

php y mysql

Programación orientada a objetos

Temario

1. Introducción a la programación orientada a objetos en PHP

- 1 Principios generales de programación orientada a objetos
- 2 Crear una clase con PHP
- 3 Crear un método de una clase con PHP
- 4 Instanciar un objeto de una clase con PHP
- 5 Crear propiedades de clase con PHP
- 6 Crear el constructor de la clase
- 7 Crear una función destruct para los objetos de nuestra clase

2. Fundamentos de la programación orientada a objetos

- 1 La herencia en PHP, programación orientada a objetos Introducción al encapsulamiento en PHP
- 2 Los modificadores de acceso en PHP: public, private y protected Crear setters y getters en PHP-OOP
- 3 Métodos mágicos __get y __set
- 4 Métodos y propiedades estáticas con static
- 5 Sobreescribir un método en una clase: overriding
- 6 Scope resolution operator ::

- 7 Clonar objetos en PHP con la sentencia clone

3. Conexión a MySQL con programación orientada a objetos

- 1 El enlace mejorado a MySQL en forma procedural
- 2 El enlace mejorado a MySQL en Programación Orientada a Objetos
- 3 Orientada a Objetos
- 4 Principios para manejar datos en programación orientada a objetos
- 5 Crear la base de datos para una aplicación de ejemplo
- 6 Crear la clase para la conexión con la base de datos MySQL
- 7 Crear las clases para la primer entidad: álbumes
- 8 Crear un archivo para todas las clases y llamarlos con require_once() Crear el método estático para buscar un usuario

4. manejar las sesiones con programación orientada a objetos

- 1 Crear una clase de sesión
- 2 Verificar la sesión y direccionar a otras páginas

Características

Duración: 20 horas

Objetivo:

La programación orientada a objetos te permitirá llevar a PHP a su máxima capacidad, y hacer proyectos enormes y fáciles de mantener. En este curso aprenderás desde los conceptos básicos de la programación orientada a objetos hasta realizar una aplicación completa desarrollada bajo este paradigma. revisaremos puntos muy importantes

como clase, función constructora, instancia, getters y setter.

Dirigido a:

Desarrolladores Web.

Requisitos:

Haber completado el curso Básico-Intermedio PHP MySQL.

php y mysql Programación orientada a objetos

- 3 Hacer la página de "login" e iniciar la sesión
- 4 Crear la página de inicio del sistema
- 5 Leer la información del álbum y desplegarlo en la página inicio.php

5. Realizar una sencilla aplicación con programación orientada a objetos

- 1 Leer el identificador del usuario para crear el álbum
- 2 Armar el método para crear el álbum nuevo
- 3 Crear nuevo álbum del usuario en la base de datos
- 4 Crear un nuevo método de query para leer una tabla
- 5 Realizar un query que lee a toda una tabla
- 6 Vaciar la información del álbum en una tabla de HTML por medio de PHP
- 7 Crear una tabla de varias columnas y desplegar la cadena del estado
- 8 Agregar estilos de cascada (CSS) a la tabla para colorear las celdas
- 9 Modificar el estado de las estampas con una forma de HTML
- 10 Crear el método UPDATE para modificar el estado de los registros
- 11 Crear un método para leer las estadísticas del álbum
- 12 Desplegaremos las estadísticas del álbum por medio de una tabla HTML
- 13 Crearemos en forma dinámica la liga para buscar en la base de datos una estampa
- 14 Realizar los enlaces para buscar registros en la base de datos
- 15 Buscar los registros en la base de datos y desplegarlos en pantalla

Ventajas competitivas

- Nuestros cursos son oficiales, avalados por Adobe Systems, y están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones, además, pueden impartirse en las instalaciones del cliente para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados de Adobe, Apple y Autodesk.

