

Formation PHP Intermédiaire : Programmation Orientée Objet

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 350,00 CHF HT (standard) 1 080,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Développeur PHP ou Développeur de langages modernes (Java, C#) ayant une bonne connaissance de la syntaxe de PHP
■ Pré-requis :	Bonnes connaissances de PHP
■ Objectifs :	Maîtriser les fondamentaux de la programmation orientée objet en PHP
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	PHP1085-F
■ Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5

■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

Rappel : versions, environnement, configuration et modules

Rappel : types, opérateurs, structure de contrôle et fonctions

Appréhender l'orienté objet, lier conception et programmation

Structurer les traitements au travers d'objets

Créer des scénarios web via une organisation d'objets

Syntaxe fondamentale de l'objet en PHP

Définition : objet, instance et classe

Grouper des traitements : les classes et méthodes

Passage de paramètres et retour : le «type hinting»

Partager des données entre méthodes : les attributs, notion d'encapsulation

Instancier et faire appel à des objets

La visibilité des membres : méthodes, des attributs et constantes

Accès statiques

Implémenter les scénarios via des classes et les tester

Travailler avec plusieurs objets

Association : principe et notion de dépendance

Manipuler un objet via un autre : l'agrégation

Contrôler le cycle de vie d'un objet via la composition

Les espaces de nommage : namespaces

Charger automatiquement des définition : autoload

Lier les objets entre eux, définir des niveaux d'abstraction

Gestion du typage

Passer un contrat via la déclaration d'interface
Étendre les comportement d'un objet par héritage
Factoriser des comportements au travers d'une classe parent
Factoriser des comportements au travers d'un trait
Bloquer l'instanciation grâce aux classes abstraites
Comprendre les notions de polymorphisme et de généricité

Interactions entre classes, gestion de la cardinalité

Prendre en charge des formulaires

Récupérer les données du formulaire, méthode GET et POST
Gérer les différents type de champs et valider les valeurs
Rediriger l'utilisateur et s'exploiter les sessions
Uploader des fichiers, les valider et les enregistrer
Manipuler le système de fichier

Mises en place complète de formulaires

Passage de la certification (si prévue dans le financement)