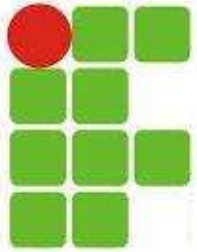

Autoria Web

Professor: Diego Oliveira



**Conteúdo 19:
PHP 04**





Classes

- Classes em PHP são criadas com a palavra-chave *class* seguida do nome da classe
- Uma classe pode conter suas próprias constantes, variáveis e funções
- Diferente do Java, para chamar uma função dentro de uma classe utiliza-se '->' e não o '.'
- A criação de um novo objeto utiliza a palavra-chave *new*



- Vejamos um exemplo:



Exemplo de Classe em PHP

- Observe o exemplo abaixo:

```
1  <?php
2  class Exemplo01
3  {
4      public $nome = 'Diego Oliveira';
5
6      public function getNome() {
7          echo $this->nome;
8      }
9  }
10
11  $e01 = new exemplo01();
12  $e01->getNome();
13  ?>
```

CodeSpace

Window

Diego Oliveira

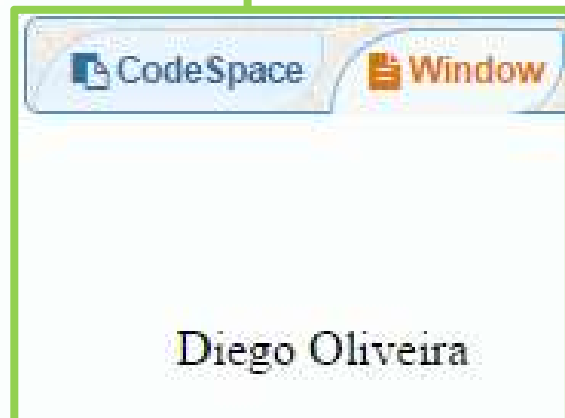


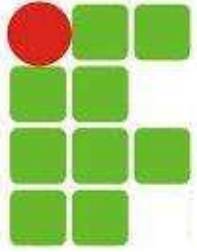


Classes

- É possível utilizar valores de variáveis como parâmetro para criação de objetos:

```
1  <?php
2  class Exemplo01
3  {
4      public $nome = 'Diego Oliveira';
5
6      public function getNome() {
7          echo $this->nome;
8      }
9  }
10
11  $variavel = 'Exemplo01';
12  $teste = new $variavel();
13  $teste->getNome();
14  ?>
```





Visibilidade

- PHP também suporta o conceito de visibilidade (a partir da versão 5)
- Os tipos de visibilidade são:
 - public
 - private
 - protected
- A sintaxe é semelhante ao Java, onde a visibilidade é colocada antes das variáveis





Exceções

- Exceções em PHP são similares ao Java:

```
1 <?php
2 function inverso($x) {
3     if (!$x) {
4         throw new Exception('Divisão por zero.');
```

```
5     }
6     return 1/$x;
7 }
8
9 try {
10     echo inverso(5) . "\n";
11     echo inverso(0) . "\n";
12 } catch (Exception $e) {
13     echo 'Exceção capturada: ', $e->getMessage(), "\n";
14 }
15
16 // Execução continua
17 echo "Olá mundo\n";
18 ?>
```

```
CodeSpace Window Resources
0.2
Exceção capturada: Divisão por zero.
Olá mundo
```

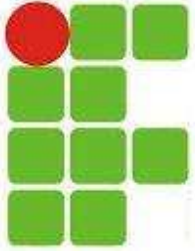




Exercício

- Crie duas classes com uma variável cada
- Instancie um objeto de cada classe através de valores de variáveis
- Dentro de cada classe crie uma função que pode lançar uma exceção
- Trate cada exceção com *try-catch* na classe
- Imprima os valores das variáveis, execute as funções e imprima um texto no final para mostrar que seu programa rodou até o fim





Perguntas?

