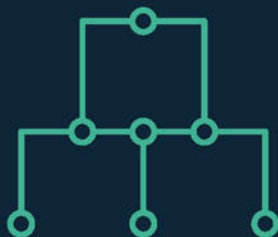


• Matt Zandstra •



# PHP

OBIEKTY, WZORCE I NARZĘDZIA

Wydanie V

Helion 

Tytuł oryginału: PHP Objects, Patterns, and Practice, 5th Edition

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn  
Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

ISBN: 978-83-283-3553-0

Original edition copyright © 2016 by Matt Zandstra.  
All rights reserved.

Polish edition copyright © 2017 by HELION SA.  
All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock Images LLC.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE  
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:  
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/phpob5.zip>

Drogi Czytelniku!  
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres  
<http://helion.pl/user/opinie/phpob5>  
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści

O autorze .....	15
O recenzencie technicznym .....	17
Podziękowania .....	19
Wprowadzenie .....	21
<b>Część I. Obiekty .....</b>	<b>23</b>
<b>Rozdział 1. PHP — projektowanie i zarządzanie .....</b>	<b>25</b>
Problem .....	25
PHP a inne języki programowania .....	26
O książce .....	28
Obiekty .....	28
Wzorce .....	28
Narzędzia .....	29
Nowości w piątym wydaniu .....	30
Podsumowanie .....	30
<b>Rozdział 2. PHP i obiekty .....</b>	<b>31</b>
Nieoczekiwany sukces obiektów w PHP .....	31
PHP/FI — u zarania języka .....	31
PHP3 — składniowy lukier .....	31
Cicha rewolucja — PHP4 .....	32
PHP5 — nieuchronne zmiany .....	33
PHP7 — doganianie reszty świata .....	34
Debata obiektowa — za czy przeciw? .....	34
Podsumowanie .....	35
<b>Rozdział 3. Obiektowy elementarz .....</b>	<b>37</b>
Klasy i obiekty .....	37
Pierwsza klasa .....	37
Pierwszy obiekt (lub dwa) .....	38
Definiowanie składowych klasy .....	39

Metody .....	41
Metoda konstrukcji obiektu .....	42
Typy argumentów metod .....	43
Typy elementarne .....	44
Typy obiektowe .....	47
Dziedziczenie .....	50
Problemy związane z dziedziczeniem .....	51
Stosowanie dziedziczenia .....	55
Zarządzanie dostępem do klasy — słowa public, private i protected .....	60
Podsumowanie .....	64
<b>Rozdział 4. Zaawansowana obsługa obiektów .....</b>	<b>65</b>
Metody i składowe statyczne .....	65
Składowe stałe .....	68
Klasy abstrakcyjne .....	69
Interfejsy .....	71
Cechy typowe .....	73
Zadanie dla cech typowych .....	73
Definiowanie i stosowanie cechy typowej .....	74
Stosowanie wielu cech typowych .....	75
Łączenie cech z interfejsami .....	75
Unikanie kolizji nazw metod za pomocą słowa insteadof .....	76
Aliasy metod cech typowych .....	77
Cechy typowe z metodami statycznymi .....	78
Dostęp do składowych klasy włączającej .....	79
Definiowanie metody abstrakcyjnej cechy typowej .....	79
Zmiana dostępności metod cech typowych .....	80
Późne wiązanie statyczne: słowo static .....	81
Obsługa błędów .....	84
Wyjątki .....	85
Klasy i metody finalne .....	92
Klasa do obsługi błędów wewnętrznych .....	93
Przechwytywanie chybotnych wywołań .....	94
Definiowanie destruktorów .....	99
Wykonywanie kopii obiektów .....	100
Reprezentacja obiektu w ciągach znaków .....	103
Wywołania zwrotne, funkcje anonimowe i domknięcia .....	104
Klasy anonimowe .....	108
Podsumowanie .....	109
<b>Rozdział 5. Narzędzia obiektowe .....</b>	<b>111</b>
PHP a pakiety .....	111
Pakiety i przestrzenie nazw w PHP .....	111
Automatyczne wczytywanie kodu .....	119
Klasy i funkcje pomocnicze .....	122
Szukanie klasy .....	123
Badanie obiektów i klas .....	124
Pozyskiwanie ciągu pełnej nazwy klasy .....	125
Badanie metod .....	126

Badanie składowych .....	127
Badanie relacji dziedziczenia .....	127
Badanie wywołań metod .....	128
Interfejs retrospekcji — Reflection API .....	129
Zaczynamy .....	129
Pora zakasać rękawy .....	130
Badanie klasy .....	132
Badanie metod .....	133
Badanie argumentów metod .....	135
Korzystanie z retrospekcji .....	136
Podsumowanie .....	139
<b>Rozdział 6. Obiekty a projektowanie obiektowe .....</b>	<b>141</b>
Czym jest projektowanie? .....	141
Programowanie obiektowe i proceduralne .....	142
Odpowiedzialność .....	145
Spójność .....	146
Sprzęganie .....	146
Ortogonalność .....	146
Zasięg klas .....	147
Polimorfizm .....	148
Hermetyzacja .....	149
Nieważne jak .....	150
Cztery drogowskazy .....	151
Zwielokrotnianie kodu .....	151
Przemądrzałe klasy .....	151
Złota rączka .....	151
Za dużo warunków .....	151
Język UML .....	152
Diagramy klas .....	152
Diagramy sekwencji .....	157
Podsumowanie .....	159
<b>Część II. Wzorce .....</b>	<b>161</b>
<b>Rozdział 7. Czym są wzorce projektowe? Do czego się przydają? .....</b>	<b>163</b>
Czym są wzorce projektowe? .....	163
Wzorzec projektowy .....	165
Nazwa .....	165
Problem .....	166
Rozwiązanie .....	166
Konsekwencje .....	166
Format wzorca według Bandy Czworąga .....	166
Po co nam wzorce projektowe? .....	167
Wzorzec projektowy definiuje problem .....	167
Wzorzec projektowy definiuje rozwiązanie .....	167
Wzorce projektowe są niezależne od języka programowania .....	167
Wzorce definiują słownictwo .....	168
Wzorce są wypróbowane .....	168

Wzorce mają współpracować .....	169
Wzorce promują zasady projektowe .....	169
Wzorce są stosowane w popularnych frameworkach .....	169
Wzorce projektowe a PHP .....	169
Podsumowanie .....	169
<b>Rozdział 8. Wybrane zasady wzorców .....</b>	<b>171</b>
Olsnienie wzorcami .....	171
Kompozycja i dziedziczenie .....	172
Problem .....	172
Zastosowanie kompozycji .....	175
Rozprzęganie .....	177
Problem .....	178
Osłabianie sprzężenia .....	179
Kod ma używać interfejsów, nie implementacji .....	180
Zmienne koncepcje .....	181
Nadmiar wzorców .....	182
Wzorce .....	182
Wzorce generowania obiektów .....	183
Wzorce organizacji obiektów i klas .....	183
Wzorce zadaniowe .....	183
Wzorce korporacyjne .....	183
Wzorce baz danych .....	183
Podsumowanie .....	183
<b>Rozdział 9. Generowanie obiektów .....</b>	<b>185</b>
Generowanie obiektów — problemy i rozwiązania .....	185
Wzorzec Singleton .....	189
Problem .....	189
Implementacja .....	190
Konsekwencje .....	192
Wzorzec Factory Method .....	192
Problem .....	192
Implementacja .....	195
Konsekwencje .....	196
Wzorzec Abstract Factory .....	197
Problem .....	197
Implementacja .....	198
Konsekwencje .....	200
Prototyp .....	201
Problem .....	202
Implementacja .....	202
Naginanie rzeczywistości — wzorzec Service Locator .....	205
Doskonała izolacja — wstrzykiwanie zależności .....	206
Problem .....	207
Implementacja .....	207
Konsekwencje .....	210
Podsumowanie .....	210

<b>Rozdział 10. Wzorce elastycznego programowania obiektowego .....</b>	<b>211</b>
Strukturalizacja klas pod kątem elastyczności obiektów .....	211
Wzorec Composite .....	211
Problem .....	212
Implementacja .....	214
Konsekwencje .....	217
Composite — podsumowanie .....	220
Wzorec Decorator .....	220
Problem .....	221
Implementacja .....	223
Konsekwencje .....	226
Wzorec Facade .....	226
Problem .....	227
Implementacja .....	228
Konsekwencje .....	229
Podsumowanie .....	229
<b>Rozdział 11. Reprezentacja i realizacja zadań .....</b>	<b>231</b>
Wzorec Interpreter .....	231
Problem .....	231
Implementacja .....	232
Ciemne strony wzorca Interpreter .....	239
Wzorec Strategy .....	240
Problem .....	240
Implementacja .....	241
Wzorec Observer .....	244
Implementacja .....	246
Wzorec Visitor .....	252
Problem .....	252
Implementacja .....	253
Wady wzorca Visitor .....	258
Wzorec Command .....	258
Problem .....	258
Implementacja .....	259
Wzorec Null Object .....	262
Problem .....	263
Implementacja .....	265
Podsumowanie .....	266
<b>Rozdział 12. Wzorce korporacyjne .....</b>	<b>267</b>
Przegląd architektury .....	267
Wzorce .....	268
Aplikacje i warstwy .....	268
Małe oszustwo na samym początku .....	270
Wzorec Registry .....	271
Implementacja .....	272
Warstwa prezentacji .....	275
Wzorec Front Controller .....	276
Wzorec Application Controller .....	285
Zarządzanie danymi w komponentach .....	290
Wzorec Page Controller .....	296
Wzorce Template View i View Helper .....	300

Warstwa logiki biznesowej .....	302
Wzorzec Transaction Script .....	303
Wzorzec Domain Model .....	306
Podsumowanie .....	309
<b>Rozdział 13. Wzorce bazodanowe .....</b>	<b>311</b>
Warstwa danych .....	311
Wzorzec Data Mapper .....	312
Problem .....	312
Implementacja .....	312
Wzorzec Identity Map .....	325
Problem .....	325
Implementacja .....	325
Konsekwencje .....	328
Wzorzec Unit of Work .....	328
Problem .....	328
Implementacja .....	329
Konsekwencje .....	332
Wzorzec Lazy Load .....	332
Problem .....	332
Implementacja .....	333
Konsekwencje .....	334
Wzorzec Domain Object Factory .....	334
Problem .....	335
Implementacja .....	335
Konsekwencje .....	336
Wzorzec Identity Object .....	337
Problem .....	338
Implementacja .....	338
Konsekwencje .....	343
Wzorce Selection Factory i Update Factory .....	343
Problem .....	343
Implementacja .....	344
Konsekwencje .....	347
Co zostało z wzorca Data Mapper? .....	347
Podsumowanie .....	349
<b>Część III. Narzędzia .....</b>	<b>351</b>
<b>Rozdział 14. Dobre (i złe) praktyki .....</b>	<b>353</b>
Nie tylko kod .....	353
Pukanie do otwartych drzwi .....	354
Jak to zgrać? .....	355
Uskrzydlenie kodu .....	356
Standardy .....	357
Vagrant .....	358
Testowanie .....	358
Ciągła integracja .....	359
Podsumowanie .....	359



<b>Rozdział 15. Standardy PHP .....</b>	<b>361</b>
Po co te standardy? .....	361
Jakie są standardowe rekomendacje PHP? .....	362
Dlaczego akurat PSR? .....	362
Rekomendacje PSR — dla kogo? .....	363
Kodowanie z klasą .....	363
Podstawowy standard kodowania PSR-1 .....	364
Rekomendacja stylu kodowania PSR-2 .....	366
Sprawdzanie i poprawianie kodu .....	368
PSR-4 — automatyczne ładowanie .....	370
Zasady, które są dla nas ważne .....	370
Podsumowanie .....	373
<b>Rozdział 16. Używanie i tworzenie komponentów PHP za pomocą Composera .....</b>	<b>375</b>
Czym jest Composer? .....	375
Instalowanie Composera .....	376
Instalowanie (zbioru) pakietów .....	376
Instalowanie pakietu z poziomu wiersza poleceń .....	377
Wersje .....	377
Element require-dev .....	378
Composer i automatyczne ładowanie kodu .....	379
Tworzenie własnego pakietu .....	380
Dodawanie informacji o pakiecie .....	380
Pakiety systemowe .....	380
Dystrybucja za pośrednictwem repozytorium Packagist .....	381
Odrobina prywatności .....	384
Podsumowanie .....	385
<b>Rozdział 17. Zarządzanie wersjami projektu systemem Git .....</b>	<b>387</b>
Po co mi kontrola wersji? .....	387
Skąd wziąć klienta Git? .....	388
Obsługa repozytorium Git online .....	389
Konfigurowanie serwera Git .....	391
Tworzenie repozytorium zdalnego .....	391
Rozpoczynamy projekt .....	393
Klonowanie repozytorium .....	395
Wprowadzanie i zatwierdzanie zmian .....	396
Dodawanie i usuwanie plików i katalogów .....	399
Dodawanie pliku .....	399
Usuwanie pliku .....	399
Dodawanie katalogu .....	400
Usuwanie katalogów .....	400
Etykietowanie wersji .....	400
Rozgałęzianie projektu .....	401
Podsumowanie .....	407

<b>Rozdział 18. Testy jednostkowe z PHPUnit</b>	<b>409</b>
Testy funkcjonalne i testy jednostkowe	409
Testowanie ręczne	410
PHPUnit	412
Tworzenie przypadku testowego	412
Metody asercji	414
Testowanie wyjątków	415
Uruchamianie zestawów testów	416
Ograniczenia	417
Atrapy i imitacje	419
Dobry test to obłany test	421
Testy dla aplikacji WWW	423
Przygotowanie aplikacji WWW do testów	424
Proste testy aplikacji WWW	426
Selenium	427
Słowo ostrzeżenia	432
Podsumowanie	434
<b>Rozdział 19. Automatyzacja instalacji z Phingiem</b>	<b>435</b>
Czym jest Phing?	436
Pobieranie i instalacja pakietu Phing	436
Montowanie dokumentu kompilacji	437
Różnicowanie zadań kompilacji	438
Właściwości	440
Typy	446
Operacje	450
Podsumowanie	454
<b>Rozdział 20. Vagrant</b>	<b>455</b>
Problem	455
Odrobina przygotowań	456
Wybór i instalacja środowiska Vagrant	456
Montowanie lokalnych katalogów w maszynie wirtualnej Vagranta	458
Zaopatrywanie maszyny wirtualnej	459
Konfigurowanie serwera WWW	460
Konfigurowanie MySQL	461
Konfigurowanie nazwy hosta	462
Kilka słów na koniec	463
Podsumowanie	464
<b>Rozdział 21. Ciągła integracja kodu</b>	<b>465</b>
Czym jest ciągła integracja?	465
Przygotowanie projektu do ciągłej integracji	467
Instalowanie Jenkinsa	475
Instalowanie rozszerzeń Jenkinsa	475
Konfigurowanie klucza publicznego serwera Git	477
Instalowanie projektu	478
Pierwsza kompilacja	479
Konfigurowanie raportów	482
Automatyzacja kompilacji	484
Podsumowanie	486

<b>Rozdział 22. Obiekty, wzorce, narzędzia .....</b>	<b>487</b>
Obiekty .....	487
Wybór .....	488
Hermetyzacja i delegowanie .....	488
Osłabianie sprzężenia .....	488
Zdatność do wielokrotnego stosowania kodu .....	489
Estetyka .....	489
Wzorce .....	490
Co dają nam wzorce? .....	490
Wzorce a zasady projektowe .....	491
Narzędzia .....	492
Testowanie .....	493
Standardy .....	493
Zarządzanie wersjami .....	493
Automatyczna kompilacja (instalacja) .....	494
System integracji ciągłej .....	494
Co pominęliśmy? .....	494
Podsumowanie .....	495
 <b>Dodatki .....</b>	 <b>497</b>
<b>Dodatek A Bibliografia .....</b>	<b>499</b>
Książki .....	499
Publikacje .....	500
Witryny WWW .....	500
<b>Dodatek B Prosty analizator leksykalny .....</b>	<b>503</b>
Skaner .....	503
Analizator leksykalny .....	510
<b>Skorowidz .....</b>	<b>523</b>



## ROZDZIAŁ 3



# Obiektowy elementarz

Obiekty i klasy są sercem tej książki, a od momentu wprowadzenia PHP5 nieco ponad dekadę temu stanowią również serce języka PHP. Niniejszy rozdział ma przygotować niezbędny grunt dla pogłębionego omówienia obiektów i projektowania obiektowego w kontekście mechanizmów języka PHP. Ci, którym programowanie obiektowe w tym języku jest całkiem obce, powinni przeczytać ten rozdział bardzo uważnie.

Omawiam w nim następujące zagadnienia:

- *Klasy i obiekty* — deklarowanie klas i tworzenie ich egzemplarzy (obiektów).
- *Konstruktory* — automatyzację konfiguracji obiektów.
- *Typy elementarne i klasy* — jakie znaczenie ma typ w PHP.
- *Dziedziczenie* — gdzie się przydaje i jak je stosować.
- *Widoczność* — udostępnianie interfejsów klas i zabezpieczanie metod i składowych obiektów przed ingerencją.

## Klasy i obiekty

Pierwszą przeszkodą na drodze do zrozumienia programowania obiektowego jest dziwaczność i niezwykłość relacji pomiędzy klasą a jej obiektami. Dla wielu osób właśnie pojęcie tej relacji stanowi pierwsze olśnienie, wywołuje pierwszą ekscytację programowaniem obiektowym. Nie skąpmy więc energii na poznanie podstaw.

### Pierwsza klasa

Klasy są często opisywane w odniesieniu do obiektów. To bardzo ciekawe, ponieważ obiekty są z kolei niejednokrotnie opisywane przez pryzmat klas. Ta zależność bardzo spowalnia pierwsze postępy adeptów programowania obiektowego. Ponieważ to klasy definiują obiekty, zaczniemy od definicji klasy.

Krótko mówiąc, klasa to swego rodzaju szablon wykorzystywany do generowania jednego lub większej liczby obiektów. Deklaracja klasy zawiera słowo kluczowe `class` i dowolnie wybraną nazwę klasy. Nazwa klasy może być dowolną kombinacją cyfr i liter, nie może się jednak od cyfry zaczynać. Kod skojarzony z klasą musi być ograniczony nawiasami klamrowymi. Spróbujmy na podstawie tych informacji skonstruować klasę:

```
// listing 03.01
class ShopProduct
{
    // ciało klasy
}
```

Zdefiniowana właśnie klasa `ShopProduct` jest prawidłową klasą, choć jej przydatność jest na razie znikoma. Mimo to osiągnęliśmy coś bardzo znaczącego, bo zdefiniowaliśmy typ. Utworzyliśmy więc kategorię danych, którą możemy wykorzystywać w skryptach. Znaczenie tego faktu stanie się niebawem jaśniejsze.

## Pierwszy obiekt (lub dwa)

Skoro klasa jest szablonem generowania obiektów, obiekt stanowią dane, które zostały zaaranżowane zgodnie z szablonem definiowanym w klasie. Obiekt zwie się egzemplarzem klasy bądź jej konkretyzacją. Klasa definiuje jego typ.

Wykorzystamy teraz klasę `ShopProduct` jako formę do generowania obiektów typu `ShopProduct`. Pomoże nam w tym operator `new`. Operator `new` jest zazwyczaj stosowany w połączeniu z nazwą klasy, jak tutaj:

```
// listing 03.02
$product1 = new ShopProduct();
$product2 = new ShopProduct();
```

Operator `new`, jeśli zostanie wywołany z nazwą klasy w roli swojego jedyne go operandu, zwraca egzemplarz tejże klasy. W naszym przykładzie generuje obiekt klasy `ShopProduct`.

Klasę `ShopProduct` wykorzystaliśmy do wygenerowania dwóch obiektów typu `ShopProduct`. Choć funkcjonalnie `$product1` i `$product2` są identyczne (tzn. puste), stanowią obiekty rozłączne, a ich wspólnym mianownikiem jest jedynie wspólna klasa, na podstawie której zostały wygenerowane.

Istnienie klas i obiektów można sprowadzić do następującej analogii: klasa to jakby maszyna tłocząca gumowe kaczki. Obiektami zaś są owe gumowe kaczki produkowane przy użyciu maszyny. Ich „typ” jest wyznaczany formą, w której są odciskane. Wszystkie wypływane z maszyny kaczki wyglądają więc identycznie, ale są niezależnymi od siebie obiektami materialnymi. Innymi słowy, są różnymi egzemplarzami pewnego przedmiotu. Aby rozróżnić poszczególne kaczki, można by im zresztą podczas wytłaczania nadawać numery seryjne. Każdy obiekt tworzony w języku PHP również posiada odrębną tożsamość, jednak unikatową jedynie w okresie życia danego obiektu (PHP ponownie wykorzystuje nieużywane już identyfikatory obiektów w obrębie tego samego procesu). Można się o tym przekonać, wydrukowując obiekty `$product1` i `$product2`:

```
// listing 03.03
var_dump($product1);
var_dump($product2);
```

Wykonanie powyższego kodu spowoduje wypisanie na wyjściu:

---

```
object (popp\r03\zestaw01\ShopProduct)#235 (0) {
}
object (popp\r03\zestaw01\ShopProduct)#234 (0) {
}
```

---

- **Uwaga** W bardzo starych wersjach PHP (do wersji 5.1 włącznie) można było wyświetlić zawartość obiektu wprost. Taka operacja powoduje zrzutowanie obiektu na ciąg znaków zawierający identyfikator obiektu. Od PHP 5.2 język został pozbawiony tej automatycznej konwersji, więc traktowanie obiektu jako ciągu znaków jest błędem, chyba że w klasie obiektu jest zdefiniowana metoda `__toString()`. Metodami zajmiemy się w dalszej części tego rozdziału, a o metodzie `__toString()` będzie mowa w rozdziale 4.
- 

Przekazanie obiektu do wywołania `var_dump()` pozwala wypisać ciekawe dane o obiekcie, z identyfikatorem obiektu na czele (po symbolu kratki).

Aby klasę `ShopProduct` uczynić ciekawszą, możemy uzupełnić ją o obsługę specjalnych pól danych, zwanych składowymi bądź właściwościami (ang. *properties*).

## Definiowanie składowych klasy

Klasy mogą definiować specjalne zmienne zwane właściwościami bądź składowymi. Składowa przechowuje dane, które różnią się pomiędzy egzemplarzami danej klasy. W przypadku obiektów klasy `ShopProduct` (niech będzie to asortyment księgarski, choć ogólnie chodzi o dowolne artykuły) możemy na przykład zażyczyć sobie obecności pól ceny (`price`) i tytułu (`title`).

Składowa klasy przypomina zwykłą zmienną, z tym że przy deklarowaniu składowej jej nazwę trzeba poprzedzić słowem kluczowym określającym widoczność. Może być nim `public`, `protected` albo `private`. Wybór słowa kluczowego widoczności określa zasięg, w którym możliwe będzie realizowanie odwołań do składowych.

- 
- **Uwaga** Zasięg to inaczej kontekst (klasy czy funkcji), w ramach którego zmienna posiada znaczenie (to samo dotyczy metod, o których więcej w dalszej części rozdziału). Zmienna zdefiniowana wewnątrz funkcji istnieje jedynie lokalnie, a zmienna definiowana poza funkcją istnieje globalnie. Należy przyjąć, że nie istnieje możliwość odwoływania się do danych definiowanych w zasięgu, który jest bardziej lokalny niż bieżący. Po zdefiniowaniu zmiennej wewnątrz funkcji nie można się do niej później odwołać spoza tejże funkcji. Obiekty są w tym względzie bardziej przenikalne — niektóre z ich zmiennych mogą być niekiedy dostępne z innych kontekstów. Ową dostępność reguluje się słowami `public`, `protected` i `private`.
- 

Do kwestii widoczności i regulujących ją słów kluczowych wrócimy później. Na razie spróbujemy po prostu zadeklarować kilka składowych klasy za pomocą słowa kluczowego `public`:

```
// listing 03.04
class ShopProduct
{
    public $title           = "bez tytułu";
    public $producerMainName = "nazwisko";
    public $producerFirstName = "imię";
    public $price           = 0;
}
```

Jak widać, uzupełniliśmy klasę o cztery składowe, przypisując do każdej z nich wartość domyślną. Wszelkie obiekty konkretyzowane na bazie takiej klasy będą teraz zawierać owe dane domyślne. Słowo kluczowe `public` poprzedzające deklarację każdej składowej umożliwia odwoływanie się do niej spoza kontekstu obiektu.

Do składowych definiowanych w obrębie klasy, a konkretyzowanych w obiektach możemy się odwoływać za pośrednictwem ciągu znaków „->” (operatora obiektów) w połączeniu ze zmienną w postaci obiektu oraz nazwą składowej:

```
// listing 03.05
$product1 = new ShopProduct();
print $product1->title;
```

---

```
bez tytułu
```

---

Ponieważ składowe zostały zdefiniowane jako publiczne (`public`), możemy odczytywać ich wartości i je do nich przypisywać, zmieniając domyślne stany obiektów definiowane w klasie:

```
// listing 03.06
$product1 = new ShopProduct();
$product2 = new ShopProduct();
$product1->title = "Moja Antonia";
$product2->title = "Paragraf 22";
```

Deklarując i ustawiając w klasie `ShopProduct` składową `$title`, wymuszamy podaną początkową wartość tej składowej we wszystkich nowo tworzonych obiektach klasy. Oznacza to, że kod użytkujący klasę może bazować na domniemaniu obecności tej składowej w każdym z obiektów klasy. Nie może już jednak domniemywać wartości składowych, gdyż te — jak wyżej — mogą się w poszczególnych obiektach różnić między sobą.

- 
- **Uwaga** Kod wykorzystujący klasę, funkcję bądź metodę nazwiemy *kodem klienckim* wobec tej klasy, metody czy funkcji, albo po prostu *klientem klasy* (metody, funkcji). Termin „klient” będzie się więc w tej książce pojawiał stosunkowo często.
- 

Zresztą PHP nie zmusza nas do deklarowania wszystkich składowych w klasie. Obiekty można uzupełniać składowymi dynamicznie, jak tutaj:

```
// listing 03.07
$product1->arbitraryAddition = "nowość";
```

Taka metoda uzupełniania obiektów o składowe nie jest jednak zalecana w programowaniu obiektowym.

Czy dynamiczne uzupełnianie składowych to zła praktyka? Definiując klasę, definiuje się typ obiektów. Informuje się tym samym otoczenie, że dana klasa (i wszelkie jej konkretyzacje w postaci obiektów) składa się z ustalonego zestawu pól danych i funkcji. Jeśli klasa `ShopProduct` definiuje składową `$title`, wtedy dowolny kod użytkujący obiekty klasy `ShopProduct` może śmiało odwoływać się do składowej `$title`, ponieważ jej dostępność jest pewna. Nie da się podobnej pewności stosowania uzyskać względem składowych dodawanych do obiektów w sposób dynamiczny.

Nasze obiekty są na razie cokolwiek nieporęczne. Chcąc manipulować ich składowymi, musimy bowiem czynić to poza samymi obiektami. Sięgamy do nich jedynie celem ustawienia i odczytania składowych. Konieczność ustawienia wielu takich składowych szybko stanie się wyjątkowo uciążliwa:

```
// listing 03.08
$product1 = new ShopProduct();
$product1->title = "Moja Antonia";
$product1->producerMainName = "Cather";
$product1->producerFirstName = "Willa";
$product1->price = 5.99;
```

W powyższym kodzie zamazaliśmy jedną po drugiej pierwotne, definiowane w klasie wartości składowych obiektów, aż wprowadziliśmy komplet pożądanых zmian obiektu. Po arbitralnym wymuszeniu wartości składowych możemy się swobodnie odwołać do nowych wartości:

```
// listing 03.09
print "Autor: {$product1->producerFirstName} "
      . "{$product1->producerMainName}\n";
```

Powyższy kod wypisze na wyjściu programu:

---

```
Autor: Willa Cather
```

---

Taka metoda ustawiania i odwoływania się do składowych powoduje szereg problemów. Największym jest potencjalne niebezpieczeństwo dynamicznego uzupełnienia zestawu składowych obiektu w wyniku literówki w odwołaniu. O taką pomyłkę naprawę łatwo — założmy, że chcemy napisać tak:

```
$product1->producerMainName = "Cather";
```

Tymczasem przez pomyłkę wpisujemy następujący kod:

```
$product1->producerSecondName = "Cather";
```

Z punktu widzenia samego języka PHP kod taki byłby jak najbardziej dozwolony, więc programista nie otrzymałby żadnego ostrzeżenia. Ale kiedy przyszedłoby do wyprowadzania nazwiska autora (ogólnie: wytwórcy), wyniki odbiegałyby od oczekiwanych.

Kolejnym problemem jest zbytnie rozluźnienie relacji pomiędzy składowymi klasy. Nie mamy obowiązku ustawiać tytułu, ceny czy nazwiska autora — użytkownik obiektu może być pewien, że obiekt takie składowe posiada, ale nie ma żadnej gwarancji przypisania do nich jakichkolwiek wartości (poza ewentualnymi wartościami domyślnymi). Tymczasem najlepiej byłoby, gdyby każdy nowo utworzony obiekt `ShopProduct` posiadał znaczące wartości swoich składowych.



Wreszcie traktowanie z osobna każdej składowej jest nużące, zwłaszcza kiedy zamierzamy robić to częściej. Już samo wyświetlenie nazwiska autora jest uciążliwe.

Byłoby miło, gdyby podobne zadania dało się złożyć na barki samego obiektu.

Wszystkie te problemy można wyeliminować, uzupełniając klasę `ShopProduct` o zestaw własnych funkcji, które pośredniczyłyby w manipulowaniu składowymi, operując nimi z poziomu kontekstu obiektu.

## Metody

Składowe pozwalają obiektom na przechowywanie danych, metody zaś umożliwiają obiektom wykonywanie zadań. Metody to specjalne funkcje (zwane też niekiedy funkcjami składowymi), deklarowane we wnętrzu klasy. Jak można się spodziewać, deklaracja metody przypomina deklarację zwykłej funkcji. Nazwę metody poprzedza słowo kluczowe `function`, a uzupełnia ją opcjonalna lista parametrów ujęta w nawiasy. Ciało metody ograniczone jest nawiasami klamrowymi:

```
public function myMethod($argument, $another)
{
    // ...
}
```

W przeciwieństwie do zwykłych funkcji metody muszą być deklarowane w ciele klasy. Mogą też być opatrywane szeregami modyfikatorów, w tym słowem kluczowym określającym widoczność. Podobnie jak składowe, tak i metody można deklarować jako publiczne (`public`), chronione (`protected`) albo prywatne (`private`). Deklarując metodę jako publiczną, umożliwiamy wywołanie jej spoza kontekstu obiektu. Pominięcie określenia widoczności w deklaracji metody oznacza niejawnie jej widoczność i dostępność publiczną. Za dobrą praktykę uważa się jednak jawne deklarowanie widoczności dla wszystkich metod (do modyfikatorów metod wrócimy w dalszej części tego rozdziału).

// listing 03.10

```
class ShopProduct
{
    public $title           = "bez tytułu";
    public $producerMainName = "nazwisko";
    public $producerFirstName = "imię";
    public $price           = 0;

    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
}
```

W większości przypadków metoda wywoływana jest na rzecz konkretnego obiektu, z którym jej nazwa jest kojarzona operatorem dostępu do składowej `->`. Nazwa metody musi być w wywołaniu uzupełniona nawiasami — niezależnie od tego, czy metoda przyjmuje jakiegokolwiek argumenty (dokładnie tak jak w funkcji).

// listing 03.11

```
$product1 = new ShopProduct();
$product1->title = "Moja Antonia";
$product1->producerMainName = "Cather";
$product1->producerFirstName = "Willa";
$product1->price = 5.99;

print "Autor: {"$product1->getProducer()}\n";
```

Na wyjściu programu uzyskamy:

---

```
Autor: Willa Cather
```

---

Do klasy `ShopProduct` dodaliśmy metodę `getProducer()`. Warto zauważyć, że metoda `getProducer()` została zadeklarowana jako publiczna, co oznacza, że da się ją wywołać spoza wspomnianej klasy.

W ciele niniejszej metody pojawiła się pewna nowinka. Chodzi o pseudozmienną `$this`, za pośrednictwem której kod klasy odwołuje się do egzemplarza klasy, na rzecz którego metoda została wywołana. Wszelkie wątpliwości co do znaczenia `$this` w kodzie klasy należy rozstrzygać, zastępując zmienną wyrażeniem „bieżący egzemplarz klasy”. Stąd instrukcja:

```
$this->producerFirstName
```

oznacza tyle, co:

Składowa `$producerFirstName` bieżącego egzemplarza klasy

Jak widać, metoda `getProducer()` realizuje i zwraca konkatencję składowych `$producerFirstName` i `$producerMainName`. Obecność tej metody oszczędza nam odwołań do poszczególnych składowych i własnoręcznego konstruowania ciągu nazwiska autora.

Tym sposobem ulepszyliśmy nieco naszą klasę. Mimo to nie uniknęliśmy pułapki nadmiernej elastyczności — inicjalizację obiektów klasy `ShopProduct` składamy bowiem na barki programisty kodu klienckiego klasy `ShopProduct` i musimy polegać na jego solidności. Poprawna i pełna inicjalizacja obiektu naszej klasy wymaga pięciu wierszy kodu (pięciu instrukcji) — żaden programista nam za to nie podziękuje. A do tego jako twórcy klasy nie mamy możliwości zagwarantowania prawidłowej inicjalizacji którejkolwiek ze składowych obiektów klasy `ShopProduct` w kodzie klienckim. Potrzebowalibyśmy do tego metody wywoływanej automatycznie w przebiegu konkretyzacji obiektu.

## Metoda konstrukcji obiektu

Metoda konstrukcji obiektu, zwana po prostu konstruktorem, wywoływana jest w ramach konkretyzacji, czyli tworzenia obiektu klasy. W jej ramach można wykonać operacje inicjalizujące obiekt oraz wykonujące pewne przewidziane dla całej klasy operacje wstępne.

- 
- **Uwaga** W wersjach PHP poprzedzających wersję piątą konstruktor przyjmował nazwę klasy, w ramach której operował — klasa `ShopProduct` miała więc zawsze konstruktor `ShopProduct()`. To rozwiązanie nie działa już we wszystkich przypadkach, a w PHP7 jest uznawane za przestarzałe. Nadawaj konstruktorowi nazwę w postaci `__construct()`.
- 

Zauważmy, że nazwa konstruktora zaczyna się od dwóch znaków podkreślenia, charakterystycznych również dla wielu innych specjalnych metod deklarowanych w klasach PHP. Zdefiniujmy więc konstruktor klasy `ShopProduct`:

// listing 03.12

```
class ShopProduct
{
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price = 0;

    public function __construct(
        $title,
        $firstName,
        $mainName,
        $price
    ) {
        $this->title = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
```

```

        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price = $price;
    }
    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
}

```

Znów ulepszyliśmy nieco klasę, oszczędzając sobie i innym użytkownikom klasy konieczności zwiokrotniania kodu inicjalizacji każdego obiektu z osobna. Teraz przy okazji konkretyzacji obiektu w ramach operatora `new` wywoływana jest każdorazowo metoda `__construct()`. Obiekt tworzy się teraz tak:

```

// listing 03.13
$product1 = new ShopProduct(
    "Moja Antonia",
    "Willa",
    "Cather",
    5.99
);
print "Autor: {$product1->getProducer()}\n";

```

Na wyjściu tego programu otrzymamy:

---

```
Autor: Willa Cather
```

---

Wszelkie argumenty przekazane w wywołaniu `new` są przekazywane do konstruktora klasy. W naszym przykładzie przekazujemy w ten sposób do konstruktora tytuł, imię i nazwisko autora oraz cenę książki. Konstruktor w swoim celu odwołuje się do składowych tworzonego obiektu za pośrednictwem pseudozmiennej `$this`.

- 
- **Uwaga** Obiekty klasy `ShopProduct` dają się teraz tworzyć znacznie łatwiej i bezpieczniej. Całość operacji związanych z inicjalizacją realizuje z punktu widzenia użytkownika pojedyncze wywołanie operatora `new`. Teraz w kodzie wykorzystującym obiekty klasy `ShopProduct` można w pełni polegać na prawidłowej inicjalizacji wszystkich składowych obiektu.
- 

Tego rodzaju pewność i przewidywalność to bardzo istotny aspekt programowania obiektowego. Klasy należy projektować tak, aby ich użytkownicy mogli w sposób pewny wykorzystywać ich cechy. Jeden ze sposobów na poprawienie bezpieczeństwa stosowania obiektu polega na zadeklarowaniu w przewidywalny sposób typów danych przechowywanych we właściwościach (składowych) tego obiektu. Można na przykład zagwarantować, by składowa `$name` zawsze zawierała tylko dane znakowe. Tylko jak to osiągnąć, gdy dane składowej są przekazywane poza obręb klasy? Mechanizmom wymuszania konkretnego typu obiektów w deklaracjach metod przyjrzymy się w następnym podrozdziale.

## Typy argumentów metod

Typy określają w skryptach sposób zarządzania danymi. Typy łańcuchowe są wykorzystywane do przechowywania i wyświetlania ciągów znaków oraz do manipulowania takimi ciągami za pośrednictwem odpowiednich funkcji. Zmienne liczbowe są wykorzystywane w wyrażeniach matematycznych. Zmienne logiczne osadzone są w wyrażeniach logicznych. Tego rodzaju typy zaliczamy do typów elementarnych (ang. *primitive types*). Klasy stanowią w systemie typów znacznie wyższy poziom. Obiekt klasy `ShopProduct` stanowi wartość elementarnego typu „obiekt”, ale równocześnie jest wcieleniem (egzemplarzem) konkretnej klasy — `ShopProduct`. Zajmijmy się więc relacjami typów i metod.

Definicje metod i funkcji nie muszą nakładać na parametry żadnych ograniczeń co do typów. To zarówno możliwość zbawienna, jak i katastrofalna. Fakt, że argument wywołania funkcji może być dowolnego typu, daje niezrównaną elastyczność. Można dzięki temu konstruować metody reagujące inteligentnie na różne przekazywane

do nich dane, dostosowując realizowane w nich funkcje do okoliczności wywołania. Elastyczność ta jest jednak równocześnie przyczyną niejednoznaczności i nieoczekiwanego działania kodu, kiedy przekazany argument jest typu innego niż spodziewany.

## Typy elementarne

PHP to język o osłabionej kontroli typów. Oznacza to, że deklaracja zmiennej nie musi określać i narzucać jej typu. Zmienna \$number może w ramach jednego zasięgu zostać zainicjalizowana wartością liczbową 2, a za chwilę nadpisana ciągiem "dwa". W językach ze ścisłą kontrolą typów, jak C i Java, typ zmiennej musi być zadeklarowany jeszcze przed przypisaniem jej wartości, a przypisywana wartość musi być typu zgodnego z deklarowanym.

Nie oznacza to, że w języku PHP w ogóle nie istnieje pojęcie typu. Każda wartość, którą da się przypisać do zmiennej, posiada typ. Typ zmiennej można określić za pośrednictwem jednej z wbudowanych funkcji PHP. Lista typów elementarnych wyróżnianych w PHP wraz z funkcjami wykrywającymi przynależność do tegoż typu widnieje w tabeli 3.1. Każda z tych funkcji przyjmuje w wywołaniu badaną zmienną i zwraca wartość true, jeśli zmienna ta należy do określonego typu.

**Tabela 3.1.** Typy elementarne i funkcje kontroli typów w PHP

Funkcja testująca przynależność do typu	Nazwa typu	Opis
is_bool()	boolean	Jedna z dwóch wyróżnionych wartości: true („prawda”) i false („fałsz”).
is_integer()	integer	Liczba całkowita (równoważne z wywołaniami is_int() i is_long()).
is_double()	double	Liczba zmiennoprzecinkowa (z częścią ułamkową; równoważne wywołaniu is_float()).
is_string()	string	Ciągi znaków.
is_object()	object	Obiekt.
is_array()	array	Tablica.
is_resource()	resource	Uchwyt identyfikujący i pośredniczący w komunikacji z zasobami zewnętrznymi, np. bazami danych i plikami.
is_null()	null	Wartość pusta.

Sprawdzanie typu wartości w PHP ma szczególne znaczenie przy przetwarzaniu argumentów wywołania funkcji i metod.

## Znaczenie typu elementarnego — przykład

W kodzie trzeba bezwzględnie kontrolować wykorzystywane typy. Spójrzmy na przykład jednego z wielu problemów związanych z systemem typów.

Wyobraźmy sobie, że skrypt wyodrębnia konfigurację aplikacji z pliku XML. Element XML <resolvedomains> instruuje aplikację co do podejmowania próby odwzorowania adresu IP na nazwę domenową — często odwzorowanie takie jest przydatne, ale zazwyczaj jest operacją stosunkowo skomplikowaną. Oto próbka pliku konfiguracyjnego:

```
<!-- listing 03.14 -->
<settings>
  <resolvedomains>false</resolvedomains>
</settings>
```

Skrypt wyodrębnia z pliku konfiguracyjnego ciąg "false" i przekazuje go w roli znacznika do metody o nazwie outputAddresses(), wyświetlającej dane adresowe (IP i ewentualnie — w zależności od wartości znacznika — nazwę domenową). Oto kod metody outputAddresses():

// listing 03.15

```
class AddressManager
{
    private $addresses = ["209.131.36.159", "216.58.213.174"];
    public function outputAddresses($resolve)
    {
        foreach ($this->addresses as $address) {
            print $address;
            if ($resolve) {
                print " (" .gethostbyaddr($address).")";
            }
            print "\n";
        }
    }
}
```

Klasa `AddressManager` mogłaby oczywiście zostać nieco ulepszona; wpisywanie na sztywno adresu IP w kodzie klasy rzadko kiedy jest dobrym pomysłem. Tak czy inaczej metoda `outputAddresses()` przegląda tablicę ze składowej `$addresses` i wypisuje wartości poszczególnych elementów tablicy. Jeśli parametr `$resolve` ma wartość `true`, obok adresów IP wyprowadzane są nazwy domenowe.

Oto nieco inne podejście, z wykorzystaniem w klasie `AddressManager` pliku konfiguracyjnego w formacie XML. Zobaczmy, czy uda się nam wychwycić słabość tego wariantu:

// listing 03.16

```
$settings = simplexml::load_file(__DIR__."/resolve.xml");
$manager = new AddressManager();
$manager->outputAddresses((string)$settings->resolvedomains);
```

Celem wyodrębnienia z pliku ustawień wartości elementu `resolvedomains` odwołujemy się tu do SimpleXML API. Wiemy skądinąd, że wartością owego elementu jest u nas ciąg znaków `"false"` i zgodnie z dokumentacją SimpleXML rzutujemy tę wartość na typ `string`.

Kod, niestety, nie będzie zachowywał się prawidłowo. Otóż przekazując w wywołaniu metody `outputAddresses()` ciąg `"false"`, wykazujemy się niezrozumieniem niejawnego założenia, jakie metoda czyni odnośnie do wartości argumentu wywołania. Otóż metoda spodziewa się przekazania wartości logicznej (czyli wartości `true` albo `false`). Tymczasem ciąg `"false"` nie jest wartością logiczną, a co gorsza, jeśli już użyjemy go w roli takiej wartości, da wartość `true`. PHP wykona bowiem rzutowanie niepustego ciągu znaków na typ logiczny, a w dziedzinie wartości typu logicznego niepusty ciąg znaków reprezentowany jest jako `true`. Dlatego następujący kod:

```
if ("false") {
    // ...
}
```

jest w istocie równoznaczny z:

```
if (true) {
    //...
}
```

Błąd tego rodzaju można wyeliminować na kilka sposobów.

Można metodę `outputAddresses()` uodpornić na mylne interpretacje typów argumentów, wyposażając ją w kod rozpoznający argument typu ciągu znaków i konwertujący taki ciąg na wartość logiczną wedle własnych kryteriów:

// listing 03.17

```
public function outputAddresses($resolve)
{
    if (is_string($resolve)) {
        $resolve =
            (preg_match("/^(false|no|off)$/i", $resolve) ) ? false : true
    }
}
```

```

    // ...
}

```

Istnieją jednak solidne przesłanki do unikania takich sposobów. W zasadzie lepiej jest udostępnić przejrzysty, zwarty i ograniczony interfejs metody niż interfejs otwarty i wieloznaczny. Funkcje i metody przyjmujące niejasne semantycznie argumenty prowokują bowiem do niechlujnego stosowania, a więc i do wprowadzania błędów użycia.

Można jeszcze inaczej: zostawić ciało metody `outputAddresses()` w spokoju, opatrując jej deklarację komentarzem dającym użytkownikom jasność co do wymagań metody wobec typu argumentu `$resolve` i jego interpretacji w ciele funkcji. Decydujemy się tym samym na złożenie odpowiedzialności za poprawne działanie metody na barki użytkownika.

```

/**
 * Wyświetla listę adresów.
 * Przy wartości true argumentu $resolve adresy będą odwzorowywane do nazwy domenowej.
 * @param $resolve Boolean Wyszukać nazwy domenowe?
 */
function outputAddresses($resolve) {
    // ...
}

```

To całkiem niezłe rozwiązanie, pod warunkiem że programiści mający używać klasy są uważnymi czytelnikami dokumentacji.

Wreszcie można też zmodyfikować metodę `outputAddresses()` tak, by rygorystycznie traktowała typ danych, dostarczony za pośrednictwem argumentu `$resolve`. W starszych niż 7 wersjach PHP w przypadku typów elementarnych, takich jak wartości boolowskie, dało się to zrobić tylko w jeden sposób. Trzeba było napisać kod weryfikujący przekazane dane i podejmujący jakieś działania, gdy typ tych danych różnił się od oczekiwanego:

```

function outputAddresses($resolve)
{
    if (!is_bool($resolve)) {
        // podejmij drastyczne działania
    }
    // ...
}

```

Takie podejście można zastosować w celu wymuszenia na kodzie klienckim dostarczenia w argumentcie `$resolve` właściwego typu danych, a gdy tak się nie stanie — wyświetlenia ostrzeżenia.

- 
- **Uwaga** W następnej części rozdziału, „Typy obiektowe”, opiszę znacznie lepszy sposób ograniczania typów argumentów przekazywanych do metod i funkcji.

Wyłączenie wywołującego i konwersja argumentu typu łańcuchowego na typ logiczny łagodniej traktuje użytkowników, ale prowokuje szereg kolejnych problemów. Udostępniając mechanizm konwersji, skazujemy się na odgadywanie intencji wywołującego. Narzucając mu stosowanie typu logicznego, dajemy mu z kolei wolną rękę co do sposobu odwzorowywania wartości logicznych w ciągach znaków — klient sam decyduje, czy to dopuszczalne i jakie słowo reprezentuje dla niego „prawdę”. Metoda `outputAddresses()` może zaś skupić się na swym podstawowym zadaniu, do którego została powołana. Tego rodzaju skupienie na własnych zadaniach z celowym ignorowaniem szerszego kontekstu jest ważną zasadą programowania obiektowego i będę się na nią często w książce powoływać.

---

W istocie zaś strategię obsługi typów argumentów powinny być z jednej strony uzależnione od ważności ewentualnych błędów, a z drugiej — od korzyści związanych z elastycznością kodu. PHP potrafi rzutować wartości pomiędzy większością elementarnych typów, zależnie od zastanego kontekstu wykorzystania wartości. Na przykład liczby w ciągach znaków, jeśli ciągi te występują w wyrażeniach arytmetycznych, są konwertowane na postać ich całkowitych i zmiennoprzecinkowych odpowiedników. W kodzie można polegać na tej konwersji, czyniąc go odpornym na szereg błędów typowania. Jeśli jednak któryś z argumentów metody ma być tablicą, nie można się spodziewać, że PHP dokona konwersji dowolnej wartości do sensownej tablicy — tego rodzaju pobłażliwość w dostosowaniu typów może prowadzić do istnej powodzi błędów w ciele metody.

Trzeba więc wyznaczyć pewien punkt równowagi pomiędzy pobłażliwością względem niesfornych wywołujących a bezwzględnym wymuszeniem odpowiedniego typu. Bardzo istotną rolę gra tutaj dokumentacja, która nie powinna pozostawiać u wywołującego wątpliwości co do pożądanego typu argumentu wywołania metody.

Niezależnie od sposobu radzenia sobie z tego rodzaju problemami trzeba mieć świadomość, że mimo bardzo luźnej kontroli typów w PHP typ ma istotne znaczenie. Ba, fakt liberalnego traktowania typów w PHP jeszcze to znaczenie potęguje. Nie można przy tym w zadaniu wykrywania błędów typowania zdawać się na kompilator. To programista musi oszacować ewentualny wpływ niedopasowania typów na wykonanie metody i odpowiednio do szacunków dobrać metodę obsługi typów argumentów. Nie sposób przy tym wymagać od wywołujących przenikliwości właściwej telepatom, stąd konieczność przygotowania kodu na okoliczność niepożądanych typów argumentów.

## Typy obiektowe

Jako że argument wywołania funkcji może reprezentować wartość dowolnego typu elementarnego, może też domyślnie reprezentować obiekt dowolnego typu. Taka elastyczność ma swoje zalety, ale powoduje też problemy, zwłaszcza w kontekście definicji metody.

Wyobraźmy sobie metodę pewnej klasy pomocniczej, przeznaczonej do manipulowania obiektami klasy `ShopProduct`:

// listing 03.18

```
class ShopProductWriter
{
    public function write($shopProduct)
    {
        $str = $shopProduct->title . ": "
            . $shopProduct->getProducer()
            . " (" . $shopProduct->price . ")\n";
        print $str;
    }
}
```

Klasę tę możemy przetestować kodem:

// listing 03.19

```
$product1 = new ShopProduct("Moja Antonia", "Willa", "Cather", 5.99);
$writer = new ShopProductWriter();
$writer->write($product1);
```

Otrzymamy:

---

Moja Antonia: Willa Cather (5.99)

---

Klasa `ShopProductWriter` zawiera tylko jedną metodę — `write()`. Metoda ta przyjmuje za pośrednictwem argumentu wywołania obiekt klasy `ShopProduct`, a odwołując się do jego składowych i metod, konstruuje ciąg podsumowujący wartość obiektu. Nazwa parametru metody, `$shopProduct`, sygnalizuje co prawda spodziewany typ obiektu, ale w żaden sposób go nie wymusza. Oznacza to, że argumentem wywołania metody mógłby być dowolny typ prosty albo obiektowy, a jego faktyczny typ mógłby się objawić dopiero przy próbie użycia go w operacji zakładającej obecność obiektu klasy `ShopProduct`. Tyle że jeszcze przed użyciem argumentu metoda może wykonać pewne operacje na bazie założenia, że ma do czynienia z obiektem odpowiedniej klasy.

- 
- **Uwaga** Metodę `write()` można by dodać bezpośrednio do klasy `ShopProduct`. Nie zrobimy tego jednak ze względu na podział odpowiedzialności. Klasa `ShopProduct` ma realizować zadania zarządzania danymi produktami; za wypisywanie danych o produktach odpowiedzialna jest klasa `ShopProductWriter`. Znaczenie i przydatność wyraźnego podziału odpowiedzialności stanie się bardziej oczywiste po lekturze dalszej części rozdziału.
-

Problem niemożności wymuszenia typu w wywołaniu metody wyeliminowano w PHP5 wraz z mechanizmem deklarowania oczekiwanego typu klasy (wtedy nosił on nazwę *type hints*). Aby dodać deklarację typu do argumentu metody, należy po prostu poprzedzić argument, którego typ chcemy narzucić, nazwą odpowiedniej klasy. Metodę `write()` można by więc przepisać tak:

```
// listing 03.20
public function write(ShopProduct $shopProduct)
{
    // ...
}
```

Teraz metoda `write()` nie będzie akceptowała w roli argumentów wywołania obiektów klas innych niż `ShopProduct`. Możemy to sprawdzić, prowokując niepoprawne wywołanie:

```
// listing 03.21
class Wrong
{
}
$writer = new ShopProductWriter();
$writer->write(new Wrong());
```

Z racji obecności w ciele metody `write()` deklaracji typu przekazanie w wywołaniu obiektu nieodpowiedniej (`Wrong`) klasy spowoduje krytyczny błąd programu:

---

```
TypeError: Argument 1 passed to ShopProductWriter::write() must be an instance of ShopProduct,
instance of Wrong given, called in Runner.php on...
```

---

Możemy teraz darować sobie testowanie typu argumentu przed przystąpieniem do jego przetwarzania. Otrzymujemy też bardziej przejrzystą dla użytkownika sygnaturę metody — użytkownik może na jej podstawie od razu wnioskować co do oczekiwanego w wywołaniu typu, bez konieczności uciekania się do dokumentacji. A ponieważ deklaracja typu jest rygorystycznie przestrzegana, unikamy nie zawsze łatwych do wykrycia błędów charakterystycznych dla błędów typowania.

Choć tak zautomatyzowana kontrola poprawności typów skutecznie eliminuje obszerną kategorię błędów, trzeba zdawać sobie sprawę, że deklaracje typów są kontrolowane w czasie wykonania programu. Oznacza to, że błąd naruszenia deklaracji zostanie wykryty i zgłoszony dopiero w momencie, w którym nastąpi wywołanie metody z obiektem nieodpowiedniej klasy. Jeśli przypadkiem niefortunne wywołanie `write()` będzie osadzone w klauzuli warunkowej uruchamianej jedynie w Boże Narodzenie, możesz spodziewać się pracowitych świąt — wcześniej błąd pozostanie najprawdopodobniej ukryty.

Uzbrojeni w możliwość deklarowania typów skalarnych możemy wprowadzić pewne ograniczenia w klasie `ShopProduct`.

```
// listing 03.22
class ShopProduct
{
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price = 0;
    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price
    ) {
        $this->title = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price = $price;
    }
}
```



```

    }
    // ...
}

```

Przy takiej formie konstruktora możemy mieć pewność, że argumenty `$title`, `$firstName` i `$mainName` zawsze będą zawierały łańcuchy znaków, a argument `$price` będzie typu `float`. Można się o tym przekonać, podejmując próbę utworzenia obiektu `ShopProduct` na bazie błędnych danych:

```

// listing 03.23
// to się nie uda
$product = new ShopProduct("tytuł", "imię", "nazwisko", []);

```

Przy próbie utworzenia egzemplarza obiektu `ShopProduct` do konstruktora zostały przekazane trzy łańcuchy znaków. Polegliśmy jednak na ostatnim argumentcie, przekazując zamiast liczby typu `float` pustą tablicę. Dzięki deklaracjom typów PHP nie pozwoli nam na takie postępowanie:

---

```

TypeError: Argument 4 passed to ShopProduct::__construct() must be of the type float, array given, called in...

```

---

Domyślnie PHP będzie jawnie rzutował argumenty na wymagany typ tam, gdzie to możliwe. Jest to przykład pewnego konfliktu między bezpieczeństwem a elastycznością (o czym była mowa wcześniej). Nowa wersja klasy `ShopProduct` „po cichu” zamieni łańcuch znaków na liczbę typu `float`. Na przykład taka próba konkretyzacji obiektu zakończy się powodzeniem:

```

// listing 03.24
$product = new ShopProduct("tytuł", "imię", "nazwisko", "4.22");

```

Za kulisami łańcuch znaków `"4.22"` został zamieniony na wartość zmiennoprzecinkową `4.22`.

Jak dotąd jest nieźle. Wróćmy jednak do problemu, który napotkaliśmy w związku z klasą `AddressManager`. Łańcuch `"false"` został po cichu zamieniony na boolowską wartość `true`. Domyślnie takie coś nadal będzie miało miejsce, jeśli zastosujemy deklarację typu `bool` w metodzie `AddressManager::outputAddresses()` w następujący sposób:

```

// listing 03.25
public function outputAddresses(bool $resolve)
{
    // ...
}

```

Weźmy teraz wywołanie, w którym prześlemy łańcuch znaków, na przykład tak:

```

// listing 03.26
$manager->outputAddresses("false");

```

Ze względu na automatyczne rzutowanie kod ten jest funkcjonalnie identyczny z tym, który przekazywał wartość boolowską `true`.

Deklaracje typów skalarnych można potraktować bardziej rygorystycznie, ale tylko w obrębie danego pliku. W poniższym przykładzie metoda `outputAddresses()` została wywołana ponownie z argumentem w postaci łańcucha znaków, ale po włączeniu rygorystycznej kontroli typów:

```

// listing 03.27
declare(strict_types=1);
$manager->outputAddresses("false");

```

Ze względu na rygorystyczną kontrolę typów spowoduje to wygenerowanie błędu `TypeError`:

---

```

TypeError: Argument 1 passed to AddressManager::outputAddresses() must be of the type boolean, string given, called in...

```

---

- **Uwaga** Deklaracja `strict_types` dotyczy pliku, z którego nastąpiło wywołanie, a nie pliku, w którym została zaimplementowana dana metoda albo funkcja. Obowiązek wymuszenia zgodności typów leży więc po stronie kodu klienckiego.

Można potraktować jakiś argument jako opcjonalny, ale zarazem narzucić mu konkretny typ (jeśli argument ten zostanie przekazany). Da się to zrobić dzięki podaniu wartości domyślnej argumentu:

// listing 03.28

```
class ConfReader
{
    public function getValues(array $default = null)
    {
        $values = [];
        // zrób coś, aby pobrać wartości
        // scal dostarczone wartości domyślne (zawsze będą one miały postać tablicy)
        $values = array_merge($default, $values);
        return $values;
    }
}
```

W tabeli 3.2 zostały wymienione deklaracje typów, obsługiwane przez PHP.

**Tabela 3.2.** Deklaracje typów

Deklaracja typu	Od wersji	Opis
array	5.1	Tablica. Dopuszcza wartość domyślną <code>null</code> albo tablicę.
int	7.0	Liczba całkowita. Dopuszcza wartość domyślną <code>null</code> albo liczbę całkowitą.
float	7.0	Liczba zmiennoprzecinkowa (z częścią ułamkową). Zaakceptowana zostanie jednak także liczba całkowita — nawet po włączeniu rygorystycznej kontroli typów. Dopuszcza wartość domyślną <code>null</code> , liczbę zmiennoprzecinkową albo liczbę całkowitą.
callable	5.4	Kod wywoływalny (taki jak funkcja anonimowa). Dopuszcza wartość domyślną <code>null</code> .
bool	7.0	Wartość boolowska. Dopuszcza wartość domyślną <code>null</code> albo wartość boolowską.
string	5.0	Dane znakowe. Dopuszcza wartość domyślną <code>null</code> albo łańcuch znaków.
self	5.0	Odwołanie do klasy macierzystej.
[ <i>typ klasy</i> ]	5.0	Typ klasy albo interfejsu. Dopuszcza wartość domyślną <code>null</code> .

Kiedy pisaliśmy o deklaracji typu klasy, traktowaliśmy typy i klasy jako pojęcia równoznaczne. Tymczasem pomiędzy typami a klasami istnieje zasadnicza różnica. Otóż definiując klasę, definiuje się równocześnie typ, ale typ jako taki może opisywać całą rodzinę klas. Mechanizm grupowania wielu klas w obrębie jednego typu nosi nazwę dziedziczenia. Będzie on tematem następnego podrozdziału.

## Dziedziczenie

Dziedziczenie to mechanizm wyprowadzania jednej bądź wielu klas pochodnych z pewnej wspólnej klasy bazowej.

Klasa dziedzicząca po innej klasie staje się jej podklasą. Owa relacja często opisywana jest w oparciu o relację rodzic – dziecko. Owo „dziecko” (klasa potomna czy też pochodna) jest wyprowadzone z klasy „rodzica”

(klasy nadrzędnej albo bazowej) i dziedziczy jej składowe i metody. Klasa pochodna zazwyczaj uzupełnia elementy odziedziczone własnymi składowymi i metodami — mówi się wtedy o „rozszerzaniu” klasy bazowej<sup>1</sup>.

Zanim zagłębimy się w składnię dziedziczenia, powinniśmy rozpoznać problemy, w których rozwiązywaniu dziedziczenie okazuje się pomocne.

## Problemy związane z dziedziczeniem

Wróćmy do naszej klasy `ShopProduct`. Na razie jest ona dość ogólna, ponieważ nie ogranicza asortymentu produktów (mimo że dotychczas jej obiekty reprezentowały asortyment księgarski).

// listing 03.29

```
$product1 = new ShopProduct("Moja Antonia", "Willa", "Cather", 5.99);
$product2 = new ShopProduct("Exile on Coldharbour Lane", "The", "Alabama 3", 10.99);

print "Autor: " . $product1->getProducer() . "\n";
print "Wykonawca : " . $product2->getProducer() . "\n";
```

Program wypisze na wyjściu:

---

```
Autor    : Willa Cather
Wykonawca : The Alabama 3
```

---

Rozdzielenie nazwy autora („producenta”) na dwie części sprawdza się dla książek i nawet dla albumów CD. Możemy dzięki niemu wyszukiwać i porządkować asortyment wg „Alabama 3” i „Cather”, pozbywając się mniej znaczących „The” i „Willa”. Wygoda to zazwyczaj znakomita strategia projektowa, nie musimy więc na razie przejmować się dostosowaniem projektu klasy `ShopProduct` do artykułów innych rodzajów.

Gdybyśmy jednak nasz przykład uzupełnili o pewne dodatkowe wymagania, rzecz szybko by się skomplikowała. Załóżmy na przykład, że obiekty klasy `ShopProducer` powinny jednak przechowywać dodatkowo informacje charakterystyczne dla ich asortymentu — inne w przypadku książek (np. liczba stron), inne w przypadku albumów CD (np. czas nagrania). Różnic może być znacznie więcej, ale i te wystarczą do ilustracji problemu.

W jaki sposób powinniśmy rozszerzyć klasę, aby dało się odzwierciedlić w niej nowe wymagania?

Niemal natychmiast na myśl przychodzi dwie możliwości. Pierwsza polega na zebraniu w klasie `ShopProduct` wszelkich możliwych składowych. Druga zakłada podział klasy na dwie osobne.

Spróbujmy pierwszego sposobu — połączenia w jednej klasie składowych charakterystycznych dla płyt i książek:

// listing 03.30

```
class ShopProduct
{
    public $numPages;
    public $playLength;
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;
    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages = 0,
        int $playLength = 0
    ) {
        $this->title          = $title;
```

<sup>1</sup> Choć właściwsze byłoby mówienie o „specjalizacji” — *przyj. tłum.*

```

        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName  = $mainName;
        $this->price              = $price;
        $this->numPages           = $numPages;
        $this->playLength         = $playLength;
    }
    public function getNumberOfPages()
    {
        return $this->numPages;
    }
    public function getPlayLength()
    {
        return $this->playLength;
    }
    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
}

```

W definicji klasy pojawiły się metody dające dostęp do składowych `$numPages` i `$playLength`; kod ten ilustruje też pewną nadmiarowość. Otóż obiekt konkretyzowany z takiej klasy będzie zawierał nadmiarową metodę, a w przypadku obiektów dla płyt CD konstruktor będzie przyjmował niepotrzebny argument: obiekt reprezentujący płytę CD będzie utrzymywać informacje i funkcje właściwe dla obiektów książek (tu: liczbę stron) i odwrotnie — obiekt reprezentujący w istocie książkę będzie niepotrzebnie przechowywał długość nagrania. Na razie zapewne możemy się z taką nadmiarowością pogodzić. Ale co, jeśli asortyment zostanie rozszerzony na kolejne kategorie produktów, a wraz z nimi pojawią się w klasie kolejne składowe i metody? Klasa nadmiernie się rozrośnie i stanie się po prostu niewygodna w użyciu.

Jak widać, scalanie w jednej klasie danych i funkcji różnych klas prowadzi do rozszerzenia obiektów o nadmiarowe i zbędne składowe i metody.

Problem nie kończy się jednak na nadmiarowości danych. Cierpi również funkcjonalność klasy. Weźmy choćby metodę zestawiającą informacje o produkcie. Niech dział sprzedaży zażyczy sobie możliwości generowania podsumowania informacji o artykule na potrzeby wystawianych w dziale faktur. W opisie albumu CD ma znaleźć się długość nagrania, a w opisie książki — liczba stron. Trzeba więc będzie przewidzieć różne implementacje zestawień dla każdego rodzaju asortymentu. Można by spróbować wygospodarować w klasie znacznik informujący o formacie obiektu, jak w tym przykładzie:

*// listing 03.31*

```

function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    if ( $this->type == 'książka' ) {
        $base .= ": liczba stron - {$this->numPages}";
    } else if ( $this->type == 'cd' ) {
        $base .= ": czas nagrania - {$this->playLength}";
    }
    return $base;
}

```

Alternatywnie, aby poprawnie ustawić składową `$type`, moglibyśmy sprawdzić wartość argumentu wywołania konstruktora dla parametru `$numPages`. Słowem, dalej niepotrzebnie „rozdymamy” i komplikujemy klasę `ShopProduct`, a w miarę dokładania różnych formatów obiektów różnice funkcjonalne pomiędzy nimi będą coraz trudniejsze do ujęcia w spójnej implementacji. Może więc lepiej byłoby spróbować innego sposobu?

Ponieważ klasa `ShopProduct` zaczyna przypominać siłowe sklejenie dwóch klas, możemy spróbować podzielić ją na dwoje. Moglibyśmy podejść do zadania tak:

*// listing 03.32*

```

class CdProduct
{
    public $playLength;
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;
    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $playLength
    ) {
        $this->title           = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price           = $price;
        $this->playLength      = $playLength;
    }
    public function getPlayLength()
    {
        return $this->playLength;
    }
    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        $base .= ": czas nagrania - {$this->playLength}";
        return $base;
    }
    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
}

```

*// listing 03.33*

```

class BookProduct
{
    public $numPages;
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;
    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages
    ) {
        $this->title           = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price           = $price;
        $this->numPages        = $numPages;
    }
}

```

```

    }
    public function getNumberOfPages()
    {
        return $this->numPages;
    }
    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        $base .= ": liczba stron - {$this->numPages}";
        return $base;
    }
    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
}

```

Rozwiązaliśmy problem rosnącej złożoności klasy, ale zapłaciliśmy za to pewną cenę. Teraz możemy tworzyć osobne wersje metody `getSummaryLine()` bez potrzeby kontrolowania w jej ciele znacznika właściwego formatu obiektu. Klasa nie utrzymuje też zbędnych składowych i metod.

Wspomnianą ceną jest powielenie kodu. Metoda `getProducer()` w obu klasach ma identyczny kod. Każdy z konstruktorów ustawia w identyczny sposób pewien podzbiór składowych obiektu. To istotna wada kodu i warto się jej pozbyć.

Skoro metoda `getProducer()` zachowuje się identycznie dla każdej z klas, to jakakolwiek zmiana tego zachowania będzie musiała być zaimplementowana z osobna we wszystkich tych klasach. Prędzej czy później podczas tej synchronizacji będziemy przeklinać podjętą decyzję.

Jeśli zaś jesteś przekonany, że poradzisz sobie z duplikacją kodu, to nie możesz zapomnieć, że teraz zamiast jednego typu mamy dwa różne (mimo podobieństw) typy.

Wróćmy do klasy `ShopProductWriter`. Jej metoda `write()` została przystosowana do pracy na obiektach pojedynczego typu — obiektach klasy `ShopProduct`. W jaki sposób zmusić ją do obsługi obiektów dwóch różnych klas? Możemy oczywiście usunąć z definicji metody deklarację typu argumentu, ale wtedy będziemy musieli w pełni zaufać wywołującemu — program będzie poprawny jedynie wtedy, kiedy do metody będą przekazywane obiekty właściwych typów. Możemy dokonywać kontroli typów w ciele metody:

```

// listing 03.34
class ShopProductWriter
{
    public function write($shopProduct)
    {
        if (
            ! ($shopProduct instanceof CdProduct) &&
            ! ($shopProduct instanceof BookProduct)
        ) {
            die("Przekazano niewłaściwy typ danych");
        }
        $str = "{$shopProduct->title}: "
            . $shopProduct->getProducer()
            . " ({$shopProduct->price})\n";
        print $str;
    }
}

```

W przykładzie wykorzystaliśmy operator `instanceof`. Wywołanie tego operatora daje wartość `true`, jeśli jego lewy operand jest egzemplarzem klasy występującej w roli prawego operandu.

Raz jeszcze zostaliśmy więc zmuszeni do wprowadzenia dodatkowego poziomu złożoności w kodzie. Nie tylko musimy testować przynależność przekazanego w wywołaniu `write()` obiektu do jednego z dwóch

typów, ale i ufać, że żaden z tych typów nie zaniecha obsługi wykorzystywanych przez nas składowych i metod. Rzecz wyglądała znacznie lepiej, kiedy żądaliśmy przekazania w wywołaniu konkretnego typu, większą mieliśmy też pewność, że typ ten — klasa `ShopProduct` — posiada taki, a nie inny interfejs.

Odmiany książkowa i płytowa klasy `ShopProduct` nie współgrają ze sobą, ale mimo wszystko zdaje się, że mogą ze sobą przynajmniej koegzystować. Lepiej byłoby jednak, gdybyśmy i obiekty reprezentujące książki, i obiekty płyt muzycznych mogli traktować jak egzemplarze jednej klasy, ale wyposażone w nieco odmienną implementację stosowną do formatu wymaganego w prezentacji asortymentu towarów. Chcielibyśmy więc móc zdefiniować wspólny zestaw funkcji i cech, unikając duplikacji kodu, ale równocześnie umożliwić rozgałęzienie implementacji niektórych wywołań metod zależnie od formatu obiektu. Rozwiązaniem jest dziedziczenie.

## Stosowanie dziedziczenia

Pierwszym etapem konstrukcji hierarchii dziedziczenia jest identyfikacja tych elementów klasy bazowej, które nie są na tyle uniwersalne, aby dały się identycznie obsługiwać we wszystkich egzemplarzach.

W naszej powstałej swego czasu klasie `ShopProducer` mieliśmy, na przykład, kolidujące ze sobą metody `getPlayLength()` i `getNumberOfPages()`. Pamiętamy też, że wspólna dla wszystkich obiektów metoda `getSummaryLine()` wymagała różnych implementacji dla różnych formatów obiektów. Te trzy różnice mogą nam posłużyć do wyodrębnienia klasy bazowej i dwóch klas pochodnych:

// listing 03.35

```
class ShopProduct
{
    public $numPages;
    public $playLength;
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;
    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages = 0,
        int $playLength = 0
    ) {
        $this->title           = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price           = $price;
        $this->numPages        = $numPages;
        $this->playLength       = $playLength;
    }
    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        return $base;
    }
}
```

// listing 03.36

```
class CdProduct extends ShopProduct
{
    public function getPlayLength()
    {
        return $this->playLength;
    }
    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName},
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        $base .= ": czas nagrania - {$this->playLength}";
        return $base;
    }
}
```

// listing 03.37

```
class BookProduct extends ShopProduct
{
    public function getNumberOfPages()
    {
        return $this->numPages;
    }
    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        $base .= ": liczba stron - {$this->numPages}";
        return $base;
    }
}
```

Utworzenie klasy pochodnej wymaga opatrzenia deklaracji klasy słowem `extends`. W powyższym przykładzie utworzyliśmy w ten sposób dwie nowe klasy: `BookProduct` i `CdProduct`. Obie rozszerzają i uzupełniają klasę `ShopProduct`.

Ponieważ w klasach pochodnych zabrakło definicji konstruktorów, w momencie konkretyzacji obiektów tych klas wywoływany jest automatycznie konstruktor klasy bazowej. Klasy pochodne dziedziczą bowiem dostęp do wszystkich publicznych i chronionych metod klasy bazowej (z wyjątkiem składowych i metod prywatnych). Oznacza to, że możemy wywoływać metodę `getProducer()` na rzecz obiektu konkretyzowanego z klasy `CdProduct`, choć sama metoda `getProducer()` jest zdefiniowana nie w `CdProduct`, a w `ShopProduct`.

// listing 03.38

```
$product2 = new CdProduct(
    "Exile on Coldharbour Lane",
    "The",
    "Alabama 3",
    10.99,
    0,
    60.33
);
print "Wykonawca: {$product2->getProducer()}\n";
```

Jak widać, obie klasy pochodne dziedziczą zachowanie po rodzicu. Obiekt klasy `BookProduct` możemy więc traktować jak wcielenie obiektu klasy `ShopProduct`. I dlatego też możemy przekazywać obiekty klasy `BookProduct` bądź `CdProduct` w wywołaniu metody `write()` klasy `ShopProductWriter`.

Zauważmy, że w klasach `CdProduct` i `BookProduct` nastąpiło przesłonięcie metody `getSummaryLine()` jej implementacjami odpowiednimi dla tych klas. Sęk w tym, że klasy pochodne mogą nie tylko rozszerzać i uzupełniać, ale i modyfikować zachowanie klas nadrzędnych.



Implementacja tej metody w klasie bazowej wydaje się nadmiarowa, skoro i tak jest przepisywana w obu klasach pochodnych. Niemniej jednak ta bazowa implementacja udostępnia najbardziej podstawową realizację danej funkcji, dostępną do użycia w klasach pochodnych. Obecność metody w klasie bazowej daje też gwarancję, że wszelkie obiekty klasy `ShopProduct` (i klas pochodnych) w kodzie klienckim będą posiadać metodę `getSummaryLine()`. Później przekonamy się, że taką gwarancję można wymusić bez implementowania metody w klasie bazowej. Każda klasa pochodna `ShopProduct` dziedziczy komplet składowych klasy „rodzica”. Dlatego zarówno klasa `CdProduct`, jak i `BookProduct` mogą w swoich implementacjach metody `getSummaryLine()` odwoływać się do składowej `$title`.

Dziedziczenie może z początku być koncepcją niejasną. Definiując klasę rozszerzającą inną klasę, gwarantujemy, że obiekt tejże nowej klasy będzie w pierwszym rzędzie określany cechami definiowanymi w klasie pochodnej, a dopiero w drugiej kolejności tymi z klasy bazowej. Można też zastosować inną analogię — gdybyśmy chcieli samodzielnie rozprowadzić wywołanie `$product2->getProducer()`, nie znaleźlibyśmy takiej metody w klasie `CdProduct`, więc wywołanie przenieśliśmy do „domyślnej” implementacji tej metody, zdefiniowanej w `ShopProduct`. Ale już wywołanie `$product2->getSummaryLine()` możemy zrealizować za pomocą metody z klasy `CdProduct`.

To samo dotyczy odwołań do składowych. Występującego w metodzie `getSummaryLine()` klasy `BookProduct` odwołania do składowej `$title` nie można zrealizować w ramach klasy `BookProduct`; jest ona pobierana z klasy bazowej. Pozostawienie jej w klasie bazowej ma uzasadnienie, ponieważ inaczej trzeba by ją dublować we wszystkich pochodnych.

Rzut oka na konstruktor klasy bazowej ujawnia jednak, że wciąż w klasie bazowej obsługujemy dane, których obsługa powinna zostać przeniesiona do klas pochodnych. Otóż klasa `BookProduct` powinna przejąć obsługę argumentu i składowej `$numPages`, a składowa `$playLength` powinna zostać wyodrębniona do klasy `CdProduct`. W tym celu trzeba by w klasach pochodnych zdefiniować ich własne konstruktory.

## Dziedziczenie a konstruktory

Definiując konstruktor klasy pochodnej, trzeba wziąć na siebie odpowiedzialność za przekazanie argumentów do wywołania konstruktora klasy bazowej. Jeśli to zaniedbamy, otrzymamy częściowo tylko skonstruowany obiekt.

Aby wywołać z wnętrza klasy pochodnej metodę klasy bazowej, musimy najpierw poznać sposób odwołania się do klasy jako takiej. W języku PHP służy do tego słowo kluczowe `parent`.

Aby odwołać się do metody w kontekście klasy, a nie obiektu, powinniśmy zamiast operatora `->` zastosować operator `::`:

```
parent::__construct()
```

Powyższy zapis oznacza więc: „wywołanie metody `__construct()` klasy bazowej”. Spróbujmy zatem zmodyfikować nasz przykład tak, aby każda klasa odpowiadała jedynie za swoje własne składowe:

// listing 03.39

```
class ShopProduct
{
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;
    function __construct(
        $title,
        $firstName,
        $mainName,
        $price
    ) {
        $this->title           = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price           = $price;
    }
    function getProducer()
```

```

    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
    function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        return $base;
    }
}

```

// listing 03.40

```

class BookProduct extends ShopProduct
{
    public $numPages;
    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages
    ) {
        parent::__construct(
            $title,
            $firstName,
            $mainName,
            $price
        );
        $this->numPages = $numPages;
    }
    public function getNumberOfPages()
    {
        return $this->numPages;
    }
    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        $base .= ": liczba stron - {$this->numPages}";
        return $base;
    }
}

```

// listing 03.41

```

class CdProduct extends ShopProduct
{
    public $playLength;
    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $playLength
    ) {
        parent::__construct(
            $title,
            $firstName,

```

```

        $mainName,
        $price
    );
    $this->playLength = $playLength;
}
public function getPlayLength()
{
    return $this->playLength;
}
public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    $base .= ": czas nagrania - {$this->playLength}";
    return $base;
}
}

```

Każda klasa pochodna wywołuje w swoim konstruktorze konstruktor klasy bazowej, a dopiero potem przystępuje do ustawiania własnych składowych. Klasa bazowa troszczy się wyłącznie o swoje dane. Klasy pochodne są zaś w ogólności specjalizacjami klas bazowych. Należy więc unikać ujmowania w klasach bazowych (jako ogólniejszych) specjalistycznej wiedzy o klasach pochodnych.

- 
- **Uwaga** W wersjach poprzedzających PHP5 konstruktory miały nazwy zgodne z nazwami klas. Teraz nazwy metod konstrukcji zostały ujednoczone — konstruktor każdej klasy nazywa się `__construct()`. Gdyby zechcieć skorzystać z przestarzałej składni, wywołanie konstruktora klasy bazowej wiązałoby kod klasy pochodnej z tą konkretną klasą: `parent::ShopProduct()`; W PHP7 poprzednia składnia konstruktorów została uznana za przestarzałą i nie powinna być używana.
- 

## Wywołania metod przesłoniętych

Słowo kluczowe `parent` można stosować w odwołaniach do wszelkich metod klasy bazowej, które zostały przesłonięte w klasie pochodnej. Niekiedy bowiem zamiast całkiem przesłać metodę klasy bazowej, chcemy jedynie uzupełnić jej działanie. Możemy się wtedy we własnej implementacji wesprzeć wersją metody z klasy bazowej. Mimo ulepszeń wprowadzonych do naszej hierarchii klas wciąż mamy do czynienia z pewną duplikacją kodu — dochodzi do niej w ramach metody `getSummaryLine()`. Tymczasem zamiast powtarzać kod w klasach pochodnych, moglibyśmy odwołać się do kodu klasy `ShopProduct` i tylko uzupełnić go stosownie do potrzeb klasy pochodnej:

// listing 03.42

// Klasa `ShopProduct...`

```

function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    return $base;
}

```

// listing 03.43

// Klasa `BookProduct...`

```

public function getSummaryLine()
{
    $base = parent::getSummaryLine();
    $base .= ": liczba stron - {$this->numPages}";
    return $base;
}

```

Podstawowe zadania metody `getSummaryLine()` zdefiniowaliśmy w klasie `ShopProduct`. Teraz zamiast powtarzać jej kod w klasach `CdProduct` i `BookProduct`, możemy po prostu wywołać wersję z klasy bazowej i uzupełnić otrzymany z takiego wywołania ciąg danymi charakterystycznymi dla klasy pochodnej.

Znając już podstawowe zasady dziedziczenia, możemy wrócić do zagadnienia widoczności metod i składowych.

## Zarządzanie dostępem do klasy — słowa `public`, `private` i `protected`

Jak dotąd wszystkie składowe i metody klas deklarowaliśmy jako publiczne (ze słowem kluczowym `public`). Dostęp publiczny do klasy jest zakładany domyślnie — jako publiczne są też traktowane te składowe, które są deklarowane z wykorzystaniem obowiązującego w PHP4 słowa `var`.

Tymczasem elementy klas mogą być deklarowane jako publiczne (`public`), ale również jako chronione (`protected`) i prywatne (`private`):

- Metody i składowe publiczne są dostępne niezależnie od kontekstu.
- Metody i składowe prywatne są dostępne jedynie z wnętrza zawierającej je klasy. Dostęp do nich jest odmawiany nawet klasom pochodnym.
- Metody i składowe chronione są dostępne z klasy, w której są deklarowane, oraz z jej klas pochodnych. Dostępu nie uzyskuje jednak kod zewnętrzny wobec danej klasy.

Czy różnicowanie widoczności może być w ogóle przydatne? Owszem, ponieważ odpowiednio stosowane słowa regulujące widoczność pozwalają na ekspozowanie z klasy jedynie tych jej elementów, które są potrzebne użytkownikom obiektów klasy i jako takie stanowią jej interfejs.

Uniemożliwiając użytkownikom zewnętrznym odwoływanie się do niektórych składowych, możemy zapobiegać błędom. Wyobraźmy sobie, że obiekty `ShopProduct` miałyby przechowywać informacje o rabatach. Informacje te miałyby być przechowywane w składowych `$discount`, których ustawienie następowałoby przez wywołanie metody `setDiscount()`:

```
// listing 03.44
// Klasa ShopProduct
public $discount = 0;
// ...
public function setDiscount(int $num)
{
    $this->discount = $num;
}
```

Uzbrojeni w mechanizm przyznawania rabatów możemy zdefiniować metodę `getPrice()`, która wyceni artykuł z uwzględnieniem owego rabatu:

```
public function getPrice()
{
    return ($this->price - $this->discount);
}
```

Pojawia się jednak problem. Otóż użytkownicy zewnętrzni powinni widzieć jedynie ostateczne ceny (uwzględniające rabaty), tymczasem użytkownik mający dostęp do obiektu może — zamiast wywoływać metodę `getPrice()` — pójść na skróty i odwołać się bezpośrednio do składowej przechowującej cenę:

```
print "Cena artykułu wynosi {$product1->price}\n";
```

Co spowoduje wyprowadzenie mylącej (bo nieuwzględniającej rabatów) ceny. Takim przypadkom możemy zapobiec, deklarując `$price` jako składową prywatną i uniemożliwiając dostęp do niej z zewnątrz. Zmusi to użytkowników do korzystania z metody `getPrice()`. Próba odwołania się do prywatnej składowej spoza klasy `ShopProduct` będzie bowiem nieskuteczna. Dla świata zewnętrznego składowa ta przestanie po prostu istnieć.

Ukrywanie składowych jako prywatnych może jednak okazać się nadgorliwością. Do składowych prywatnych nie mają dostępu nawet klasy pochodne. Wyobraźmy sobie, że zgodnie z założeniami biznesowymi książki

zostały wyłączone z wszelkich promocji. Pomysł taki mogliśmy zrealizować, przesłaniając w klasie `BookProduct` metodę `getPrice()` z pominięciem rabatu. Metoda ta musi jednak mieć dostęp do składowej `$price`:

```
// listing 03.45
// BookProduct
public function getPrice()
{
    return $this->price;
}
```

Jeśli składowa `$price` została by zadeklarowana jako prywatna w klasie `ShopProduct`, to niestety powyższy kod byłby niepoprawny, gdyż dostęp do składowych prywatnych jest zablokowany nawet dla klas pochodnych. Rozwiązaniem byłoby zadeklarowanie `$price` jako składowej chronionej i jako takiej dostępnej z poziomu klas pochodnych. Trzeba przy tym pamiętać, że tak oznaczona składowa nie będzie w ogóle dostępna dla kodu spoza hierarchii dziedziczenia, w tym dla innych klas, które nie uczestniczą w tej hierarchii. Dostępność składowych i metod chronionych jest ograniczona do klasy, w której je zadeklarowano, i jej klas pochodnych.

Warto przyjąć regułę faworyzowania prywatności składowych i metod. To, co nie jest zabronione, jest dozwolone, lepiej więc domyślnie zastrzegać kryteria dostępu do składowych i rozluźniać je w miarę potrzeb. Wiele (zwykle większość) metod konstruowanych przez nas klas będzie metodami publicznymi, ale jeśli potrzeba ich udostępniania jest wątpliwa, lepiej z tego zrezygnować. Metoda udostępniająca lokalne funkcje danej klasy pozostałym metodom tej klasy nie powinna być widoczna dla użytkowników zewnętrznych — niech więc będzie albo całkiem prywatna, albo przynajmniej chroniona przed dostępem z zewnątrz.

## Metody — akcesory

Jeśli nawet użytkownicy zewnętrzni muszą odwoływać się do wartości przechowywanych w obiektach klasy, nie znaczy to, że mają otrzymać pełny dostęp do tych składowych — niejednokrotnie lepiej regulować ten dostęp, definiując metody — akcesory — pośredniczące w odwołaniach do owych składowych.

Mieliśmy już okazję przekonać się o zaletach takich metod. Akcesor może bowiem nie tylko wprost udostępniać wartości, ale również filtrować je w zależności od okoliczności. Przykład takiego filtrowania mieliśmy w metodzie `getPrice()`.

Metody, o których mowa, mogą także służyć do wymuszania typu składowej. Deklaracje typów pozwalają narzucić typ argumentów w wywołaniach metod, ale składowa klasy może zawierać dane dowolnego typu. Jak pamiętamy, klasa `ShopProductWriter` wykorzystywała do wyprowadzania danych obiekt `ShopProduct`. Spróbujmy przerobić ją tak, aby mogła służyć do wyprowadzania wartości wielu obiektów `ShopProduct`:

```
// listing 03.46
class ShopProductWriter
{
    public $products = [];
    public function addProduct(ShopProduct $shopProduct)
    {
        $this->products[] = $shopProduct;
    }
    public function write()
    {
        $str = "";
        foreach ($this->products as $shopProduct) {
            $str .= "{$shopProduct->title}: ";
            $str .= $shopProduct->getProducer();
            $str .= " ({$shopProduct->getPrice()})\n";
        }
        print $str;
    }
}
```

Klasa `ShopProductWriter` jest teraz znacznie bardziej użyteczna. Może przechowywać w swoich obiektach wiele egzemplarzy obiektów klasy `ShopProduct` i wypisywać dane wszystkich w jednym podejściu. Musimy jednak ufać, że użytkownicy kodu będą respektować nasze intencje; a pomimo że udostępniliśmy im metodę `addProduct()`, nie muszą wcale z niej korzystać — nie możemy zabronić programistom stosującym klasę `ShopProductWriter` bezpośredniego manipulowania składową `$products`. I narażamy się tym samym nie tylko na ryzyko wprowadzenia do składowej `$products` obiektów niepoprawnego typu, ale i zamazania całej tablicy albo zastąpienia jej wartością skalarną. Wszystkie te zagrożenia eliminujemy, oznaczając składową `$products` jako prywatną:

// listing 03.47

```
class ShopProductWriter {
    private $products = [];
    // ...
```

Teraz nie ma możliwości zamazania składowej `$products` spoza klasy. Wszelkie odwołania do składowej muszą być realizowane za pośrednictwem metody `addProduct()`, która dzięki deklaracji typu klasy gwarantuje, że do składowej tej mogą zostać dodane tylko obiekty typu `ShopProduct`.

## Klasy hierarchii `ShopProduct`

Zamknijmy rozdział wersjami deklaracji klas hierarchii `ShopProduct` uzupełnionymi o odpowiednie zabezpieczenia widoczności składowych i metod:

// listing 03.48

```
class ShopProduct
{
    private $title;
    private $producerMainName;
    private $producerFirstName;
    protected $price;
    private $discount = 0;

    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price
    ) {
        $this->title           = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price           = $price;
    }
    public function getProducerFirstName()
    {
        return $this->producerFirstName;
    }
    public function getProducerMainName()
    {
        return $this->producerMainName;
    }
    public function setDiscount($num)
    {
        $this->discount = $num;
    }
    public function getDiscount()
    {
        return $this->discount;
    }
}
```

```

public function getTitle()
{
    return $this->title;
}
public function getPrice()
{
    return ($this->price - $this->discount);
}
public function getProducer()
{
    return $this->producerFirstName . " "
        . $this->producerMainName;
}
public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    return $base;
}
}

```

// listing 03.49

```

class CdProduct extends ShopProduct
{
    private $playLength;
    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $playLength
    ) {
        parent::__construct(
            $title,
            $firstName,
            $mainName,
            $price
        );
        $this->playLength = $playLength;
    }
    public function getPlayLength()
    {
        return $this->playLength;
    }
    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        $base .= ": czas nagrania - {$this->playLength}";
        return $base;
    }
}

```

// listing 03.50

```

class BookProduct extends ShopProduct
{
    private $numPages;
    public function __construct(
        string $title,

```

```

        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages
    ) {
        parent::__construct(
            $title,
            $firstName,
            $mainName,
            $price
        );
        $this->numPages = $numPages;
    }
    public function getNumberOfPages()
    {
        return $this->numPages;
    }
    public function getSummaryLine()
    {
        $base = parent::getSummaryLine();
        $base .= ": liczba stron - $this->numPages";
        return $base;
    }
    public function getPrice()
    {
        return $this->price;
    }
}

```

W nowej wersji rodziny klas ShopProduct nie ma szczególnych nowinek. Wszystkie składowe są albo prywatne, albo chronione, co wymusiło uzupełnienie klas o odpowiednie akcesory składowych niepublicznych.

## Podsumowanie

Niniejszy rozdział zawiera solidną dawkę podstaw, bo zaczynając od zupełnie pustej klasy, doszliśmy do rozbudowanej hierarchii dziedziczenia. Udało się wyjaśnić szereg istotnych kwestii, w tym tych związanych z typami i dziedziczeniem. Udało się też zilustrować elementy obsługi obiektów w PHP. A niebawem poznasz kolejne obiektowe mechanizmy PHP.



# Skorowidz

## A

- Abstract Factory, 197
  - implementacja, 198
  - konsekwencje, 200
  - problem, 197
  - rodziny produktów, 198
  - wdrażanie wzorca, 202
- abstrakcyjne
  - produkty, 198
  - typy, 186
- abstrakcyjny wytwórca, 198
- agregacja, 156
- akcesory, 61
- aliasy metod cech typowych, 77
- analyzer leksykalny, 503–521
- aplikacje
  - warstwowe, 267
  - WWW
    - testowanie, 423
- Application Controller
  - Front Controller, 286
  - implementacja, 286
  - konsekwencje, 296
  - problem, 285
- asercja, 414
- atrapy, 419
- atrybuty, 153
  - elementu copy, 452
  - elementu fileset, 447
  - elementu input, 453
  - elementu patternset, 448
  - elementu target, 442
- automatyczna kompilacja, 494
- automatyczne

- ładowanie, 370, 379
- rzutowanie, 49
- wczytywanie, 119

automatyzacja

- instalacji, 435
- kompilacji, 484

## B

badanie

- argumentów metod, 135
- klas, 124, 132
- metod, 126, 133
- obiektów, 124
- relacji dziedziczenia, 127
- składowych, 127
- wywołań metod, 128

Banda Czworga, 166

bike-shedding, 363

blok try-catch, 91

błąd, 45, 70, 77, 81, 82, 103

- ArithmeticError, 93
- AssertionError, 93
- DivisionByZeroError, 93
- obsługa, 84–91
- ParseError, 93
- TypeError, 49, 93

błędne dane, 49

błędy

- krytyczne, 48
- naruszenia deklaracji, 48
- testów, 484
- typowania, 46

**C**

cechy typowe, 73  
 definiowanie, 74  
 łączenie z interfejsami, 75  
 metody abstrakcyjne, 79  
 metody statyczne, 78  
 stosowanie, 74, 75  
 zmiana dostępności metod, 80

CI, Continuous Integration, 466

ciało metody, 41

ciąg znaków, 103

ciągła integracja, CI, 359, 465

Command  
 implementacja, 259  
 problem, 258  
 uczestnicy wzorca, 263

Composer, 375  
 automatyczne ładowanie kodu, 379  
 element require-dev, 378  
 instalowanie, 376  
 instalowanie pakietu, 377  
 wersje pakietów, 377

Composite, 211  
 diagram klas, 214  
 elastyczność, 216  
 implementacja, 214  
 kaskadowy zasięg operacji, 216  
 konsekwencje, 217  
 łatwość przeglądania, 216  
 problem, 212  
 prostota, 216  
 przenoszenie metod, 218

copy, 451

**D**

Data Mapper, 347, 349  
 diagram klas, 313  
 implementacja, 312  
 obsługa wielu wierszy, 316  
 problem, 312

Decorator, 220  
 diagram klas, 224  
 implementacja, 223  
 konsekwencje, 226  
 problem, 221

definiowanie  
 cechy typowej, 74  
 destruktorów, 99  
 metody abstrakcyjnej, 79  
 składowych klasy, 39

deklaracje typów, 50

delegowanie, 488

delete, 453

destruktory, 99

diagramy klas, 152  
 agregacja, 155  
 atrybuty, 153  
 implementacja, 154  
 kompozycja, 155  
 krotności, 155  
 notki, 157  
 operacje, 153  
 powiązania, 154  
 relacja użycia, 156  
 relacje dziedziczenia, 154

diagramy sekwencji, 157

dobre praktyki, 353

dodawanie  
 katalogu, 400  
 klucza SSH, 390  
 pliku, 399

dokumentacja, 470

Domain Model  
 implementacja, 307  
 konsekwencje, 309  
 problem, 307

Domain Object Assembler, 350

Domain Object Factory, 350  
 diagram klas, 335  
 implementacja, 335  
 konsekwencje, 336  
 problem, 335

domknięcia, 104

dostęp  
 do klasy, 60  
 do powłoki zdalnej, 392  
 do składowych, 39, 79

DSL, Domain Specific Language, 232

dziedziczenie, 50, 172, 173, 491  
 badanie relacji, 127  
 hierarchia, 55

**E**

echo, 451  
 elastyczność obiektów, 211–29  
 element  
   copy, 452  
   delete, 453  
   echo, 451  
   fileset, 446, 447  
   filterchain, 449  
   input, 452  
   patternset, 448  
   property, 444  
   require-dev, 378  
   target, 442  
 etykietowanie wersji, 400  
 eXtreme Programming, 182

**F**

Facade, 226  
   implementacja, 228  
   konsekwencje, 229  
   problem, 227  
 Factory Method, 192  
   diagram klas, 195  
   implementacja, 195  
   konsekwencje, 196  
   problem, 192  
 FileSet, 446  
 FilterChain, 449  
 filtr ReplaceTokens, 449  
 format pliku, 145  
 framework, 361  
 Front Controller  
   hierarchia klas, 276  
   implementacja, 276  
   konsekwencje, 284  
   problem, 276  
 funkcje składowe, *Patrz* metody  
 funkcja  
   call\_user\_func(), 128  
   class\_exists(), 123  
   get\_class(), 124  
   get\_class\_methods(), 126  
   get\_declared\_classes(), 123  
   getProduct(), 124  
   include\_once(), 116  
   is\_array(), 44

is\_bool(), 44  
 is\_callable(), 127  
 is\_double(), 44  
 is\_integer(), 44  
 is\_null(), 44  
 is\_object(), 44  
 is\_resource(), 44  
 is\_string(), 44  
 method\_exists(), 127  
 print\_r(), 126  
 readParams(), 143  
 require\_once(), 116  
 writeParams(), 142  
 funkcje  
   anonimowe, 104  
   kontroli typów, 44  
   pomocnicze, 122

**G**

generator, 319  
 generowanie obiektów, 185–210  
 Git  
   konfigurowanie klucza publicznego, 477  
   konfigurowanie serwera, 391  
   kontrola wersji, 387  
   obsługa repozytorium, 389  
   tworzenie repozytorium zdalnego, 391  
 gramatyka języka MarkLogic, 233

**H**

handler  
   BooleanAndHandler, 521  
   EqualsHandler, 521  
   VariableHandler, 520  
 hermetyzacja, 149, 178, 488  
 hierarchia dziedziczenia, 55, 175

**I**

Identity Map, 349  
   diagram klas, 326  
   implementacja, 325  
   konsekwencje, 328  
   problem, 325  
 Identity Object, 350  
   implementacja, 338  
   konsekwencje, 343  
   problem, 338

imitacje, 419  
 implementacja, 180  
 informacje

- o pakiecie, 380
- o trendach, 483

input, 452

instalowanie

- Composer, 376
- Jenkins, 475
- pakietów, 376
- pakietu Phing, 436
- projektu, 478
- rozszerzeń Jenkins, 475

interfejs, 71, 180

- Chargeable, 72
- Iterator, 316
- kaskadowy, 339
- Module, 136
- Reader, 509
- Reflection API, 129
- Throwable, 93

Interpreter, 231

- diagram klas, 233
- implementacja, 232
- problem, 231
- wdrożenie wzorca, 240

Iterator, 316

## J

jednostka pracy, *Patrz* Unit of Work

Jenkins

- automatyzacja kompilacji, 484
- instalowanie, 475
- instalowanie projektu, 478
- instalowanie rozszerzeń, 475
- kompilacja, 479
- konfiguracja projektu, 478
- konfigurowanie Phinga, 481
- konfigurowanie raportów, 482
- konfigurowanie wykonywania polecenia, 480
- nieudana kompilacja, 485

język

- DSL, 232
- MarkLogic, 233
- UML, 152

## K

klasa, 37

- AddVenue, 295
- AddVenueController, 298
- AlternationParse, 516
- AppConfig, 205
- AppController, 286, 291
- ApplicationHelper, 278, 294
- AppointmentMaker, 207
- Army, 213
- BookProduct, 53, 56
- BooleanAndHandler, 521
- CdProduct, 53, 56, 58, 63
- Collection, 318
- Command, 259, 287, 294
- CommandFactory, 260
- CommandResolver, 279
- Context, 508
- Controller, 261
- CopyMe, 100
- Debug, 114
- DefaultCommand, 283
- DeferredEventCollection, 333
- DomainObject, 308, 330
- DomainObjectAssembler, 347
- DomainObjectFactory, 335
- EqualsExpression, 237
- EqualsHandler, 521
- Error, 93
- Exception, 86
- Expression, 235
- HttpRequest, 282
- IdentityObject, 338, 340
- InterpreterContext, 235
- Lister, 115
- LiteralExpression, 235
- Login, 245
- LoginObserver, 248
- Mapper, 313, 331
- Notifier, 180
- ObjectWatcher, 325, 330
- OperatorExpression, 236, 237
- PageController, 297
- Parser, 510
- PDO, 67
- PersistenceFactory, 337
- pochodna, 59
- ProcessSale, 104

- Product, 104
- Question, 241
- Reflection, 130
- ReflectionClass, 130
- ReflectionException, 130
- ReflectionExtension, 130
- ReflectionFunction, 130
- ReflectionMethod, 130
- ReflectionParameter, 130
- ReflectionProperty, 130
- ReflectionZendExtension, 130
- Registry, 274
- RepetitionParse, 516
- Request, 281
- Scanner, 503
- SelectionFactory, 346
- SequenceParse, 516
- ShopProduct, 52, 55
- SpaceMapper, 333
- TemplateViewDisplay, 292
- TileDecorator, 223
- TileForces, 263
- Transaction Script, 304
- Unit, 212
- UpdateFactory, 344
- UserStore, 421
- VariableExpression, 235, 236
- VariableHandler, 520
- VenueMapper, 314
- WebDriverBy, 431
- XmlParamHandler, 144
- klasy
  - abstrakcyjne, 69
  - analizatorów, 514, 517
  - anonimowe, 108
  - badanie, 132
  - bazowe, 59
  - definiowanie składowych, 39
  - diagramy UML, 152
  - do obsługi błędów, 93
  - dostęp do składowych, 79
  - finalne, 92
  - hermetyzacja, 149
  - interfejsu Reflection API, 130
  - pochodne, 172, 241
  - polimorfizm, 148
  - pomocnicze, 122
  - pozyskiwanie nazwy, 125
  - wytwórców i produktów, 195
  - wzorca Observer, 250
  - zasięg, 147
- klauzula
  - catch, 87, 89
  - finally, 91
- klient Git, 388
- klonowanie repozytorium, 395
- klucz
  - publiczny, 477
  - SSH, 390
- kod
  - mechanizm ciągłej integracji, 465
  - testy jednostkowe, 471
  - wielokrotne stosowanie, 489
- kolizja nazw metod, 77
- kompilacja, 479
- kompilowanie poleceń i widoków, 290
- komponent
  - ForwardViewComponent, 294
  - Selenium Standalone Server, 428
- komponenty
  - zarządzanie danymi, 290
- kompozycja, 156, 172, 175, 491
- kompozyt, *Patrz* Composite
- komunikat o błędzie, 297
- konfigurowanie
  - klucza publicznego, 477
  - MySQL, 461
  - nazwy hosta, 462
  - Phinga, 481
  - projektu, 478
  - raportów, 482, 483
  - repozytorium kontroli wersji, 479
  - serwera Git, 391
  - serwera WWW, 460
  - wykonywania polecenia, 480
- konkretyzacja obiektów, 187
- konstruktor, 42
  - klasy pochodnej, 57
- kontrola
  - stylu kodowania, 474
  - wersji, 387, 467
- kontroler aplikacji, 287, *Patrz* Application Controller
- kontroler fasady, *Patrz* Front Controller
- kontrolery
  - stron, 297
  - warstwy danych, 347
- kopiowanie obiektu, 100
- krotność, 155

**L**

Lazy Load, 350  
 implementacja, 333  
 konsekwencje, 334  
 problem, 332  
 logicalNot(), 418

**M**

mapa tożsamości, *Patrz* Identity Map  
 MarkLogic, 233  
 maszyna wirtualna Vagranta  
 konfigurowanie MySQL, 461  
 konfigurowanie nazwy hosta, 462  
 konfigurowanie serwera WWW, 460  
 montowanie lokalnych katalogów, 458  
 mechanizm  
 WebDriver, 428  
 metoda  
 \_\_call(), 94, 96, 129  
 \_\_callStatic(), 94  
 \_\_clone(), 101  
 \_\_destruct(), 100  
 \_\_get(), 94  
 \_\_isset(), 94, 95  
 \_\_set(), 94, 95  
 \_\_toString(), 86, 103  
 \_\_unset(), 94, 96  
 any(), 420  
 at(), 420  
 atLeastOnce(), 420  
 ClassInfo::classData(), 132  
 className(), 431  
 contains(), 418  
 cssSelector(), 431  
 current(), 316  
 doMail(), 106  
 equalTo(), 418  
 exactly(), 420  
 execute(), 137  
 find(), 343  
 getCode(), 86  
 getFile(), 86  
 getLine(), 86  
 getMessage(), 86  
 getPrevious(), 86  
 getTrace(), 86  
 getTraceAsString(), 86

greaterThan(), 418  
 greaterThanOrEqualTo(), 418  
 handleMethod(), 138, 139  
 init(), 138  
 id(), 431  
 identicalTo(), 418  
 interpret(), 236, 237  
 key(), 316  
 lessThan(), 418  
 lessThanOrEqualTo(), 418  
 linkText(), 431  
 logicalAnd(), 418  
 logicalOr(), 418  
 matchesRegularExpression(), 418  
 name(), 431  
 never(), 420  
 next(), 316  
 once(), 420  
 output(), 108  
 partialLinkText(), 431  
 read(), 144  
 ReflectionClass::getName(), 133  
 ReflectionClass::isUserDefined(), 133  
 ReflectionClass::isAbstract(), 133  
 ReflectionClass::isInstantiable(), 133  
 ReflectionClass::isCloneable(), 133  
 ReflectionClass::getMethods(), 134  
 Reflection::export(), 132  
 registerCallback(), 104  
 rewind(), 316  
 sale(), 105  
 stringContains(), 418  
 tagName(), 431  
 targetClass(), 318  
 valid(), 316  
 write(), 48, 66  
 xpath(), 431  
 wytwórcza, *Patrz* Factory Method  
 metody, 41  
 abstrakcyjne, 79  
 akcesory, 61  
 asercji, 414  
 badanie, 126, 133  
 badanie argumentów, 135  
 finalne, 92  
 klasy WebDriverBy, 431  
 klasy wyjątku, 86  
 przechwytyjące, 94  
 przesłonięte, 59

metoda  
 statyczne, 65  
 typy argumentów, 43  
 wytwórcze, 81  
 zabezpieczenie widoczności, 62  
 model dziedziny, *Patrz* Domain Model  
 montowanie  
 dokumentu kompilacji, 437  
 lokalnych katalogów, 458

## N

narzędzia, 29, 492–495  
 do testowania, 412  
 obiektowe, 111  
 wspomagające wdrożenie, 357  
 narzędzie  
 Composer, 357, 375  
 CVS, 493  
 Git, 387  
 Jenkins, 475  
 PEAR, 357  
 Phing, 436  
 PHP\_CodeSniffer, 368, 473  
 PHPUnit, 412  
 Subversion, 493  
 Vagrant, 358, 455  
 nazwa  
 klasy, 125  
 konstruktora, 42

Null Object  
 implementacja, 265  
 problem, 263

## O

obiekt  
 ApplicationController, 287  
 CliRequest, 282  
 tożsamości, *Patrz* Identity Object  
 ViewComponent, 286  
 obiekty, 28, 38, 65, 487–489  
 badanie, 124  
 brudne, 330  
 elastyczność, 211–29  
 generowanie, 185–210  
 konkretyzacja, 187  
 reprezentacja w ciągach znaków, 103  
 sprawdzanie typu, 124  
 tworzenie kopii, 100  
 typu PDO, 67

Observer, 244  
 diagram klas, 250  
 implementacja, 246  
 obsługa  
 błędów, 84–91  
 błędów wewnętrznych, 93  
 obiektów, 65  
 repozytorium Git, 389  
 wierszy, 316  
 odwzorowanie danych, *Patrz* Data Mapper  
 operacja  
 copy, 451  
 echo, 451  
 input, 452  
 pull request, 404, 405  
 operacje, 153  
 operator  
 ::, 66  
 instanceof, 125  
 logicznej sumy, 238  
 new, 38, 43  
 obiektów, 39  
 opóźnione ładowanie, *Patrz* Lazy Load  
 organizacja  
 klas i obiektów, 211–29  
 pakietów, 116  
 ortogonalność, 146  
 osłabianie sprzężenia, 179

## P

Packagist, 381  
 Page Controller  
 hierarchia klas, 299  
 implementacja, 296  
 konsekwencje, 300  
 problem, 296  
 pakiet, 111  
 DBAL, 178  
 java.lang.reflect, 129  
 Phing, 436  
 prywatny, 384  
 pakiety systemowe, 380  
 parser CharacterParse, 512  
 PatternSet, 448  
 PDO, PHP Data Object, 67  
 PEAR, PHP Extension and Application  
 Repository, 354

- Phing, 436
  - automatyzacja instalacji, 435
  - element copy, 451
  - element delete, 453
  - element echo, 451
  - element fileset, 446
  - element FilterChain, 449
  - element input, 452
  - element patternset, 448
  - filtry, 449
  - instalacja, 436, 468
  - kompilacja, 437
  - operacje, 450
  - różnicowanie zadań kompilacji, 438
  - typy, 446
  - właściwości kompilacji, 440
- PHP SPL, 128
- PHP/FI, 31
- PHP\_CodeSniffer, 473
- PHP3, 31
- PHP4, 32
- PHP5, 33
- PHP7, 34
- PHPUnit, 412
  - atrapy, 419
  - imitacje, 419
  - metody asercji, 414
  - ograniczenia, 417
  - testowanie wyjątków, 415
  - tworzenie przypadku testowego, 412
  - uruchamianie zestawów testów, 416
- php-webdriver, 428
- plik
  - .gitignore, 393
  - composer.json, 376, 469
  - konfiguracji, 287
  - README, 454
  - Runner.php, 424
  - Vagrantfile, 457, 459
- pliki
  - nietknięte, 396
  - zakwalifikowane do zatwierdzenia, 396
  - zmodyfikowane, 396
- pokrycie kodu testami jednostkowymi, 471
- polecenia Vagranta, 463
- polecenie, *Patrz także* Command
  - AddVenue, 287
  - composer install, 378
  - git add, 394, 396
  - git branch, 394
  - git checkout, 402, 403
  - git clone, 395
  - git remote add, 395
  - git status, 393
  - phing, 437, 439
  - ssh-keygen, 392
- polimorfizm, 148, 186
- połączenie z serwerem Selenium, 429
- pomocnik widoku, *Patrz* View Helper
- poprawianie kodu, 368
- powiązanie
  - dwukierunkowe, 155
  - jednokierunkowe, 155
- pozyskiwanie
  - kolekcji SpaceCollection, 324
  - obiektów Collection, 321
  - poleceń i widoków, 294
- późne wiązanie statyczne, 81
- programowanie
  - nadmiar warunków, 151
  - przemądrałe klasy, 151
  - zwielokrotnianie kodu, 151
- programowanie obiektowe i proceduralne, 142
  - odpowiedzialność, 145
  - ortogonalność, 146
  - spójność, 146
  - sprzęganie, 146
- projekt
  - ciągła integracja kodu, 465
  - dodawanie plików i katalogów, 399
  - dokumentacja, 470
  - klonowanie repozytorium, 395
  - rozgałęzianie, 401
  - tworzenie, 393
  - usuwanie plików i katalogów, 399
  - zatwierdzanie zmian, 396
- projektowanie obiektowe, 141
- Prototyp, 201
  - implementacja, 202
  - problem, 202
- przestrzenie nazw, 111
- przetwarzanie pliku konfiguracji, 288
- pseudozmienna \$this, 42, 43, 66
- PSR, 362
- PSR-1, 364
- PSR-2
  - deklaracje jednowierszowe, 367
  - deklaracje wielowierszowe, 367
  - deklarowanie składowych, 367



PSR-2  
 rozpoczynanie i kończenie dokumentu PHP, 366  
 rozpoczynanie i kończenie klasy, 366  
 rozpoczynanie i kończenie metody, 367  
 sterowanie przepływem, 368  
 wiersze i wcięcia, 367  
 wywoływanie metod i funkcji, 368  
 PSR-4, 370

## R

Registry, 271  
 implementacja, 272  
 problem, 271  
 zasięg, 275  
 rejestr, *Patrz* Registry  
 rekomendacje  
 PSR, 363  
 standardów PHP, 362  
 relacja  
 użycia, 156  
 zależności, 156  
 relacje dziedziczenia, 154  
 repozytorium  
 Bitbucket, 384  
 dla użytkownika lokalnego, 391  
 Git, 389  
 GitHub, 381  
 Packagist, 381  
 PEAR, 117, 354  
 udostępnianie, 392  
 zdalne, 391  
 reprezentowanie klas, 152  
 retrospekcja, 129, 136  
 rozgałęzianie projektu, 401  
 rozprzęganie, 177  
 rozprzężanie, 488

## S

Selection Factory, 343, 350  
 implementacja, 344  
 konsekwencje, 347  
 problem, 343  
 Selenium, 427  
 php-webdriver, 428  
 szkielet testu, 429  
 Service Locator, 205  
 implementacja, 207

konsekwencje, 210  
 problem, 207  
 serwer Git, 391, 477  
 silne sprzężenie, 491  
 Singleton, 189  
 implementacja, 190  
 konsekwencje, 192  
 problem, 189  
 skaner, 503  
 składnia ::class, 319  
 składowe, 39  
 badanie, 127  
 zabezpieczenie widoczności, 62  
 składowe  
 stałe, 68  
 statyczne, 65  
 późne wiązanie, 82  
 skrypt transakcji, *Patrz* Transaction Script  
 słowo kluczowe  
 abstract, 69  
 class, 125  
 clone, 202, 204  
 const, 69  
 extends, 56  
 final, 92  
 finally, 90  
 implements, 71  
 instanceof, 76, 77  
 interface, 71  
 namespace, 113  
 new, 108  
 parent, 59, 83  
 private, 39, 60  
 protected, 39, 60  
 public, 39, 60  
 self, 83  
 static, 65, 81  
 throw, 86  
 trait, 74  
 use, 114  
 specjalizowanie klasy wyjątku, 87  
 spójność  
 klas hierarchii, 146  
 powiązania procedur, 146  
 sprzęganie, 146  
 sprzężenie, 179, 488  
 stała  
 \_\_NAMESPACE\_\_, 115  
 PATH\_SEPARATOR, 119

standard kodowania, 473  
 PSR, 362  
 PSR-1, 364  
 PSR-2, 366  
 PSR-4, 370  
 standardy, 357, 493  
 PHP, 361  
 stosowanie dziedziczenia, 55  
 Strategy, 240  
 implementacja, 241  
 problem, 240  
 wyodrębnienie algorytmów, 242  
 struktura  
 dziedziczenia, 173  
 wzorca, 166  
 strukturalizacja klas, 211–29  
 symbole widoczności atrybutów, 153  
 symulowanie systemu pakietów, 116  
 system  
 Git, 387  
 integracji ciągłej, 494  
 pakietów, 116  
 plików, 116  
 szablon widoku, *Patrz* Template View

## Ś

ścieżka URL, 280  
 ścieżki przeszukiwania, 117

## T

Template View  
 implementacja, 301  
 konsekwencje, 302  
 problem, 300  
 testowanie, 358, 493  
 ręczne, 410  
 wyjątków, 415  
 testy  
 dla aplikacji WWW, 423  
 funkcjonalne, 409  
 jednostkowe, 409, 469, 471  
 Transaction Script  
 konsekwencje, 306  
 problem, 303  
 tworzenie  
 komponentów, 375  
 obiektów, 185–210

pakietu, 380  
 projektu, 393  
 przypadku testowego, 412  
 repozytorium zdalnego, 391  
 szkieletu testu, 429  
 testu, 430  
 typ FileSet, 446  
 typy  
 argumentów metod, 43  
 elementarne, 44  
 obiektowe, 47, 124

## U

udostępnianie repozytorium, 392  
 UML, Unified Modeling Language, 152  
 diagramy klas, 152  
 diagramy sekwencji, 157  
 Unit of Work, 349  
 implementacja, 329  
 konsekwencje, 332  
 problem, 328  
 Update Factory, 343, 350  
 uruchamianie zestawów testów, 416  
 ustawianie wartości właściwości, 446  
 usuwanie  
 katalogów, 400  
 pliku, 399  
 użytkownik git, 392  
 używanie interfejsów, 180

## V

Vagrant, 455  
 instalacja środowiska, 456  
 montowanie lokalnych katalogów, 458  
 polecenia, 463  
 wybór środowiska, 456  
 zaopatrywanie maszyny wirtualnej, 459  
 Visitor, 252  
 implementacja, 253  
 problem, 252  
 wady wzorca, 258

## W

warstwa  
 danych, 269, 311  
 logiki biznesowej, 269, 302–309  
 poleceń i kontroli, 269

prezentacji, 275–302  
 widoku, 269  
 warstwy systemu korporacyjnego, 268  
 wartość NULL, 96  
 warunkowe ustawianie wartości właściwości, 446  
 wersje
 

- pakietów, 377
- projektu, 387

 wielodziedziczenie, 73  
 wielokrotne stosowania kodu, 489  
 wiersz poleceń, 377  
 wizytator, *Patrz* Visitor  
 właściwości, properties, *Patrz* składowe  
 właściwości kompilacji, 440  
 właściwość dbpass, 442, 443, 445  
 wstrzykiwanie zależności, 206  
 wtyczki rozszerzeń Jenkinsa, 476  
 wybór
 

- formatu pliku, 145
- standardu, 357

 wyjątek FileException, 88  
 wyjątki, 85, 415  
 wytwórnia
 

- abstrakcji, *Patrz* Abstract Factory
- obiektów dziedziny, *Patrz* Domain Object Factory
- selekcji, *Patrz* Selection Factory
- aktualizacji *Patrz* Update Factory

 wywołania
 

- metod, 128
- metod przesłoniętych, 59
- zwrotne, 104

 wzorce projektowe, 28, 163, 167–171, 490–492
 

- Bandy Czworoga, 166
- bazodanowe, 183, 311–350
- generowanie obiektów, 183–210
- konsekwencje, 166
- korporacyjne, 183, 267–310
- nazwa, 165
- organizacja klas i obiektów, 183, 211–229
- problem, 166
- rozwiązanie, 166
- zadaniowe, 183, 231–266

 wzorzec
 

- Abstract Factory, 197
- Application Controller, 285
- Command, 258
- Composite, 211
- Data Mapper, 312
- Decorator, 220

Domain Model, 306  
 Domain Object Factory, 334  
 Facade, 226  
 Factory Method, 192  
 Front Controller, 276  
 Identity Map, 325  
 Identity Object, 337  
 Interpreter, 231  
 kontrolera fasady, 284  
 Lazy Load, 332  
 Null Object, 262  
 Observer, 244  
 Page Controller, 296  
 Prototyp, 201  
 Registry, 271  
 Selection Factory, 343  
 Service Locator, 205  
 Singleton, 189  
 Strategy, 240  
 Template View, 300  
 Transaction Script, 303  
 Unit of Work, 328  
 Update Factory, 343  
 View Helper, 300  
 Visitor, 252

## Z

zadania
 

- realizacja, 231–266

 zaopatrywanie maszyny wirtualnej, 459  
 zarządzanie
 

- danymi, 290
- kolekcjami wielowierszowymi, 319
- kryteriami zapytań, 338
- wersjami, 493
- wersjami projektu, 387
  - etykietowanie wersji, 400
  - klient Git, 388
  - konfigurowanie serwera Git, 391
  - obsługa repozytorium Git, 389
  - rozgałęzianie projektu, 401
  - zatwierdzanie zmian, 396
- wtyczkami, 477
- zależnościami, 357

 zasady projektowe, 491  
 zasięg klas, 39, 147  
 zastosowania kompozycji, 175  
 zatwierdzanie zmian projektu, 396  
 zmienne, *Patrz* składowe

znak

dolara, 69

lewego ukośnika, 113

ukośnika, 121

zrzucanie wyjątku, 86

ż

żądania HTTP, 279, 281

# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

**Jeszcze kilka lat temu** programowanie zorientowane obiektowo w PHP wydawało się dość karkołomnym zagadnieniem. Upowszechnienie licznych frameworków sprawiło jednak, że coraz więcej programistów tworzy aplikacje WWW, pisząc kod obiektowy w PHP. Frameworki są chętnie stosowane, gdyż wydaje się, że dzięki nim nie trzeba już poświęcać czasu na rozgryzanie szczegółów działania kodu. Niestety, bardzo często okazuje się, że bez zrozumienia zasad działania frameworków i bez umiejętności oceny jakości zastosowanych w nich rozwiązań projektant nie jest w stanie napisać poprawnie funkcjonującej aplikacji.

**Trzymasz w ręku książkę** przeznaczoną dla programistów, którzy chcą dogłębnie zrozumieć mechanizmy programowania obiektowego w języku PHP i dzięki temu tworzyć, testować oraz publikować efektywny kod. Dużo uwagi poświęcono tu wzorcom projektowym i ich stosowaniu. Opisano zalety wzorców i przedstawiono sporo klasycznych już rozwiązań. Nie zabrakło również omówienia narzędzi oraz metod postępowania, dzięki którym doskonały kod staje się udanym projektem. To wszystko sprawia, że niniejsza książka jest nieodzownym podręcznikiem dla każdego projektanta, który chce tworzyć niezawodne, eleganckie i efektywne aplikacje.

### Najważniejsze zagadnienia:

- praca z obiektami: podstawy i zagadnienia zaawansowane
- wzorce projektowe, w tym korporacyjne i bazodanowe
- dobre i złe praktyki programistyczne
- zarządzanie wersjami i publikowanie kodu
- strategię testów automatycznych i ciągłej integracji

**Matt Zandstra** — jest programistą WWW, konsultantem technicznym i autorem książek. Jakis czas temu był starszym programistą w Yahoo!, obecnie jest niezależnym konsultantem. Napisał kilka bardzo dobrze przyjętych książek o programowaniu w PHP. Specjalizuje się w rozwijaniu oprogramowania dla biznesu, zwłaszcza w PHP, Perlu i Javie, zarządzaniu treścią i programowaniu zorientowanym obiektowo. Chętnie udziela konsultacji dotyczących stosowania najlepszych praktyk programistycznych. Wraz z żoną Louise i dwójgłem dzieci mieszka w Liverpoolu.

**Twój klucz do sukcesu:**  
eleganckie wzorce projektowe  
i najlepsze praktyki programistyczne!



księgarnia internetowa



<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:  
• <http://helion.pl/promocje>  
Książki najchętniej czytane:  
• <http://helion.pl/bestsellery>  
Zamów informacje o nowościach:  
• <http://helion.pl/nowosci>

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-283-3553-0



9 788328 335530

Informatyka w najlepszym wydaniu

cena: 89,00 zł