TD4 : Programmation orientée objet en PHP V2.0.1

Cette œuvre de Mickaël Martin Nevot est mise à disposition sous licence Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Partage dans les mêmes conditions.

Document en ligne : www.mickael-martin-nevot.com

1 Généralités

Vous visualiserez systématiquement votre travail dans différents navigateurs Web.

N'oubliez pas de faire des recherches sur le Web à chaque fois que cela est nécessaire en prenant soin de vérifier que les informations trouvées soient correctes.

Vous trouverez la boîte à outils ainsi que l'ensemble des documents nécessaires à la réalisation de ce TD sur le site Web de l'enseignant.

2 Gestion d'une bibliothèque

Vous devez créer une application en ligne de gestion d'une bibliothèque.

2.1 Classe Book

Cette classe contient :

- les variables d'instance : `$title`, `$author`, `$editor` et `$pageNb` ;
- un constructeur ;
- les accesseurs et mutateurs associés à ces variables d'instance ;
- une méthode permettant d'afficher le livre.

2.2 Classe Library

Cette classe contient :

- la constante de classe : `MAX_BOOKS`
- les variables d'instance : `$name`, `$address`, `$max` et un tableau de `Book` d'au plus `MAX_BOOKS` ;
- un constructeur ;
- les accesseurs et mutateurs associés à ces variables d'instance ;
- une méthode permettant d'afficher les livres de la bibliothèque ;
- une méthode permettant d'ajouter un livre à la bibliothèque ;
- une méthode permettant de retirer un livre de la bibliothèque ;

- une méthode permettant d'éliminer les doublons de la bibliothèque ;
- une méthode qui prend comme argument une bibliothèque et affiche les livres présents dans les deux bibliothèques ;
- une méthode permettant de trier les livres de la bibliothèque par auteur.

2.3 Site Web

Le site Web (sans authentification ni base de données) propose à l'internaute un **menu complet** (en HTML, CSS, etc.) pour interagir avec la bibliothèque.