



# PHP/MySQL niv2

La base pour la création des sites internet dynamiques et applications Web est PHP/MySQL.

## Objectifs :

Aller plus loin dans la conception de pages web dynamiques avec PHP  
Savoir utiliser la Programmation Orientée Objet (POO) afin d'améliorer l'organisation de son code et faciliter la maintenance.

## Prérequis :

Pour suivre cette formation vous devez avoir suivi la formation **PHP / Mysql niveau 1** ou posséder un niveau équivalent.

## Le programme

### *Introduction à la POO*

- 1.1 : Qu'est-ce que la POO ?
- 1.2 : Créer une classe

### *Utiliser la classe*

- 2.1 : Créer et manipuler un objet
- 2.2 : Les accesseurs et mutateurs
- 2.3 : Le constructeur
- 2.4 : L'auto-chargement de classes

### *L'opérateur de résolution de portée*

- 3.1 : Les constantes de classe
- 3.2 : Les attributs et méthodes statiques

### *Manipulation de données stockées*

- 4.1 : Une entité, un objet
- 4.2 : L'hydratation
- 4.3 : Gérer sa BDD correctement

### *L'héritage*

- 5.1 : Notion d'héritage
- 5.2 : Un nouveau type de visibilité : protected
- 5.3 : Imposer des contraintes
- 5.4 : Résolution statique à la volée

### *Les méthodes magiques*

- 6.1 : Surcharger les attributs et méthodes
- 6.2 : Linéariser ses objets
- 6.3 : Autres méthodes magiques

### *Les objets en profondeur*

- 7.1 : Un objet, un identifiant
- 7.2 : Comparons nos objets
- 7.3 : Parcourons nos objets

### *Les interfaces*

- 8.1 : Présentation et création d'interfaces
- 8.2 : Hériter ses interfaces
- 8.3 : Interfaces prédéfinies

### *Les exceptions*

- 9.1 : Une différente gestion des erreurs
- 9.2 : Des exceptions spécialisées
- 9.3 : Gérer les erreurs facilement

### *Les traits*

- 10.1 : Le principe des traits
- 10.2 : Plus loin avec les traits

### *L'API de réflexivité*

- 11.1 : Informations sur ses classes
- 11.2 : Informations sur les attributs de ses classes
- 11.3 : Informations sur les méthodes de ses classes
- 11.4 : Utiliser des annotations

### *UML : présentation (1/2)*

- 12.1 : Présentation
- 12.2 : Modéliser une classe
- 12.3 : Modéliser les interactions

### *UML : modélisons nos classes (2/2)*

- 13.1 : Les bons outils
- 13.2 : Modéliser une classe
- 13.3 : Modéliser les interactions
- 13.4 : Exploiter son diagramme

### *Les design patterns*

- 14.1 : L'architecture MVC (Modèle, Vue, Contrôleur)