

# Programación orientada a objetos en PHP (v4 y v5)

## Nivel avanzado



**CÓDIGO CURSO:** TD-01-06

**DURACIÓN:** 15h (5 sesiones de 3 horas). 5h teóricas, 10h prácticas

**DESTINATARIOS:** Ingenieros de componentes y programadores

**OBJETIVOS:** Conocimiento y aplicación de la metodología de desarrollo Orientada a Objeto en el lenguaje PHP (v4 y v5) en nivel avanzado. Se mostrará la aplicación de *patrones de diseño* de software en PHP, así como técnicas avanzadas de programación Orientada a Objetos (serialization, reflection, etc) y basadas en componentes. Con este curso, el alumno obtendrá todos los conocimientos necesarios para poder desarrollar aplicaciones web complejas, reutilizables en otros proyectos y escalables.

**CURSOS RECOMENDADOS:** TD-01-02, TD-02-04 y TD-01-05

### UNDIDADES DIDÁCTICAS:

#### Unidad didáctica 1

**Nombre:** Diseño Orientado a Objeto avanzado

**Duración:** 3h

**Descripción:** El alumno conocerá nuevas técnicas, metodologías y estructuras en la programación orientada a objetos con PHP, tales como las clases abstractas, las interfaces, el polimorfismo, etc, que le ayudarán a resolver diseños complejos. Aprenderá a utilizar de forma avanzada las nuevas características que ofrece la versión 5 del PHP.

**Prácticas:** Se harán prácticas de todas las estructuras y técnicas aprendidas en la unidad.

**Evaluación:** Se realizará una prueba auto evaluatoria de tipo test al finalizar la unidad

**Temario:**

Tema 1.1: Clases abstractas y sobrecarga

Tema 1.2: Herencia múltiple e interfaces

Tema 1.3: Polimorfismo

Tema 1.4: Serialization y Reflection API



### **Unidad didáctica 2**

- Nombre:** Aplicación de patrones de diseño con PHP
- Duración:** 6h
- Descripción:** En esta unidad el alumno aprenderá a aplicar patrones de diseño software con el lenguaje PHP v4 y v5.
- Prácticas:** Se harán prácticas de todos los patrones vistos en la unidad.
- Evaluación:** Se realizará una prueba auto evaluatoria de tipo test al finalizar la unidad
- Temario:**
- Tema 2.1: Patrones GRASP
  - Tema 2.2: Patrones GoF
  - Tema 2.3: Patrón MVC

### **Unidad didáctica 3**

- Nombre:** Diseño basado en componentes
- Duración:** 6h
- Descripción:** En esta unidad el alumno conocerá las técnicas y metodologías necesarias para poder hacer diseños basados en componentes.
- Prácticas:** Se realizarán prácticas creando componentes software que podrán ser reutilizados en varias aplicaciones.
- Evaluación:** Se realizará una prueba auto evaluatoria de tipo test al finalizar la unidad
- Temario:**
- Tema 3.1: El componente software: características y estructura
  - Tema 3.2: Encapsulación, cohesión y acoplamiento
  - Tema 3.3: Modelo de componentes: Interfaces y patrones