



Programmez en orienté objet en PHP : allez plus loin avec le PHP

Victor Thuillier

Thuillier, Victor

OpenClassrooms, Paris

Livre du zéro

ISBN: 979-10-90085-36-7

Table des Matières

Programmez en orienté objet en PHP

Allez plus loin avec le PHP

Victor Thuillier

Le livre du zéro

Avant-propos	i
La POO, une façon bien différente de voir les choses	ii
Qu'allez-vous apprendre en lisant ce livre ?	ii
Comment lire ce livre ?	iii
Remerciements	iv
I [Théorie] Les bases de la POO	1
1 Introduction à la POO	3
Qu'est-ce que la POO ?	4
Créer une classe	7
2 Utiliser la classe	11
Créer et manipuler un objet	12
Les accesseurs et mutateurs	18
Le constructeur	23
L'auto-chargement de classes	26
3 L'opérateur de résolution de portée	31
Les constantes de classe	32
Les attributs et méthodes statiques	35
4 Manipulation de données stockées	41
Une entité, un objet	42
L'hydratation	47
Gérer sa BDD correctement	55
5 TP : Mini-jeu de combat	61
Ce qu'on va faire	62
Première étape : le personnage	63
Seconde étape : stockage en base de données	72
Troisième étape : utilisation des classes	77
Améliorations possibles	91
6 L'héritage	93
Notion d'héritage	94
Un nouveau type de visibilité : protected	100

Imposer des contraintes	101
Résolution statique à la volée	105
7 TP : Des personnages spécialisés	117
Ce que nous allons faire	118
Correction	121
Améliorations possibles	136
8 Les méthodes magiques	137
Le principe	138
Surcharger les attributs et méthodes	138
Linéariser ses objets	147
Autres méthodes magiques	152
II [Théorie] Techniques avancées	157
9 Les objets en profondeur	159
Un objet, un identifiant	160
Comparons nos objets	163
Parcourons nos objets	166
10 Les interfaces	169
Présentation et création d'interfaces	170
Hériter ses interfaces	172
Interfaces prédéfinies	174
11 Les exceptions	189
Une différente gestion des erreurs	190
Des exceptions spécialisées	194
Gérer les erreurs facilement	200
12 Les traits	205
Le principe des traits	206
Plus loin avec les traits	212
13 L'API de réflexivité	217
Obtenir des informations sur ses classes	218
Obtenir des informations sur les attributs de ses classes	223
Obtenir des informations sur les méthodes de ses classes	227
Utiliser des annotations	232
14 UML : présentation (1/2)	241
UML, kézako ?	242
Modéliser une classe	244
Modéliser les interactions	246
15 UML : modélisons nos classes (2/2)	251
Ayons les bons outils	252
Modéliser une classe	255
Modéliser les interactions	262
Exploiter son diagramme	266
16 Les design patterns	271

Laisser une classe créant les objets : le pattern Factory	272
Écouter ses objets : le pattern Observer	273
Séparer ses algorithmes : le pattern Strategy	280
Une classe, une instance : le pattern Singleton	283
L'injection de dépendances	285
17 TP : un système de news	291
Ce que nous allons faire	292
Correction	295
III [Pratique] Réalisation d'un site web	311
18 Description de l'application	313
Une application, qu'est ce que c'est ?	314
Les entrailles de l'application	318
Résumé du déroulement de l'application	323
19 Développement de la bibliothèque	325
L'application	326
Le routeur	332
Le back controller	340
La page	348
Bonus : l'utilisateur	352
Bonus 2 : la configuration	355
20 Le frontend	359
L'application	360
Le module de news	364
Ajoutons des commentaires	374
21 Le backend	385
L'application	386
Le module de connexion	388
Le module de news	390
N'oublions pas les commentaires !	401
22 Gérer les formulaires	409
Le formulaire	410
Les validateurs	420
Le constructeur de formulaires	427
Le gestionnaire de formulaires	434
IV Annexes	437
23 L'opérateur instanceof	439
Présentation de l'opérateur	440
instanceof et l'héritage	442
instanceof et les interfaces	443

