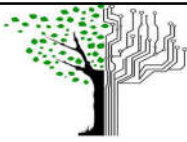
❖ Modificador private

É o nível de acesso mais restritivo. Serve para indicar que essa variável somente vai poder ser acessada pelo próprio objeto, nunca de fora. Se tentarmos acessar um método ou atributo declarado private de fora do próprio objeto, obteremos uma mensagem de erro indicando que não é possível a este elemento.

```
class Pessoa {
    private $nome;
    private $idade;
```

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

18




Modificador protected

Este indica nível de acesso médio e um pouco mais especial que os anteriores. Serve para que o método ou o atributo seja público dentro do código da própria classe e de qualquer classe que herde daquela onde está o método ou propriedade protected.

```
class Pessoa {
    protected $nome;
    protected $idade;
}
```



- ❖ A herança é um dos mecanismos fundamentais da programação orientada a objetos.
- ❖ Por meio da herança, podem se definir classes a partir da declaração de outras classes. As classes que herdam incluem os métodos como as propriedades da classe a partir da qual estão definidos.



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título


HERANÇA

```

classDiagram
    class Pessoa {
        nome : String
        escreverNome()
    }
    class Juridica {
        cnpj : String
        validarCnpj() : Boolean
    }
    class Fisica {
        cpf : String
        validarCpf() : Boolean
    }
    Pessoa <|-- Juridica
    Pessoa <|-- Fisica
    
```

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

21



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título

HERANÇA

```

include './Pessoa.php';

] class PessoaFisica extends Pessoa {
    public $cpf;

    ] public function __construct($nome, $idade, $cpf) {
        parent::__construct($nome, $idade);
        $this->cpf = $cpf;
    }
}
    
```

sexta-feira, 14 de outubro de 2016

22



LABEX
Laboratório de Programação Extrema

Título



Obrigado!

Marco Aurélio
marcosilvacosta@gmail.com