



Fábio Vedovelli – 17/07/2010 – Orientação a Objetos

BÁSICO EM PROGRAMAÇÃO

Orientação a Objetos

Herança (ou generalização) é o mecanismo pelo qual uma classe (sub-classe) pode estender outra classe (super-classe), aproveitando seus comportamentos (métodos) e variáveis possíveis (atributos). Um exemplo de herança: Mamífero é super-classe de Humano. Ou seja, um Humano é **um** mamífero.

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Orientação_a_objetos

Orientação a Objetos

```
<?php  
  
class Veiculo  
{  
    public $motor;  
    public $combustivel;  
}
```

```
<?php  
  
require_once 'Veiculo.php';  
  
class Carro extends Veiculo  
{
```

Orientação a Objetos

```
<?php  
  
class Veiculo  
{  
    public $motor;  
    public $combustivel;  
}
```

```
<?php  
  
require_once 'Veiculo.php';  
  
class Moto extends Veiculo  
{
```

Orientação a Objetos

Encapsulamento consiste na separação de aspectos internos e externos de um objeto. Este mecanismo é utilizado amplamente para impedir o acesso direto ao estado de um objeto (seus atributos), disponibilizando externamente apenas os métodos que alteram estes estados. Exemplo: você não precisa conhecer os detalhes dos circuitos de um telefone para utilizá-lo. A carcaça do telefone encapsula esses detalhes, provendo a você uma interface mais amigável (os botões, o monofone e os sinais de tom).

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Orientação_a_objetos

Orientação a Objetos

```
<?php  
  
private $quantidade_rodas;  
  
public function getQuantidade_rodas() {  
    return $this->quantidade_rodas;  
}  
  
public function setQuantidade_rodas($quantidade_rodas) {  
    $this->quantidade_rodas = $quantidade_rodas;  
}
```