

Corso di programmazione PHP e MySQL - Avanzato

Che cosa è la programmazione a oggetti

- Introduzione
- I vantaggi
- Esempi
- Classi
- Oggetti

Creazione di una classe

- Metodi
- Aggiungere una proprietà
- Proteggere l'accesso alle variabili membro
- Inizializzare gli oggetti
- Distruggere gli oggetti

Ereditarietà

- Ridefinire i metodi
- Funzionamento ereditarietà
- Interfacce
- Che cosa fanno le interfacce
- Come funzionano le interfacce

Utilizzare gli oggetti

- Creazione del sistema gestione di contatti

Design e patterns

- Strutture complete

Classe collaction

- Introduzione e implementazione

PHP e i database

- Supporto database di PHP
- PHP e PostgreSQL
- Le classi wrapper
- PDO
- Utilizzo PDO
- Eseguire Query
- Tecniche PDO
- Limiti PDO

Registrazione e analisi degli errori

- Creazione di un meccanismo di registrazione
- Creazione di un meccanismo di debug

Comunicazione con gli utenti

- Tipi di comunicazione
- Comunicazione come gerarchia di classi
- Inviare messaggi di posta elettronica agli utenti
- Altre considerazioni

Sessioni e autenticazione

- Sessioni
- PHP e le sessioni
- Creare una Classe per l'autenticazione

Progettare un'applicazione

- Tecniche di progettazione di un'applicazione

Implementare un'applicazione

- Realizzazione e test