

SENSIOLABS

92-98 Boulevard Victor Hugo

92115 CLICHY Cedex

Tel: 01 40 99 82 05

Fax: 01 40 99 82 30

Organisme de formation: 11 92 19266 92

SIRET : 752 893 842 00019

Web: <http://trainings.sensiolabs.com>

SensioLabs



Maîtrise de la Programmation Orientée Objet avec PHP 7

Objectifs:

En trois jours, vous apprendrez tous les concepts essentiels de la programmation orientée objet en PHP afin de devenir opérationnel sur des frameworks tels que Symfony, Silex, Laravel, Drupal ou Zend. Vous apprendrez à développer en orienté objet avec les toutes dernières versions de PHP et notamment PHP 7.

Durée: 3 jours - 21 heures

Prix inter : 1 590€ HT / personne

Prix intra : 2 100€ HT / jour - 8 personnes maximum

Code: PHPC2

Public: Développeur PHP

Pré-requis: Maîtrise de PHP, notion de POO.

INTRODUCTION A LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET

- Introduction aux concepts de POO
- Avantages de la POO
- Grands principes de la POO
- Apprendre à réfléchir en mode objet
- Nouveautés fonctionnalités majeures depuis PHP 5.3

FONDAMENTAUX DE LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET

- Comprendre les notions de classes et d'objets
- Définir l'état d'un objet avec les propriétés
- Lire et modifier l'état d'un objet grâce aux méthodes
- Instancier et initialiser un objet avec son constructeur
- Détruire proprement un objet grâce à son destructeur
- Assurer l'encapsulation grâce aux portées des attributs et des méthodes
- Comprendre la différence la portée d'instance et la portée de classe
- Spécialiser des classes grâce au mécanisme d'héritage
- Tirer profit des classes pour définir de nouveaux types de données

SensioLabs SAS

92 / 98 bld Victor Hugo, 92115 Clichy Cedex, France

+33 (0)140 99 82 05 - <http://sensiolabs.com>

CONCEPTS AVANCES DE LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET

- Généraliser des types grâce aux classes et méthodes abstraites
- Empêcher la spécialisation de classes ou la redéfinition des méthodes
- Redéfinir et surcharger le comportement d'une méthode parente
- Gérer proprement les erreurs avec le mécanisme des exceptions
- Concevoir des contrats d'implémentation grâce aux interfaces
- Surcharger des comportements implicites d'objets avec les « méthodes magiques »
- Mettre en place des mécanismes de chargement automatique des classes
- Organiser les structures de données dans des espaces de nommage (« namespaces »)
- Factoriser des comportements réutilisables grâce au mécanisme des « traits »

TIRER PROFIT DE LA SPL DE PHP 7

- Découvrir la « Standard PHP Library »
- Lever des exceptions spécifiques de la SPL
- Utiliser les nouvelles structures de données de la SPL
- Créer des itérateurs d'objets avec l'interface « Iterator »
- Dénombrer les objets d'une collection avec l'interface « Countable »
- Déguiser un objet en tableau PHP avec l'interface « ArrayAccess »

METTRE EN PRATIQUE LES OUTILS ORIENTES OBJETS DE PHP 7

- Manipuler des bases de données relationnels avec les objets PDO
- Parcourir les données d'un fichier XML avec les objets SimpleXML
- Manipuler et formater des dates avec les objets DateTime
- Accéder aux informations des fichiers grâce aux objets SplFileInfo

ACQUERIR LES BONNES PRATIQUES DE DEVELOPPEMENT OBJET

- Savoir commenter et annoter du code avec la « phpdoc »
- Maîtriser les grands principes de SOLID
- Programmer par rapport à des interfaces
- Favoriser la composition plutôt que l'héritage
- Découvrir quelques grands patrons de conception
- Introduction aux principes de tests unitaires