

Procédure CPF: créez votre votre compte CPF sur www.moncompteformation.gouv.fr/ si ce n'est pas déjà fait et vous connecter sur votre compte -1) tout d'abord, recherchez cette formation ; pour cela, dernier item à gauche « Rechercher une formation » et saisissez le code 164617 ou le mot clé « TOSA » (ne pas saisir Word ou Excel ou HTML qui vous renvoie sur des formations surdimensionnées inadaptées) -2) Choisissez parmi les résultats celui qui vous semble correspondre le mieux et cliquez à droite sur « faire cette formation » -3) Laissez vous guider et complétez votre dossier de demande de formation

# La Programmation Objet Fondamentaux avec PHP

## 3 jours soit 21 heures

Réf.: po3php code CPF: 164617 Mot clé CPF: TOSA

**Objectifs** 

A la fin de la session, le stagiaire est capable de concevoir une application "objet" et de programmer objet dans le contexte offert par PHP. Il sera capable d'écrire du code plus facile à maintenir et à réutiliser

#### **Public**

Personnes ayant à développer des applications s'appuyant sur un langage de programmation orienté

Niveau requis
Le stagiaire devra avoir une pratique courante et structurée d'un langage programmation à la syntaxe proche du C (C++, JavaScript, Java, Python...)

Pédag<mark>ogie</mark>

- Apports théoriques étayés par de nombreux exercices pratiques
- Console individuelle
- Contrôle permanent des acquis
- Support de cours
- Evaluation par questionnaire en ligne en fin de stage
- Attestation de fin de stage
- Assistance post-formation
- Formateur intervenant professionnel et expérimenté maîtrisant les techniques professionnelles

#### Moyens

- Console individuelle
- Support de cours

#### Présentation de **PHP**

- Particularités du langage
- Points communs avec les autres langages à syntaxe C
- Points communs avec les autres langages orientés objet
- Rappel sur les bases du langage

#### Eléments superstructurants

- Différences entre classes et méthodes abstraites et concrètes
- Différences entre membres statiques et membres dynamiques
- Interfaces
- Traits et héritage multiple
- Utilisation des mots-clés 'self', 'parent' et 'static'

#### Notion d'objet

- Définition des notions de propriété, de méthode, de membre
- Définition des notions de classe et d'héritage
- Utilisation de classes préexistantes
- Ecriture de classes
- Constructeurs, destructeurs, méthodes magiques

### Motifs de conception et MVC

- Principe
- Cas particulier du motif Modèle-Vue-Contrôleur

- Portée des variables et des méthodes
- Principe d'encapsulation et de réutilisabilité
- Principe de surcharge

#### Frameworks PHP

- Principe des frameworks
- Utilisation de la programmation objet au sein d'un framework