

LABORATORIO DE CLASES Y OBJETOS

La Programación Orientada a Objetos (POO) es un tipo de programación que hace mucho más fácil la construcción compleja, modular y reusable de aplicaciones web en PHP. Las clases y objetos, son los elementos clave de la POO en PHP. Una de las grandes diferencias entre las funciones y clases es que la clase contiene ambos: variables (atributos) y funciones, que forman un paquete llamado "objeto". Cuando creas una variable dentro de una clase, es llamada una "propiedad o atributo".

1. Crear la clase persona

```
<?php  
class persona {  
  
}  
?>
```

2. Definir las propiedades carnet, paterno, materno y nombres

3. Crear los métodos set_carnet, set_paterno, set_materno y set_nombres.

4. Crear los métodos get_carnet, get_paterno, get_materno y get_nombres.

5. Crear la clase empleado, que derive de la clase persona

6. A la clase empleado agregar un atributo que indique en qué código de oficina trabaja el empleado

7. Crear la clase oficina, que tiene como atributos código de oficina y descripción de oficina.

8. Crear los métodos set_codofi, set_desofi, get_codofi, get_desofi

9. Crear el método nombre_completo, que devuelve el nombres, paterno y materno

10. Crear el método verifica_cipat, que tiene dos parámetros (carnet, paterno) y retorna VERDADERO si el carnet corresponde al apellido paterno enviado.