

PHP

- 1 - Objet & Base de données

L'objectif de cet exercice est de faire correspondre une classe à une table dans la BD.

Dans la base de données, créez une table nommée **vehicle** avec les champs suivants :

- idvehicle (exemple : 1)
- model (exemple : Gallardo)
- brand (exemple : Lamborghini)
- power (exemple : 520)
- color (exemple : orange)
- energy (exemple : essence)
- price (exemple : 120000)

Insérez quelques données.

En PHP, créez une classe **Vehicle** avec les mêmes champs, privés. Testez !

Créez une méthode statique chargeant les données dans la base et retournant une instance de Vehicle : **public static function load(\$id) { ...**

Testez !

Si ce n'est pas déjà fait, automatisez votre fonction de façon à ce qu'un changement dans la structure de la table et de la classe ne l'affecte pas. Par exemple, la suppression ou l'ajout d'un champ ne demande pas de modification de la fonction **load** (astuce : parcourez les clés de la ligne chargée depuis la BD).

Modifiez l'accessor **__set** pour qu'une modification dans un champ dans l'objet soit répercuté dans la base de données (**update**).

Au final, le comportement du programme pourrait être le suivant :

<pre>\$v = Vehicle::load(1); \$v->price = 100000; \$v = Vehicle::load(1); echo \$v->price;</pre>	Charge la Gallardo en exemple ci-dessus dans \$v Modifie le prix (price) dans l'objet ET dans la base de donnée Charge (de nouveau) la Gallardo dans \$v Le prix affiché est bien le nouveau (100000)
--	--