

Dynamische Webprogrammierung

Skript

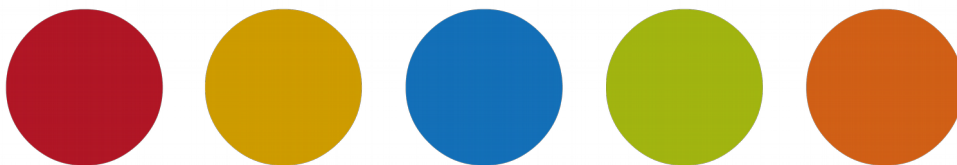
Materialsammlung

Schulung:	Informatik und Wirtschaftsinformatik
-----------	--------------------------------------

Unterrichtsbegleitendes E-Learning:

→ **E-Learning OOP**

Stand: 9. Sep 2021



© Christine Janischek



<https://edublog.emotionalspirit.de/>

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeines.....	4
2 Einführung in PHP.....	6
2.1 Arbeits- und Informationsmaterial: Einführung in PHP.....	8
2.2 Leittext: Einführung in PHP.....	9
3 Grundgerüst eines dynamischen Web-Layouts in PHP.....	15
3.1 Informationsblatt: Grundgerüst eines dynamisches Web-Layout.....	15
3.2 Leittext: Ein dynamisches Web-Layout in PHP.....	16
4 Bmirechner: Formulare auswerten.....	23
4.1 Informationsblatt: Objekten, Klassen, Attribute und Methoden.....	23
4.2 Arbeitsblatt: Objektorientierung.....	26
4.3 Arbeitsblatt: Modell-View-Controller-Prinzip.....	27
4.4 Leittext: Bmirechner.....	28
5 Notenrechner: Übung Formulare auswerten.....	50
5.1 Arbeitsblatt: Notenrechner.....	50
5.2 Leittext: Notenrechner.....	51
6 Taschenrechner: Fallunterscheidungen.....	65
6.1 Informationsblatt: Kontrollstrukturen → Fallunterscheidungen.....	65
6.2 Arbeitsblatt: Übung einfache Methoden und Fallunterscheidungen.....	67
6.3 Arbeitsblatt: Taschenrechner.....	69
6.4 Leittext: Taschenrechner.....	70
7 Rabattrechner: Übung Fallunterscheidungen.....	85
7.1 Informationsblatt: Rabattrechner.....	85
7.2 Arbeitsblatt: Rabattrechner.....	87
8 Bmirechner: Übung Fallunterscheidung.....	88
8.1 Informationsblatt: Bmirechner Erweiterung.....	88
8.2 Arbeitsblatt: Bmirechner Erweiterung.....	90
9 Darlehensrechner: Wiederholstrukturen.....	92
9.1 Informationsblatt: Kontrollstrukturen → Wiederholstrukturen.....	92
9.2 Informationsblatt: Darlehensrechner.....	94
9.3 Arbeitsblatt: Darlehensrechner.....	103
10 Umsatzrechner: Übung Wiederholstrukturen.....	104
10.1 Informationsblatt: Datencontainer.....	104
10.2 Arbeitsblatt: Umsatzrechner.....	105
11 Rechner: Optimierung durch Vererbung.....	107

11.1 Informationsblatt: Prinzip der Vererbung.....	107
11.2 Arbeitsblatt: Gemeinsamkeiten und Unterschiede.....	108
12 PHP und Datenbanken.....	109
12.1 Einführung in Sessions.....	109
12.1.1 Informationsblatt.....	109
12.1.2 Arbeitsblatt.....	110
12.2 Einführung in die Verschlüsselung.....	113
12.2.1 Informationsblatt.....	113
12.2.2 Arbeitsblatt.....	114
12.3 Einführung Datenbankzugriff.....	118
12.3.1 Informationsblatt.....	118
12.3.2 Arbeitsblatt.....	122
12.4 Einführung Datenbankoperationen.....	123
12.4.1 Informationsblatt.....	123
12.4.2 Arbeitsblatt.....	125
13 Sonstiges Arbeitsmaterial.....	126
13.1.1 Arbeitsblatt: Hallo Welt **** Eine dynamisch-objektorientierte Lösung...	126
13.1.2 Arbeitsblatt: Fallunterscheidungen am Beispiel des Zeitzonesrechners....	129
14 Ich-Kann-Listen.....	130
14.1 Grundgerüst einer Klasse, Begriffe, Ereignissteuerung.....	130
14.2 Methoden, Algorithmen, Kontrollstrukturen.....	132
14.3 Vererbung.....	134
14.4 PHP und Relationale Datenbanken.....	135
14.5 PHP und Datenbankoperationen.....	136

1 Allgemeines



Das Skript schildert den Umgang mit der Programmiersprache PHP (objektorientiert) anhand von konkreten Beispielen die sich auch in den Unterricht im Fachbereich Wirtschaftsinformatik respektive im Fachbereich Informatik einbetten lassen. Alle Oberstufenlehrpläne der Sekundarstufe 2 (Jahrgang 2 in Klasse 13 Berufliches Gymnasium, Berufskolleg Jahrgang 1, Jahrgang 2 und im Berufskolleg Wirtschaftsinformatik Jahrgang 1) enthalten eine Einheit „Webprogrammierung“.

Aktuelle Versionen des Skriptes selbst und die im Skript behandelten Quellcodes können Sie online herunterladen und testen:

[Skript & Sources:](#)

[Aktuelle Unterrichtssoftware und Materialien](#)

[Webseiten mit PHP \(objektorientiert\) programmieren](#)

[Skript & Sources:](#)

[Webprogrammierung im Unterricht](#)

[E-Learning OOP](#)



Für alle Inhalte gilt natürlich das Urheberrecht. Ich selber achte auch darauf. Um Details zur Creative-Commons-Lizenz für die von mir selbst verfassten Texte, Quellcodes und Grafiken zu erhalten, klicken Sie links auf das CC-BY-NC-SA-Logo. Für Ergänzungs- und/oder Verbesserungsvorschläge schreiben Sie mir bitte eine E-Mail: cjanischek@gmx.de

Alle Quellangaben wurden nach bestem Gewissen genannt und aufgeführt. Permanent begleitende Literatur waren:

[PHP01]

Achour, Mehdi , Betz, Friedhelm, et al, "PHP-Handbuch", 2001-2015,
<https://secure.php.net/manual/de/index.php>, zuletzt geprüft am 23.11.15

[PHP02]

w3schools, "PHP 5 Tutorial", 1999-2015, <http://www.w3schools.com/php/>, zuletzt geprüft am 23.11.15

[WEB01]



w3schools, "HTML(5) Tutorial", 1999-2015, <http://www.w3schools.com/html/default.asp>, zuletzt geprüft am 23.11.15

[HRE01]

Landesinstitut für Schulentwicklung Baden-Württemberg, "Handreichung zur Lehrplaneinheit 'Objektorientierte Systementwicklung'", 1999-2015, http://www.ls-bw.de/Handreichungen/reihe_beruflich/spezifisch/bg/Informatik/HR_JG1_OO%20vorlaeufig.pdf , zuletzt geprüft am 23.11.15

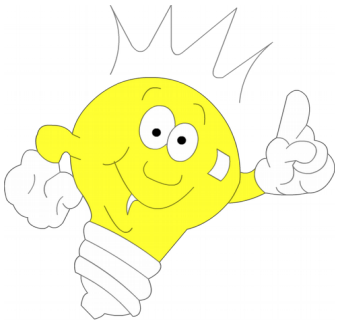
[HRE02]

Landesinstitut für Schulentwicklung Baden-Württemberg, "Handreichung zur Lehrplaneinheit 'Design und Realisierung von Internetseiten'", 1999-2015, http://www.ls-bw.de/Handreichungen/reihe_beruflich/spezifisch/bg/Informatik/hr_inf_j2_bg.pdf , zuletzt geprüft am 23.11.15

[PBR01]

Vortrag ZAG Jahrestagung Informatik, "Ich-Kann-Liste", 2015, Pia Brunner

2 Einführung in PHP



Gut zu Wissen! Voraussetzung für die Entwicklung ist eine geeignete Entwicklungsumgebung. Für den Unterricht ist es für die Schüler und die Lehrkraft von Vorteil, wenn Sie die Digitale Tasche (Informatikstick) nutzen. Diese wird vom Land Baden-Württemberg bereit gestellt und enthält u.a. anderem Eclipse mit den notwendigen Erweiterungen und das Softwarepaket Xampp.

Objektorientierte Softwareentwicklung. Wie in allen objektorientierten Sprachen stehen unter anderem die Grundprinzipien der Abstraktion, Wiederverwendbarkeit, Zerlegung, Vererbung und Kapselung im Vordergrund. Vor ein paar Jahren hat man noch unter den Fachkundigen eifrig diskutiert, ob die Objektorientierung ein fundamentaler Aspekt der Softwareentwicklung werden wird. Zwischenzeitlich können wir vermutlich guten Gewissens behaupten, dass objektorientiert entwickelte Software Systeme mehr Aussicht auf langfristigen Erfolg haben. Ein absoluter Erfolgsfaktor also. Die Mehrheit der Programmiersprachen besitzen zwischenzeitlich objektorientierte Nachfolger. So sind C++ und auch Java objektorientierte Nachfolger der Programmiersprache C. PHP5 ist dagegen der objektorientierte Nachfolger von PHP4. Andere Programmiersprachen sind noch relativ jung und sind schon von Beginn an objektorientiert. Dazu gehören u.a. die seit 1991 und 1995 existierenden Sprachen Python und Ruby. Alle genannten objektorientierten Sprachen sind auch imperativ und setzen ein weitere grundsätzliche Denkweise (Programmierparadigma) um. Imperative Sprachen enthalten vorgefertigte Strukturen, die für die Abarbeitung von Alternativen und Wiederholungen genutzt werden können, außerdem sehen diese Sprachen vor Programmeinheiten (Module, Prozeduren) zu schaffen die in anderen Zusammenhängen wiederverwendet werden können.

Warum ist das so? Nach dem Motto „Ordnung ist das halbe Leben“ wird Quellcode konkreten Objekten zugeordnet, organisiert. Der Programmcode enthält die Beschreibung (Eigenschaften und Verhaltensweisen) dieser Objekte. Der Programmierer entscheidet dann, wie die Objekte untereinander beliebig interagieren sollen.

Objekte deren Eigenschaften und Verhaltensweisen die gleichen oder ähnliche Ausprägungen besitzen packt man in einem Klassengrundgerüst zusammen. Mit einer Klasse schafft sich der Programmierer Muster, also eine Art Vorlage, für eine ganze Menge von Objekten. Das Prinzip nennt sich Abstraktion.

Wenn sich Eigenschaften oder Verhaltensweisen von Objekten ändern, verändert oder erweitert der Programmierer den Quellcode. Bestenfalls hat jede Eigenschaft und Verhaltensweise seinen festen Platz. Um Redundanzen (Widersprüche) zu vermeiden, ist es zielführend Wiederholungen im Quellcode zu vermeiden. Damit wird die Wartbarkeit eines Systems langfristig sichergestellt.

Da wir Menschen im Prinzip von Kind auf intuitiv objektorientiert denken, fällt es uns in der Regel leicht dieses Prinzip in der Programmierung einzusetzen.

Alles auf dieser Welt sind Objekte (Dinge), Dinge die man getrennt betrachten oder aber auch Dinge die wir gruppieren oder zusammenfassen können, da sie gleich oder ähnlich sind.

Wir organisieren unseren Alltag ständig nach diesem Prinzip, stecken alles zusammen, was zusammen gehört! Damit fällt es uns relativ leicht den Überblick zu behalten. Stellen Sie sich doch die folgenden Fragen:

Woran erkennen Sie ein Auto ?

Was haben alle Fahrzeuge gemeinsam?

Was unterscheidet ein Mensch vom Tier ?

Wann ist ein Stück Land eine Insel?

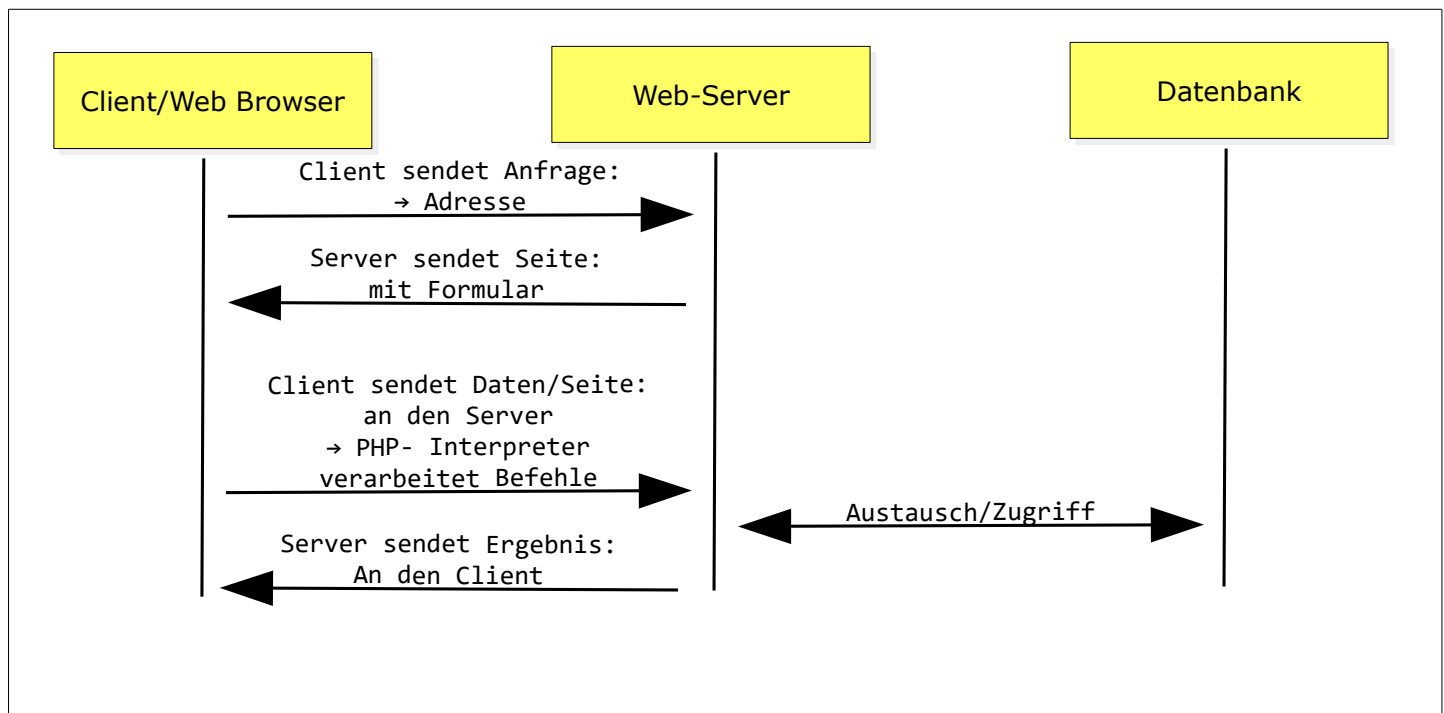
Was macht eine Uhr zur Uhr?

Wie viele unterschiedliche Automaten kennen Sie?

Die Objektorientierung ist eine Art Managementprinzip das sicherstellen soll, dass die Software erweiterbar, wartbar und sicher ist und über die Zeit hinweg auch bleibt.

2.1 Arbeits- und Informationsmaterial: Einführung in PHP

Thema:	Einführung in PHP Autor: Christine Janischek Client-Server-Prinzip
--------	--

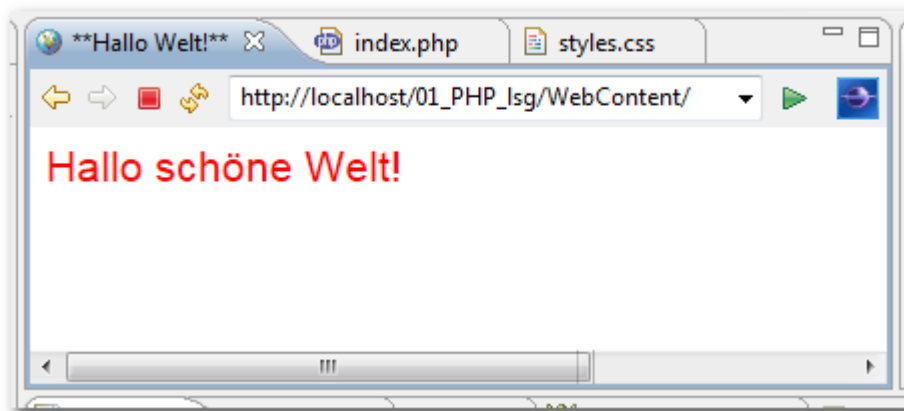


Grundkonzept und Technik¹

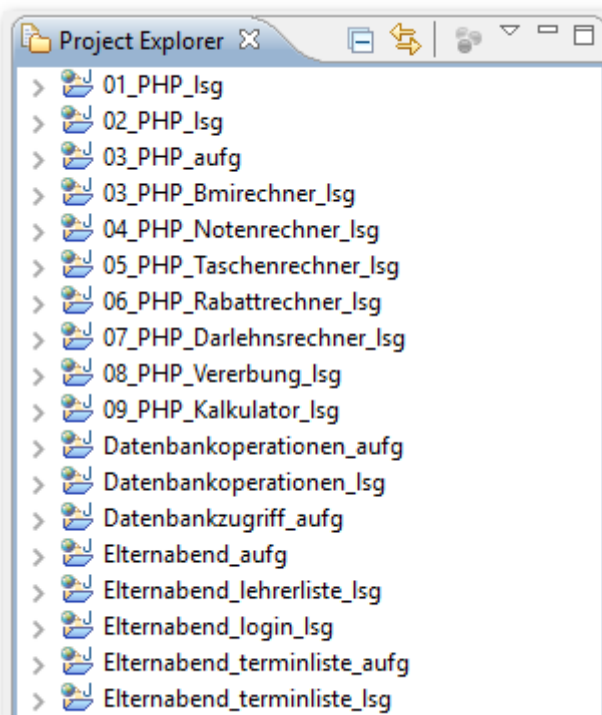
- x Webseiten werden durch den Zusatz von speziellen Tags programmierbar
- x Seitenbestandteile werden erst beim Aufruf der Seite durch den Client, quasi in Echtzeit zusammengebaut. Die Seite wird also dynamisch erzeugt!
- x Der Benutzer kann auf der Benutzeroberfläche interagieren (Eingaben tätigen und Schaltflächen bedienen). Die Anwendung verarbeitet die Daten, erzeugt und präsentiert ein Ergebnis. Durch PHP wird die HTML-Anwendung also erst richtig interaktiv und in gewisser Weise intelligent.
- x absolute Browser-Unabhängigkeit, da die Anwendungen auf dem Server ablaufen. Der Benutzer kann also keine Einschränkungen durch spezielle Einstellungen im Browser verursachen (z.B. deaktivieren von Javaskript).
- x einfache Datenbankzugriffe auf eine MySQL-Datenbank, über die Schnittstelle ODBC auf Access-Datenbanken und sqlite-Datenbank (Mobile-Apps)
- x Grundlage z.B. für die meisten Content-Management-Systeme (CMS).

¹ Auszug in Anlehnung an das Skript von Johannes Kaiser

2.2 Leittext: Einführung in PHP



View: Ergebnis der Übung (index.php)



Arbeitsverzeichnis ausfindig machen.

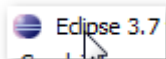
Öffnen Sie dazu Ihren USB-Stick und wählen Sie die Verzeichnisse → Informatikstick → EigeneDateien → myPHP.

Dieses Verzeichnis nutzen Sie künftig als Workspace für Ihre PHP-Projekte in Eclipse.

Hinweis:

Merken Sie sich unbedingt den Ort dieses Verzeichnisses:

Informatikstick\EigeneDateien\myPHP

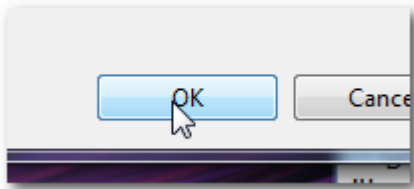
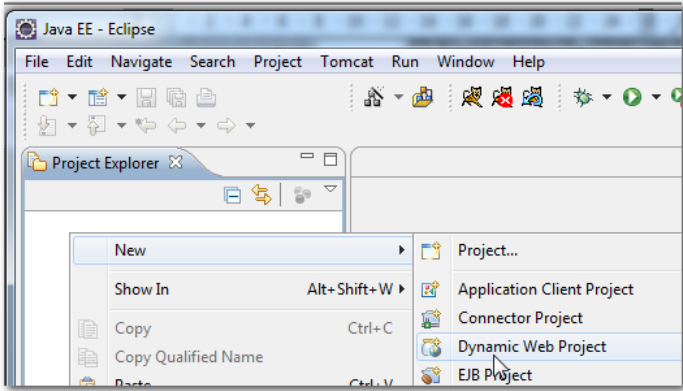
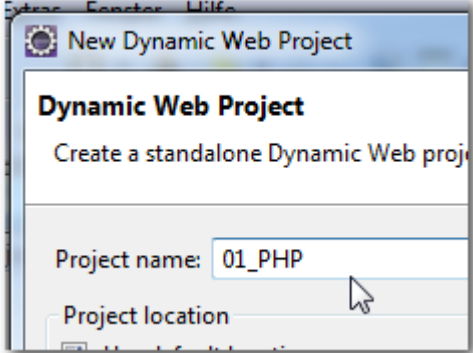
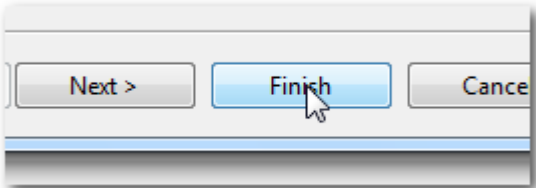
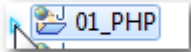


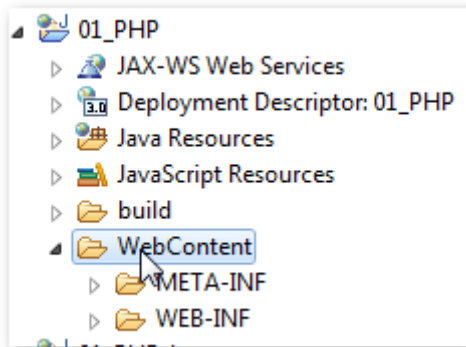
Eclipse starten.

Klicken Sie dazu auf die Datei → eclipse.exe im Programmverzeichnis oder starten Sie alternativ Eclipse über das Start-MnÜ Ihrer Digitalen Tasche (Informatikstick).

Workspace öffnen.

Wählen Sie über die Schaltfläche → Browse das

	<p>gerade erzeugte Verzeichnis</p> <p>→ \Informatikstick\EigeneDateien\myPHP aus.</p>  <p>Mit einem abschließenden Klick auf die Schaltfläche → OK öffnen Sie den Workspace.</p>
	<p><i>Neues Projekt erstellen.</i></p> <p>Für die Dynamische Webseite benötigen wir ein neues Projektverzeichnis vom Typ</p> <p>→ Dynamic Web Project</p> <p>Klicken Sie dazu im linken Fenster von Eclipse für das Kontext-Menü (rechte Maustaste) und wählen Sie die Option → New → Dynamic Web Project aus.</p> <p>Für den Fall, dass der Eintrag im Kontext-Menü nicht erscheint wählen Sie die Option → Other → Web → Dynamic Web Project aus.</p>
	<p><i>Projektname festlegen.</i></p> <p>Geben Sie den Namen für Ihr Projekt an und belassen Sie alle anderen Einstellungen. Schließen Sie den Vorgang mit einem Klick auf die Schaltfläche → Finish ab.</p> 
	<p><i>Öffnen Sie das Projektverzeichnis.</i></p> <p>Klicken Sie dazu auf den kleinen blauen Pfeil links neben dem Projektname und wählen Sie</p>

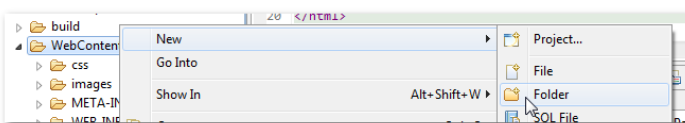


mit einem Klick das WebContent-Verzeichnis aus.

→ WebContent

Hinweis:

In diesem Verzeichnis werden wir die Inhalte des Projektes platzieren.



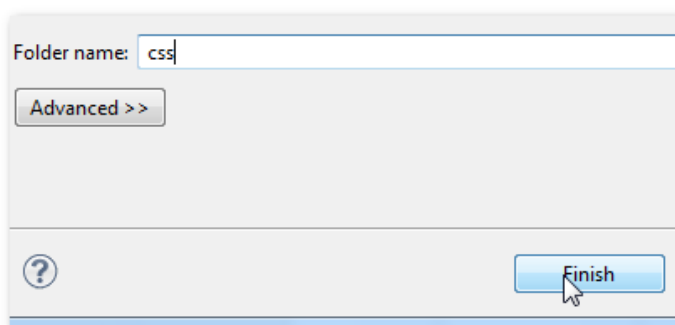
Arbeitsplatz organisieren.

Erzeugen Sie dazu im WebContent-Verzeichnis die zwei neuen zusätzlichen Unterverzeichnisse:



Klicken Sie dazu das WebContent-Verzeichnis an und wählen Sie im Kontext-Menü (rechte Maustaste) die Optionen → New → Folder.

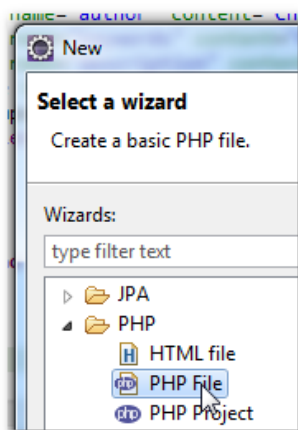
Wir werden diese Verzeichnisse zu einem späteren Zeitpunkt benötigen.



Verzeichnis benennen.

Geben Sie den Verzeichnisnamen → css an und klicken Sie auf die Schaltfläche → Finish.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für das Verzeichnis → images



Neue PHP-Datei erzeugen.

Klicken Sie dazu das WebContent-Verzeichnis an und wählen Sie im Kontext-Menü (rechte Maustaste) die Optionen → New → Other → PHP → PHP File.

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche → Next

Geben Sie den Dateinamen ein

→ **index.php**

und klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche

→ **finish**



Index.php

Einfache Ausgaben in PHP erzeugen.

Ergänzen Sie nun den angezeigten Quellcode und Speichern Sie die Veränderung (STRG + S):

```
<?php
    echo "Hallo schöme Welt!"
?>
```

Eingabehilfe:

```
<!DOCTYPE HTML>

<html>
<head>
    <title>**Hallo Welt!**</title>
    <meta name="author" content="Ihr Name">
    <meta name="keywords"
        content="Hallo, Welt">
    <meta name="description"
        content="Meine erste PHP-Seite">
    <style type="text/css">
        @import "css/styles.css";
    </style>
</head>
<body>

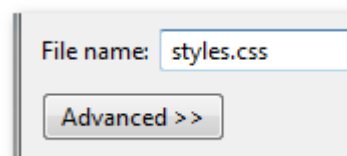
    <!-- hier fehlt Quellcode --->

</body>
</html>
```



Stildatei erzeugen.

Klicken Sie dazu auf das Verzeichnis → css und wählen Sie im Kontext-Menü (rechte Maustaste) die Optionen → New → Other → Web → CSS File → Schaltfläche Next →



Geben Sie als Dateinamen → styles.css ein und klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche

→ finish



Einfache Formatierung im CSS festlegen.

Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick und übertragen Sie die folgenden Stilvorgaben:

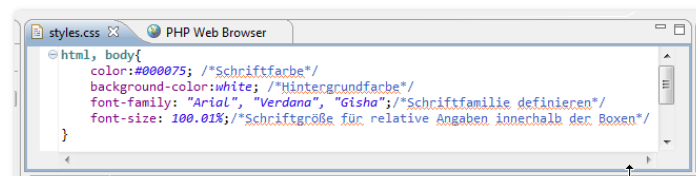
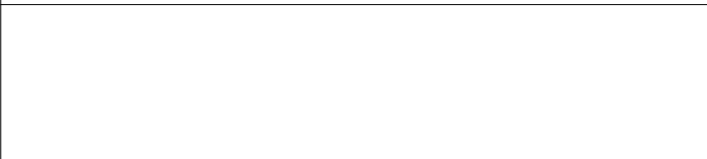
Eingabehilfe:

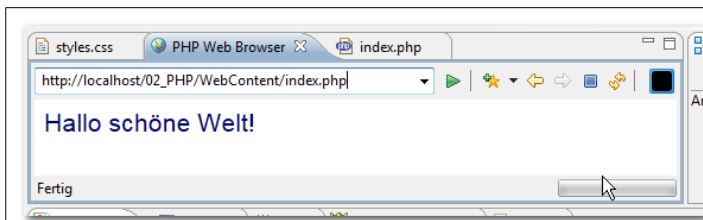
```
html, body{
  /*Schriftfarbe*/
  color:#000075;

  /*Hintergrundfarbe*/
  background-color:white;

  /*Schriftfamilie definieren*/
  font-family: "Arial", "Verdana", "Gisha";

  /*Schriftgröße für relative Angaben innerhalb
  der Boxen*/
  font-size: 100.01%;
}
```





View: index.php


Geben Sie dazu den in der Grafik angezeigten Pfad ein.

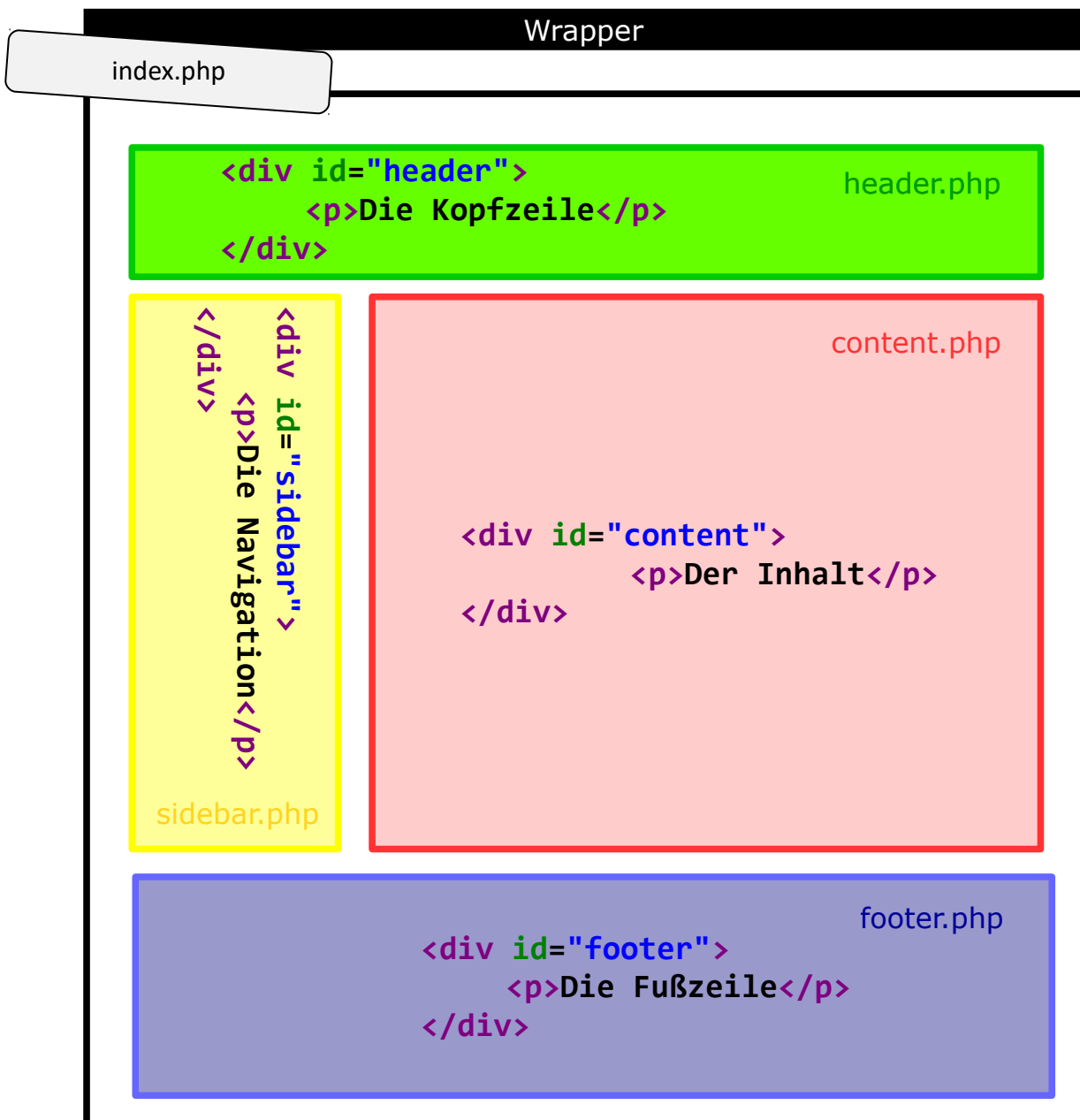
http://localhost/01_PHP/WebContent/index.php

Herzlichen Glückwunsch Sie haben ihre erste PHP-Seite erstellt.

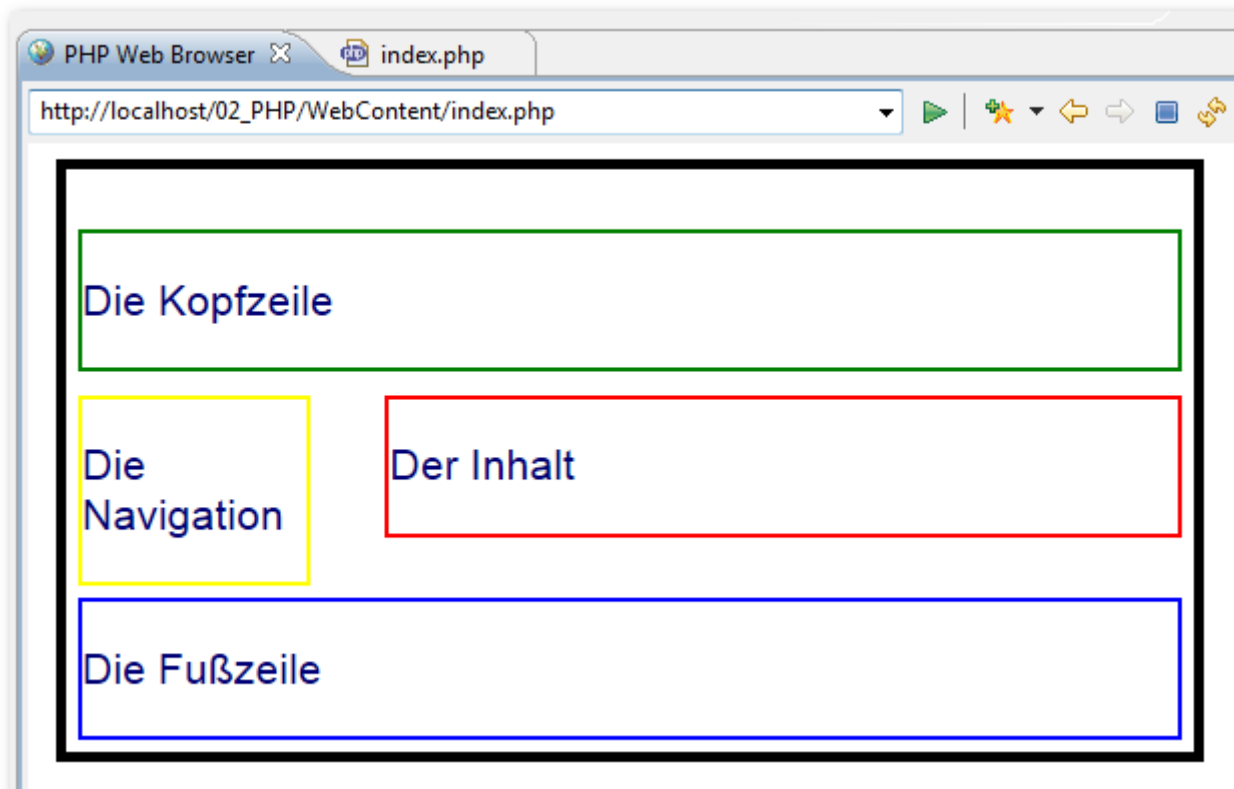
3 Grundgerüst eines dynamischen Web-Layouts in PHP

3.1 Informationsblatt: Grundgerüst eines dynamisches Web-Layout

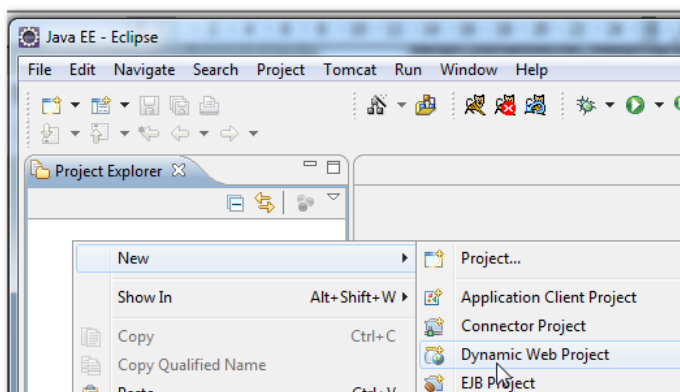
Thema:	Grundgerüst eines dynamischen Web-Layouts in PHP
	Autor: Christine Janischek



3.2 Leittext: Ein dynamisches Web-Layout in PHP



View: Ergebnis der Übung (index.php)



Neues Projekt erstellen.

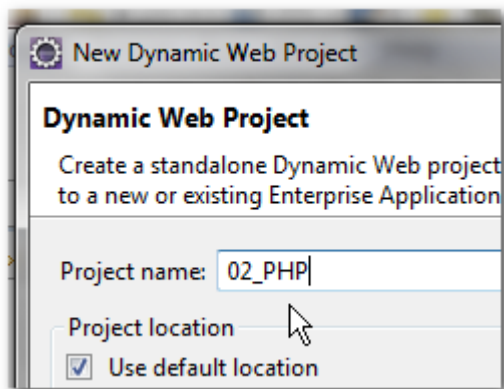
Für die Dynamische Webseite benötigen wir ein neues Projektverzeichnis vom Typ

→ Dynamic Web Project

Klicken Sie dazu im linken Fenster von Eclipse für das Kontext-Menü (rechte Maustaste) und wählen Sie die Option → New → Dynamic Web Project aus.

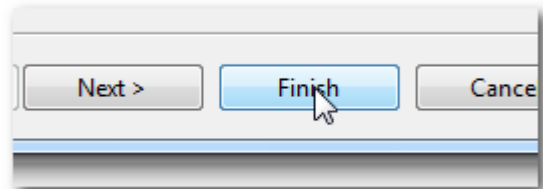
Hinweis:

Sie finden die Option auch → New → Other → Web → Dynamic Web Project.

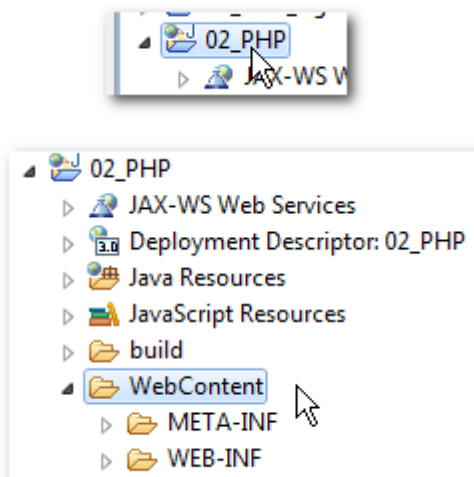


Projektname festlegen.

Geben Sie den Namen für Ihr Projekt an und belassen Sie alle anderen Einstellungen. Schließen Sie den Vorgang mit einem Klick auf die Schaltfläche → Finish ab.



Aktuelles Projekt:



Öffnen Sie das Projektverzeichnis.

Klicken Sie dazu auf den kleinen blauen Pfeil links neben dem Projektname und wählen Sie mit einem Klick das WebContent-Verzeichnis aus.

→ WebContent

Hinweis:

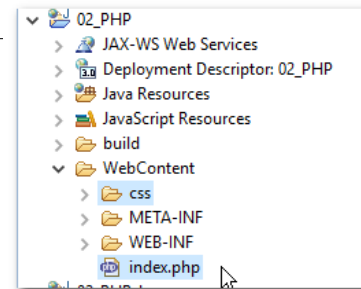
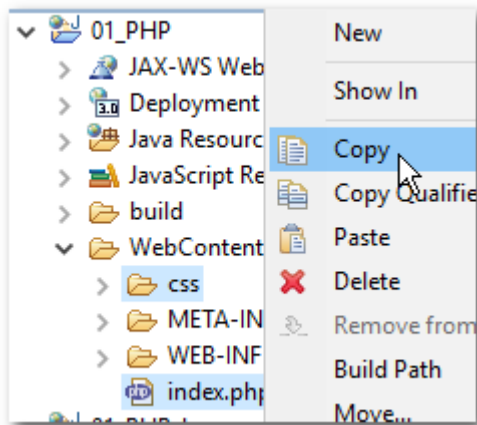
In diesem Verzeichnis werden wir die Inhalte des Projektes platzieren.

Letztes Projekt:

Prinzip der Wiederverwendung.

Öffnen und kopieren Sie die Ergebnisse des letzten Projektes in das WebContent-Verzeichnis des aktuellen Projektes.

Aktuelles Projekt:



Legen Sie ein Verzeichnis an für Bilder und Grafiken. Nennen Sie das Verzeichnis → images. Das Verzeichnis bleibt vorerst leer. Zu einem späteren Zeitpunkt das Verzeichnis nutzen.

Fortsetzung:

```
#header{
/*Rahmen 2 Pixel breit durchgehend grün*/
border:2px solid green;
}
```

```
#content{
/*Rahmen 2 Pixel breit durchgehend grün*/
border:2px solid red;

/*Ausrichtung des Elements rechts*/
float: right;

/*Breite der Box: relativ 70%*/
width: 70%;

/*Höhe der Box: automatische Ausrichtung*/
height:auto;
}
```

```
#sidebar{
/*Rahmen 2 Pixel breit durchgehend gelb*/
border:2px solid yellow;

/*Ausrichtung des Elements links*/
float: left;

/*Breite der Box: relativ 20%*/
width: 20%;

/*Höhe der Box: automatische Ausrichtung*/
height:auto;
}
```

```
#footer{
/*Rahmen 2 Pixel breit durchgehend blau*/
border:2px solid blue;
}
```

Ergänzen Sie die Stildatei um das Box-Modell.

Wir legen für alle Seitenbestandteile eine Div-Box an und legen eine eigene Rahmenfarbe fest.

Öffnen Sie die Stildatei → styles.css und ergänzen Sie den angezeigten Quellcode für das Box-Modell und speichern Sie die Änderungen (STRG + S).

Hinweis:

Die wrapper-Box wird später den Container bilden der die ganze Seite im Internetbrowser zusammenhält und ausrichtet. Weitere Details folgen zu einem späteren Zeitpunkt.

Anfang:

```
div{
/*Aussenabstand: relativ 1% von allen Seiten*/
margin: 1%;
}
```

```
#wrapper{
/*Block Element*/
display:block;

/*Rahmen 5 Pixel breit durchgehend schwarz*/
border:5px solid black;

/*Breite der Box: relativ 90%*/
width: 90%;
}
```

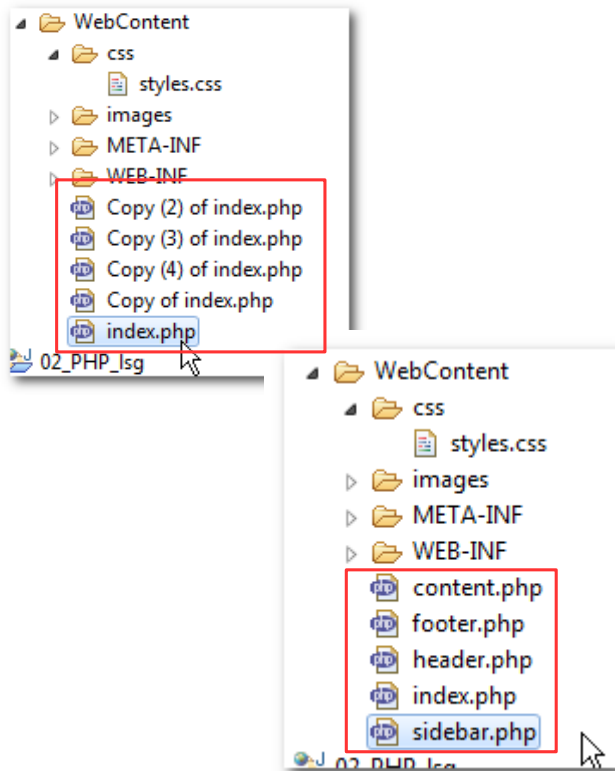
Ergänzen Sie auch den nebenstehenden Quell-

```

/*Beendet das Umfließen von Elementen*/
clear:both;
}

```

code.



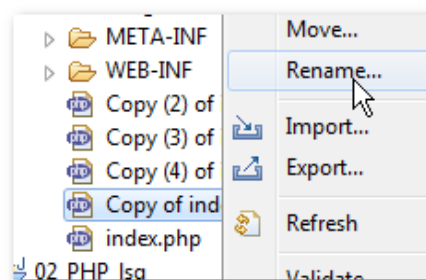
Prinzip der Zerlegung.

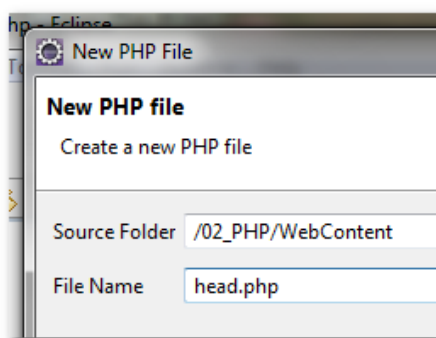
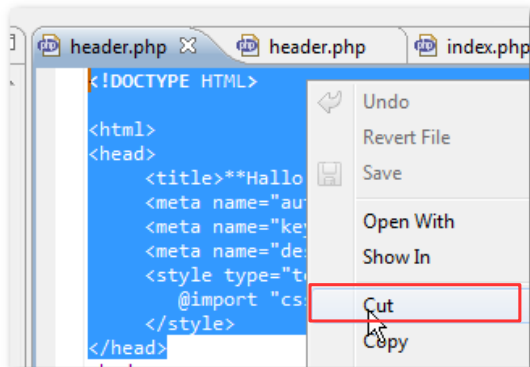
Um das Box-Modell zu nutzen benötigen wir weitere PHP-Dateien für

- die Kopfzeile (header),
- den Inhalt (content),
- die Navigation (sidebar) und
- die Fußzeile (footer).

Jeder Seitenbestandteil wird also in eine extra PHP-Datei ausgelagert.

Kopieren Sie dazu die Datei → index.php (→ STRG + C → STRG + V) vier mal und benennen Sie die Dateien wie in der nebenstehenden Grafik angezeigt um.





Linkes Fenster → Kontext-Menü → New → Other
→ PHP → PHP-File → Schaltfläche Next klicken
→ File Name eingeben → Schaltfläche Finish
klicken

Kopf zerlegen.

Wir zerlegen und differenzieren dazu

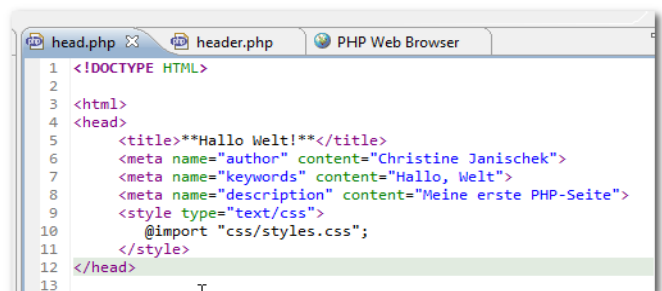
→ head

→ header

Öffnen Sie dazu zuerst die Datei

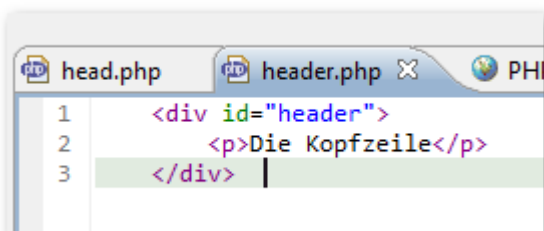
→ header.php im PHP Editor.

Schneiden Sie den oberen Teil (DOCTYPE und head) aus → STRG +X und fügen Sie den Quellcode in eine neue PHP-Datei ein STRG +V.



head.php

Nennen Sie die Datei → head.php und speichern Sie den Inhalt ab.



Inhalt der Kopfzeile (header) definieren.

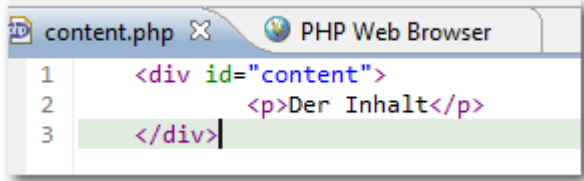
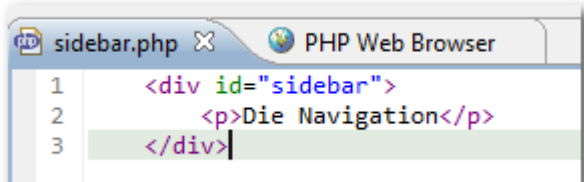
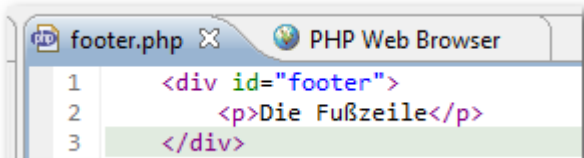

Wechseln Sie dazu erneut in die Datei → header.php.

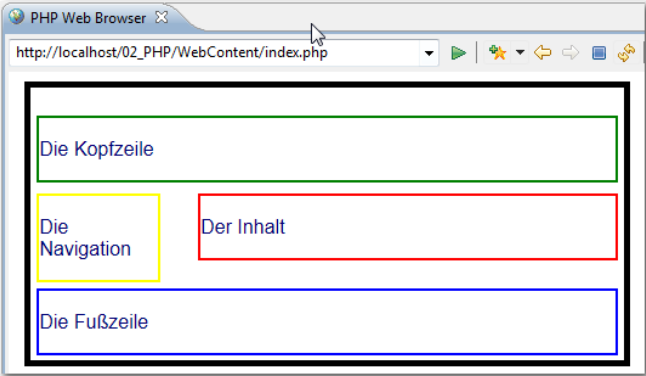
Verändern Sie den Quellcode wie folgt:

```
<div id="header">
    <p>Die Kopfzeile</p>
</div>
```

Speichern Sie die Veränderungen

→ STRG +S

 <pre> 1 <div id="content"> 2 <p>Der Inhalt</p> 3 </div> </pre>	<p><i>Den Inhalt (content) definieren.</i></p> <p>Öffnen die Sie Datei → content.php.</p> <p>Ändern Sie die Datei → content.php, wie folgt:</p> <pre><div id="content"> <p>Der Inhalt</p> </div></pre> <p>Speichern Sie die Veränderungen → STRG + S</p>
 <pre> 1 <div id="sidebar"> 2 <p>Die Navigation</p> 3 </div> </pre>	<p><i>Inhalte der Navigation (sidebar) definieren.</i></p> <p>Ändern Sie auf die gleiche Weise den Quellcode für die → sidebar.php und footer.php.</p> <p>Ändern Sie die Datei → sidebar.php, wie folgt:</p> <pre><div id="sidebar"> <p>Die Navigation</p> </div></pre> <p>Speichern Sie die Veränderungen → STRG + S</p>
 <pre> 1 <div id="footer"> 2 <p>Die Fußzeile</p> 3 </div> </pre>	<p><i>Inhalte der Fußzeile (footer) definieren.</i></p> <p>Ändern Sie die Datei → footer.php, wie folgt:</p> <pre><div id="footer"> <p>Die Fußzeile</p> </div></pre> <p>Speichern Sie die Veränderungen → STRG + S</p>
 <pre> 1 <?php 2 include ("head.php"); 3 ?> 4 5 <body> 6 7 <div id="wrapper"> 8 9 10 11 <div> 12 13 </div> 14 </body> 15 </html> </pre>	<p><i>Zusammenführung aller Seitenbestandteile</i></p> <p>In der Datei → index.php werden alle Seiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> → head.php → header.php → sidebar.php → content.php → footer.php <p>integriert (zusammengeführt). Die wrapper-Box umfasst davon alle sichtbaren Seiten innerhalb des body-Tags.</p> <p>Übernehmen Sie dazu den nebenstehenden Quellcode in die Datei → index.php und ergänzen Sie nachträglich die fehlenden</p>

<p style="text-align: center;">index.php</p> <p>Der PHP-include-Befehl:</p> <pre><?php include ("dateiname.php"); ?></pre> <p>Wenn der include-Befehl innerhalb einer Funktion aufgerufen wird, verhält sich der gesamte Code aus der aufgerufenen Datei, wie wenn er in der Funktion stünde. Folglich hat er den selben Variablen-Gültigkeitsbereich wie diese Funktion.</p>	<p>Bestandteile:</p> <pre><?php include ("head.php"); ?> <body> <div id="wrapper"> ... </div> </body> </html></pre> <p>Nutzen Sie die Angaben im Informationsblatt.</p>
<p>Im Web Browser</p>  <p style="text-align: center;">View: index.php</p>	<p><i>Testen Sie die Anwendung.</i></p> <p>Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellten Datei an. Geben Sie dazu den in der Grafik angezeigten Pfad ein.</p> <p>http://localhost/02_PHP/WebContent/index.php</p> <p>Herzlichen Glückwunsch Sie haben ihr erstes dynamisches Layout erstellt.</p>

4 Bmirechner: Formulare auswerten

4.1 Informationsblatt: Objekten, Klassen, Attribute und Methoden

Thema: 	Einführung in PHP Autor: Christine Janischek Informationsblatt: Objekten, Klassen, Attribute, Methoden, etc.
---	--



```

class Klassenname {

// Deklaration der Eigenschaften (Attribute)
    private $attributname1;
    private $attributname2;

// Standard (Default) Konstruktor
    public function __construct(){
    }

// Getter-Methoden: Ermittelt Eigenschaftswert eines Objektes
    public function getAttributname1 () {
        return $this->attributname1;
    }
    public function getAttributname2() {
        return $this->attributname2;
    }

// Setter-Methoden: Übermittelt Eigenschaftswert an das Attribut des Objektes
    public function setAttributname1( $pAttributname1 ) {
        $this->attributname1 = $pAttributname1;
    }
    public function setAttributname2( $pAttributname2 ) {
        $this->attributname2 = $pAttributname2;
    }

// Sonstige Methoden: Methoden die mehr können als nur er- und übermitteln
    public function tueIrgendetwas(){
        // Sonstige Methoden
    }

}

```


Klassenname
- attributname1: datentyp - attributname2: datentyp
+ Klassenname() + getAttributname1(): datentyp + getAttributname2(): datentyp + getAttributname3(): datentyp + setAttributname1(datentyp pAttributname1) + setAttributname2(datentyp pAttributname2) + tueIrgendetwas()

Detailansicht einer Klasse in UML

Erläuterungen	
Attributname, Attributwert (syn. Variable)	<p>Attributnamen sind Eigenschaften die eine Sache bzw. ein Ding, näher beschreiben. Wird einer Eigenschaften ein konkreter Wert zugeordnet, handelt es sich um einen Attributwert. Sie werden in der Klasse selbst mit einem Datentyp und einem Namen ausgestattet. Dieser Vorgang heißt Deklaration. Ein oft verwendetes Synonym heißt Variable. Wird einer Eigenschaft ein konkreter Wert zugewiesen ergibt sich der Attributwert.</p> <p>Attributname: → bezeichnung</p> <p>Attributwert: → "iPhone 6plus"</p> <p>Beispiel: Deklaration und Initialisierung (Wertezuweisung): <pre>private \$bezeichnung = "iPhone 6plus";</pre> </p> <p>Reine Deklaration: <pre>private \$bezeichnung;</pre> </p> <p>Reine Initialisierung: <pre>\$this->\$bezeichnung = "iPhone 6plus";</pre> </p>
Datentyp	<p>Der Datentyp legt die Art des Wertes fest der verarbeitet werden soll und reserviert den Speicherplatz für den Wert. In PHP ist es i.d.R. nicht nötig den Datentyp explizit zu deklarieren. Der Typ eines Attributs bzw. einer Variablen wird automatisch durch den zugewiesenen Wert bestimmt. Es gibt jedoch Situationen, in denen das Erzwingen von Datentypen erforderlich ist.</p> <p>Wie in Java gibt es die gängigen primitiven Datentypen int, long, float, double, boolean und char. Auch der komplexe Datentyp string kann für Zeichenketten verwendet werden.</p>
Zugriffsmodifikatoren	<p>Werden für die Nutzung des Rechtessystems in objektorientierten Sprachen genutzt.</p> <p>Beispiele:</p> <p>+ public: steht für öffentlich, von außen sichtbar und zugänglich.</p> <p>- private: steht für privat, von außen nicht zugänglich (für Objekte anderer Klassen).</p> <p># protected: steht für geschützt und erlaubt den Zugriff innerhalb der Klasse und von abgeleiteten Klassen.</p>
Klasse	<p>Die Klasse ist ein Muster, eine Vorlage die eine ganze Menge an Objekten mit ihren Eigenschaften und Verhaltensweisen beschreibt (definiert = deklariert).</p> <p>Beispiel:</p>

	<p>Die Klasse Produkt beschreibt eine ganze Menge an möglichen Produkten die erzeugt werden können und denen dann Werte, also spezifische Eigenschaften zugewiesen werden können. Die Zuweisung expliziter Eigenschaftswerte erfolgt über die SET-Methode.</p> <pre>produkt1.setBezeichnung("iPhone 6plus");</pre> <p>Ist der Eigenschaftswert für die Bezeichnung an das Objekt der Klasse Produkt zugewiesen (übermittelt) kann er nachträglich vom System ermittelt werden. Die Ermittlung expliziter Eigenschaftswerte erfolgt über die GET-Methode.</p> <pre>produkt1.getBezeichnung();</pre>
Objekt	<p>Ein Objekt ist die Verwendung der Klasse für die konkrete Ausstattung einer Sache, eines „Dings“. Die Eigenschaften bekommen konkreten Werte und die Verhaltensweisen können auf die Dinge angewendet werden. Der Methodenauf-ruf (Verhaltensweise) erfolgt immer am konkreten Objekt (z.B. am produkt1)</p> <p>Beispiel: Ein Objekt der Klasse Produkt soll erzeugt werden, um auf die Verhaltensweisen des Objektes zugreifen zu können. Im Beispiel soll der Verkaufspreis für ein konkretes Produkt berechnet werden.</p> <p>Erzeugung:</p> <pre>private Produkt produkt1 = new Produkt();</pre> <p>Verkaufspreis berechnen: produkt1.vkpBerechnen();</p>
Methode	<p>Methoden sind Verhaltensweisen die beschreiben wie etwas, eine Aufgabe, erledigt werden soll. Diese Beschreibung nennt sich auch Implementierung.</p> <p>Beispiel: Für die Klasse Produkt werden die SET- und GET-Methode für den Eigenschaftswert Bezeichnung und die Verhaltensweise für die Berechnung des Verkaufspreises implementiert.</p> <p>SET-Methode:</p> <pre>public function setBezeichnung(\$pBezeichnung) { \$this->bezeichnung = \$pBezeichnung; }</pre> <p>GET-Methode:</p> <pre>public function getBezeichnung() { return \$this->bezeichnung; }</pre> <p>Für die Methode vkpBerechnen():</p> <pre>public function vkpBerechnen() { \$this->vkp = \$this->hk + \$this->gewinnzuschlag; }</pre>

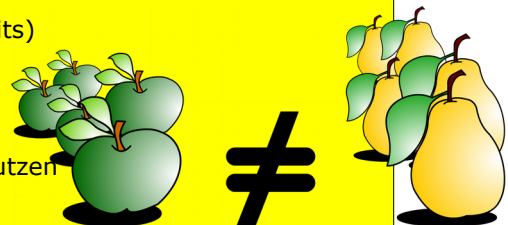
4.2 Arbeitsblatt: Objektorientierung

Thema: 	Einführung in PHP Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Fundamentale Aspekte und Konzepte objektorientierter Softwareentwicklung
---	---

Prinzipien der Objektorientierten Programmierung (OOP)

1. **Abstraktion:** Klassen und Objekte
2. **Wiederverwendbarkeit:** APIs und eigene Libraries
3. **Zerlegung:** divide and conquer (teile und herrsche)
4. **Vererbung:** Super und Superklassen
5. **(Daten-)Kapselung:** Rechtssystem
6. **Polymorphie:** Vielgestaltigkeit
7. **Sicherheit:** Anwendungssicherheit und Betriebssicherheit
8. **Erweiterbarkeit:** Modulares denken
9. **Machbarkeit:** Testbare Einheiten schaffen (Units)
10. **Wartbarkeit:** Codewiederholungen vermeiden
11. **Persistenz:** Lebensdauer von Objekten
12. **MVC-Architektur:** Modell View Controller
Fach-, Präsentations- und Steuerungskonzept nutzen

Begriffe
klären & lernen




Sprache: Alphabet, Grammatik und Vokabular

Softwareentwicklung in der Praxis: Kennzeichnen Sie alle **wahren** Aussagen.

<input type="checkbox"/>	Attributnamen werden in der Regel kleingeschrieben.
<input type="checkbox"/>	Jedes Attribut repräsentiert eine Eigenschaft von Objekten einer Klasse.
<input type="checkbox"/>	Der Zustand eines Objektes ist durch seine Werte bestimmt.
<input type="checkbox"/>	Die Set-Methode (Setter) übermittelt einen Attributwert an das Klassenattribut des aktuellen Objektes einer Klasse.
<input type="checkbox"/>	Klassennamen werden grundsätzlich großgeschrieben und stehen im Plural (Mehrzahl).
<input type="checkbox"/>	Methoden mit Rückgabewert sind vom Typ „void“.
<input type="checkbox"/>	Von einer Klasse kann man genau ein Objekte erzeugen.
<input type="checkbox"/>	Der Dateiname einer Klasse muss mit dem Klassennamen übereinstimmen.
<input type="checkbox"/>	int, String, double und boolean sind primitive Datentypen.
<input type="checkbox"/>	Methoden werden in der Regel mit dem Zugriffsmodifikator „private“ deklariert.
<input type="checkbox"/>	Der Konstruktor einer Klasse entspricht nicht dem Klassennamen.
<input type="checkbox"/>	Methoden sind Verhaltensweisen (Adjektive, Verben) und werden in objektorientierten Sprachen am Anfang großgeschrieben.
<input type="checkbox"/>	Der Konstruktor einer Klasse verwendet den Zugriffsmodifikator „private“.
<input type="checkbox"/>	Methoden beinhalten den Quellcode für Verhaltensweisen von Objekten einer Klasse.

4.3 Arbeitsblatt: Modell-View-Controller-Prinzip

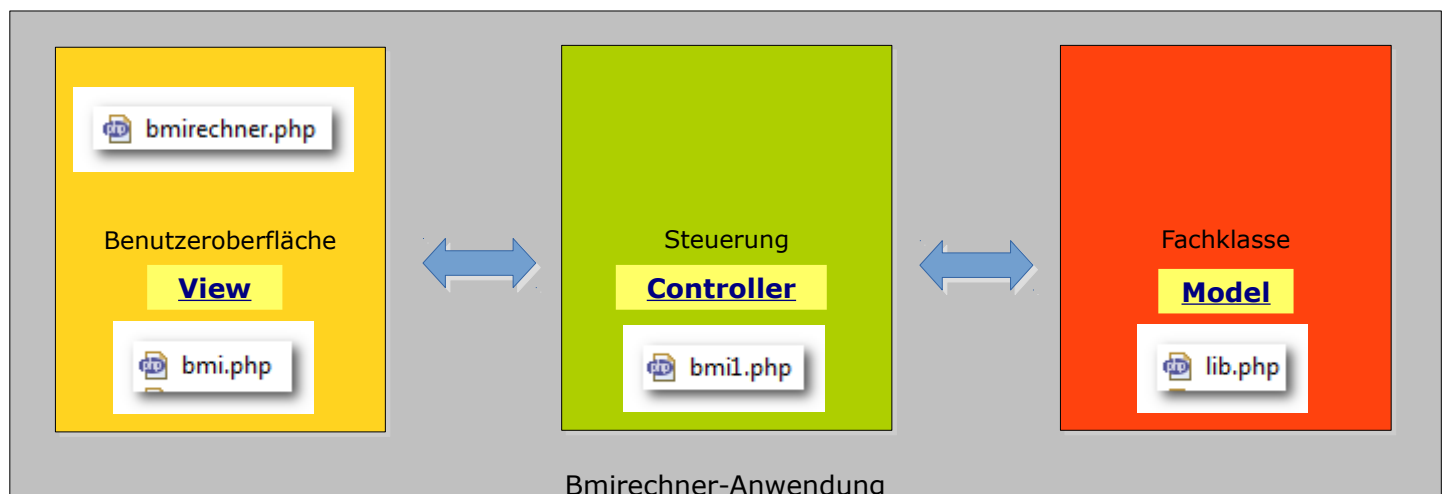
Thema: 	Einführung in PHP Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Model-View-Controller-Prinzip
---	--

Ein Grundprinzip in der Softwareentwicklung ist Heutzutage die Entkoppelung der Benutzeroberfläche und dem Fachkonzept. Der Vorteil dieses Vorgehens liegt in der guten Wartbar- und Erweiterbarkeit. Die Hardwareabhängigkeiten können in einer Schicht isoliert werden. Änderungen der Benutzungsoberfläche sind unabhängig vom Rest des Systems.

Es hat sich durchgesetzt, die Informationssysteme in einer Drei-Schichten-Architektur-Muster (three-tier architecture) zu modellieren.



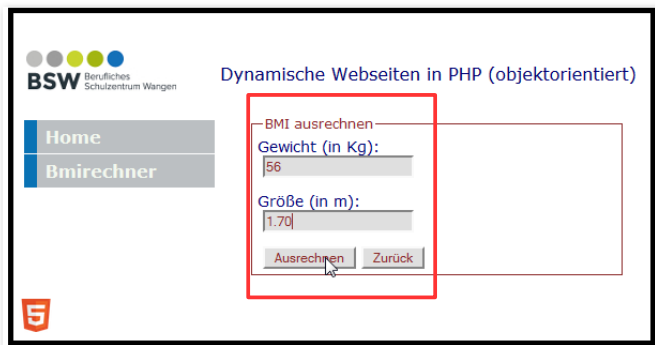
Das MVC-Muster (Model-View-Controller) baut auf dieser Idee auf. Damit können die Daten eines Datenmodells (Model) auf verschiedene Art und Weise auf der Benutzungsoberfläche dargestellt (Views) werden, Steuerungsobjekte (Controllers) übernehmen den kontrollierten Zugriff und dienen als Schutzschicht. Die Verarbeitung erfolgt in den Objekten der jeweiligen Fachklasse.



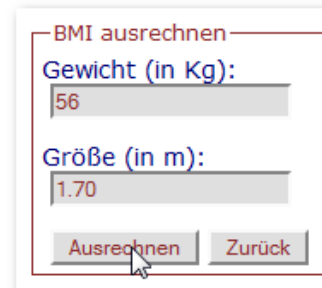
Arbeitsauftrag:

1. Erzeugen Sie ein neues Projekt um den → Bmirechner umzusetzen. Nutzen Sie dazu den folgenden Leittext.
2. Dokumentieren Sie welche einzelnen Schritte für die Umsetzung der View, des Controller und des Model notwendig sind.

4.4 Leittext: Bmirechner



Ergebnis der Übung: → bmirechner.php (View)

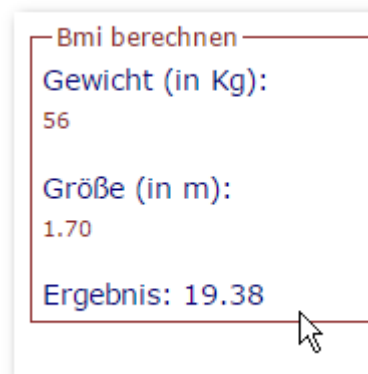


Eingabe-Formular: → bmi.php (View)

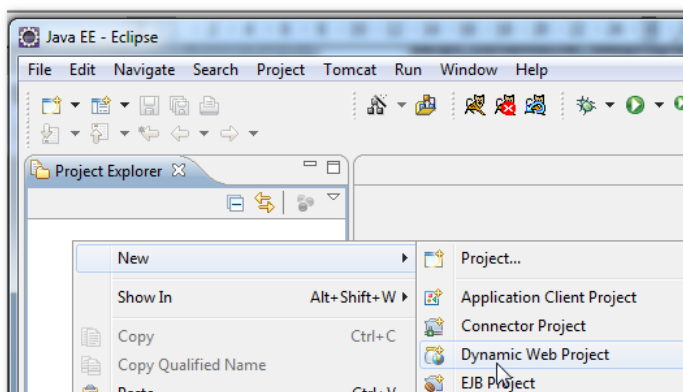
Bmirechner
-\$gewicht -\$groesse -\$ergebnis
+ __construct() + set_gewicht(\$pGewicht) + set_groesse(\$pGroesse) + set_ergebnis(\$pErgebnis) + get_gewicht() + get_groesse() + get_ergebnis() + berechne_bmi()

Reduzierte UML-Klasse: Bmirechner

Bibliothek: → lib.php (Model)



Steuerungs- und Ausgabe-Datei: → bmi1.php (Controller)



Neues Projekt erstellen.

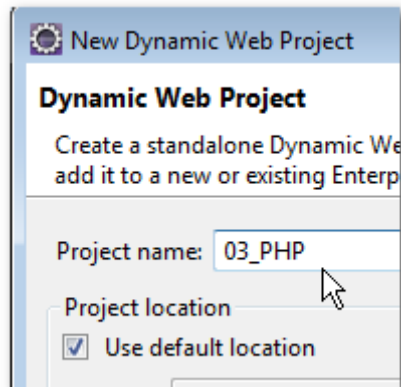
Für die Dynamische Webseite benötigen wir ein neues Projektverzeichnis vom Typ

→ Dynamic Web Project

Klicken Sie dazu im linken Fenster von Eclipse für das Kontext-Menü (rechte Maustaste) und wählen Sie die Option → New → Dynamic Web Project aus.

Hinweis:

Sie finden die Option auch → New → Other → Web → Dynamic Web Project.

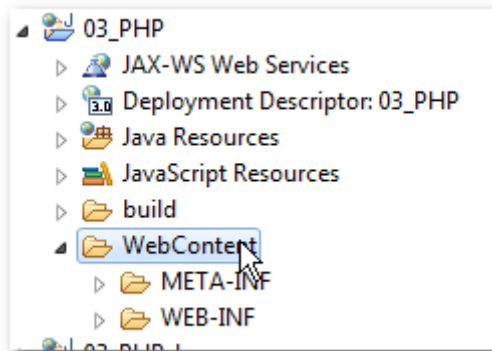


Projektname festlegen.

Geben Sie den Namen für Ihr Projekt an und belassen Sie alle anderen Einstellungen. Schließen Sie den Vorgang mit einem Klick auf die Schaltfläche → Finish ab.



Aktuelles Projekt (vorher):



Öffnen Sie das Projektverzeichnis.

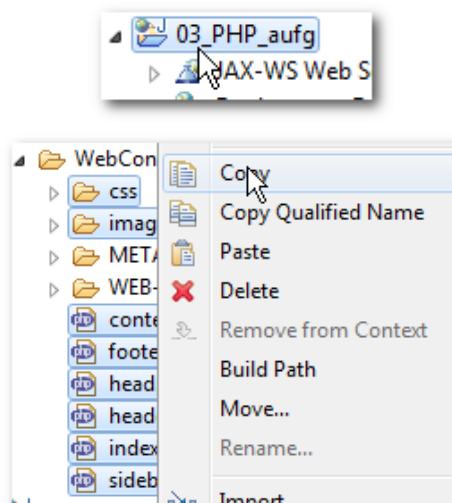
Klicken Sie dazu auf den kleinen blauen Pfeil links neben dem Projektname und wählen Sie mit einem Klick das WebContent-Verzeichnis aus.

→ WebContent

Hinweis:

In diesem Verzeichnis werden wir die Inhalte des Projektes platzieren.

Vorgegebenes Projekt:

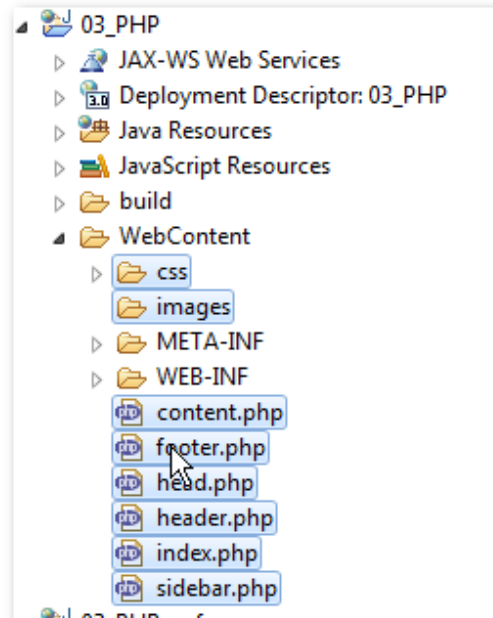


Prinzip der Wiederverwendung.

Wir verwenden ein vorgegebenes Seitenlayout.

Öffnen und kopieren Sie dazu die Inhalte aus dem Projekt *03_PHP_aufg* in das WebContent-Verzeichnis des aktuellen Projektes.

Aktuelles Projekt (nachher):



Für die Implementierung der Anwendung folgen Sie weiter dem Leittext.

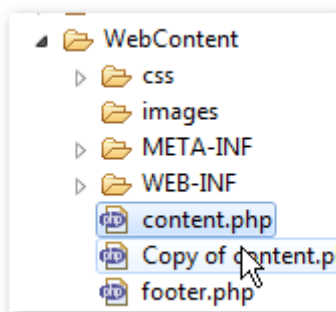
View

Formular:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Eingabe-Formular erzeugen: bmi.php

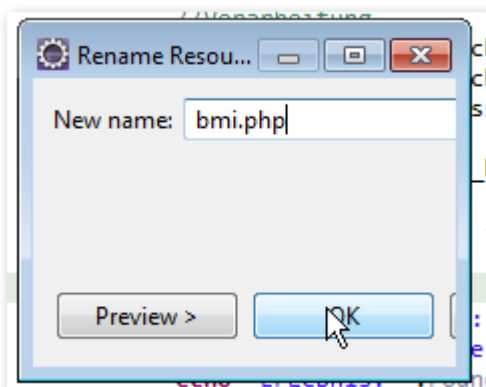
[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)



Formulardatei erzeugen.

Kopieren Sie dazu die Datei content.php mit STRG + C und fügen Sie die Datei STRG + V ein.

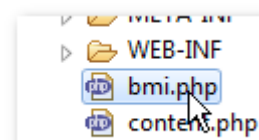
Benennen Sie die Datei um. Klicken Sie die Kopie an und wählen Sie dazu im Kontext-Menü die Option → Rename.

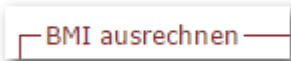
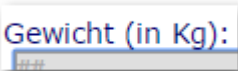


Dateiname festlegen.

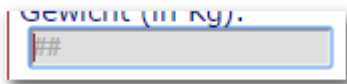
Geben Sie den Dateiname ein und klicken Sie auf die Schaltfläche OK.

Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick auf den Dateinamen:



<pre><form name="bmirechnerformular" method="post" action="bmi1.php"> ... </form></pre>	<p><i>Quellcode für das Formular einbetten.</i></p> <p>Fügen Sie dazu die Form-Box in die Content-Box ein. Definieren Sie die Eigenschaften für den Namen, Methode und Aktion, wie angegeben.</p> <p>Name Bezeichner für das Formular.</p> <p>Method In der Regel wird die Methode → post verwendet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Post: unterdrückt die Angabe der Formparameter in der URL, die Länge der URL ist nicht begrenzt und der Nutzer kann auf die Auswertung nicht verlinken. • Get: zeigt die Formparameter in der URL an, die Länge der URL ist auf 3000 Zeichen begrenzt und der Nutzer kann auf die Auswertung verlinken. <p>Action Enthält den Dateinamen der ereignissteuernden PHP-Datei → Controller. Die Datei wird aufgerufen, wenn der Nutzer die Schaltfläche vom Typ → submit im Formular anklickt.</p>
<pre><fieldset> ... </fieldset></pre>	<p><i>Fieldset definieren.</i></p> <p>Fügen Sie in die Form-Box die Fieldset-Box ein. Mit HTML5 ist es sinnvoll Formulare in sinnvolle Blöcke zusammenzufassen. Sie dienen der Gruppierung zusammengehörender Formularelemente.</p>
 <p>View</p> <pre><legend>BMI ausrechnen</legend></pre>	<p><i>Legende definieren.</i></p> <p>Fügen Sie in die Fieldset-Box die Legend-Box ein. Definieren Sie für die Legende den Titel.</p>
 <p>View</p> <pre><label for="tfGewicht"> Gewicht (in Kg): </label>
</pre>	<p><i>Label-Komponente definieren.</i></p> <p>Fügen Sie unterhalb der Legende und innerhalb der Fieldset-Box die Label-Komponente ein. Die Label-Komponente dient als Bezeichner für ein Eingabefeld, z.B. einem Textfeld. Für die Eigenschaft → for wird der Komponentename des Eingabefeldes angegeben.</p>


```
<input type="text" name="tfGewicht"
      id="tfGewicht" placeholder="##"
      required="required"
      autofocus="autofocus" /><br /><br />
```



View

Eigenschaften eines Textfeldes:

type

die Eigenschaft legt fest, auf welche Daten (Art der Erfassung und Datentyp) erfasst werden sollen.

Name

Bezeichner für die Komponente.

id

Wird gesetzt um das Feld, falls notwendig im Stylesheet individuell formatieren zu können.

placeholder

Enthält einen Eingabehinweis, um den Benutzer bei der korrekten Eingabe der Daten zu unterstützen.

required

Ist ein Flag (boolscher Wert) das gesetzt wird, wenn die Dateneingabe durch den Benutzer zwingend erforderlich ist. Neu in HTML5.

autofocus

Ist ein Flag (boolscher Wert) sorgt dafür, dass die Komponente beim laden der Seite fokussiert wird → der Cursor blinkt. Neu in HTML5.

Textfeld-Komponente definieren.

Fügen Sie unterhalb der Label-Komponente und innerhalb der Fieldset-Box die Textfeld-Komponente ein.

Ein Textfeld ist eine Input-Komponente (Eingabefeld) vom Typ → text.

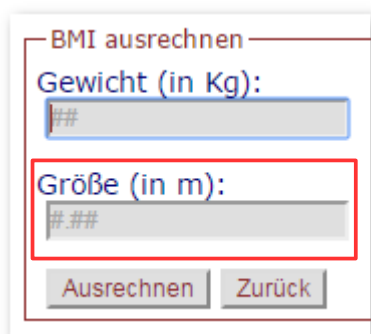
Weitere Beispiele für Eingabe-Komponenten:

<https://wiki.selfhtml.org/wiki/HTML/Formulare>

Es gibt weitere Eingabefelder:

Programming Rules

Bezeichnung	Typ (type)	Präfix	Beispiel
Textfeld	text	tf	tfGewicht
Passwortfeld	password	tf	tfPasswort
Radiobutton	radio	rb	rbGeschlecht
Checkbox	checkbox	cb	cbSalami
Button	submit	bt	btAusrechnen
Button	button	bt	btZurueck



Komponenten für die Eingabe der Größe einbetten.

Fügen Sie wie zuvor für das Gewicht die notwendigen Komponenten für die Größe ein.

name

→ tfGroesse

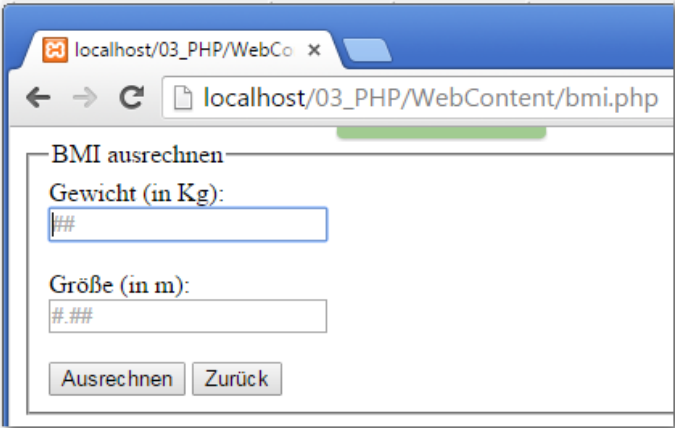
id

→ tfGroesse

placeholder

→ #.##

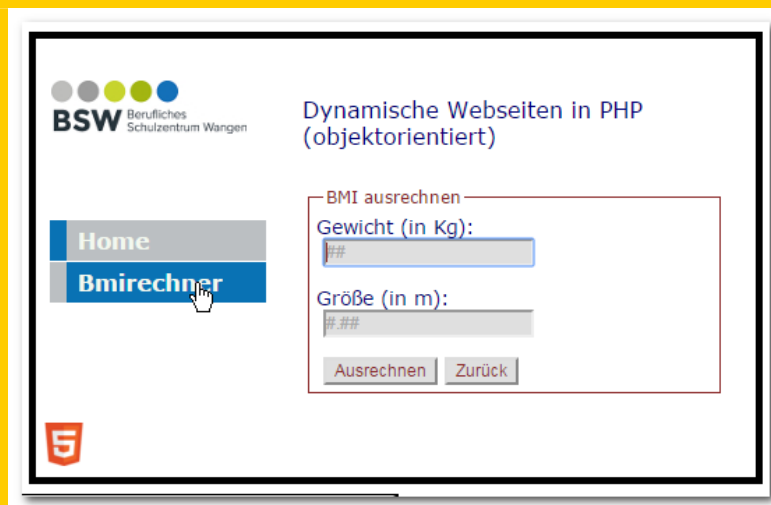
required

	→ required
<pre><input type="submit" value="Ausrechnen" name='bmiAusrechnen' /></pre> <pre><?php echo"<input type='button' value='Zurück;' onClick='history.back()' />" ?></pre>	<p><i>Schaltflächen einbetten.</i></p> <p>Fügen Sie unterhalb der Textfeld-Komponente und innerhalb der Fieldset-Box die Button-Komponenten für die Schaltfläche → Ausrechnen und → Zurück ein.</p> <p>Mit dem Funktionsaufruf <pre><?php echo "... " ?></pre> wird die Ausgabe (→ echo) der Schaltfläche → zurück erzeugt. Auf diese Weise können wir via PHP das Ereignis über die Eigenschaft → onClick einbetten.</p> <p>Methodenaufruf → history.back(): Ist eine Javascript-Funktion. Die Methode ladet die vorhergehende URL aus der Historie des aktuellen Browserfensters.</p>
<p>Im Web Browser</p>  <p>View: bmi.php</p>	<p><i>Testen Sie das Formular.</i></p> <p>Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellen Datei an.</p> <p>Geben Sie dazu den Pfad ein.</p> <pre>http://localhost/03_PHPnoop/bmi.php</pre> <p>Herzlichen Glückwunsch Sie haben Ihr Formular erstellt.</p> <p>Betten Sie nun das Formular in Ihr dynamisches Layout ein. Folgen Sie dazu dem Leittext.</p>

View

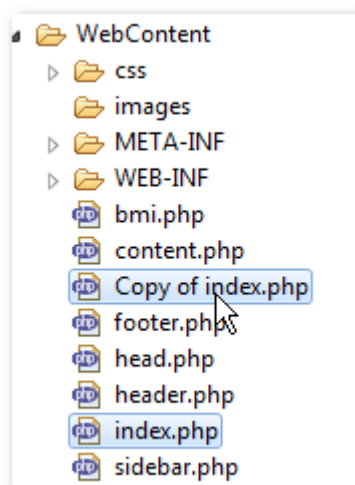
Box-Modell:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)



Eingabe-Formular einbetten: bmirechner.php

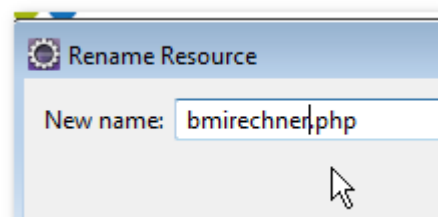
[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

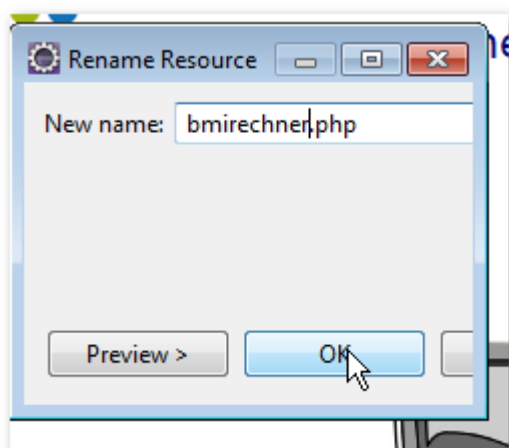


Formulardatei in das bestehende Box-Model der Seite einbetten.

Kopieren Sie dazu die Datei → index.php mit STRG + C und fügen Sie die Datei STRG + V ein.

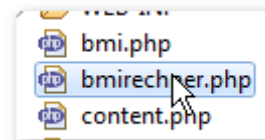
Benennen Sie die Datei um. Klicken Sie den Dateinamen im linken Frame an und wählen Sie dazu im Kontext-Menü (rechte Maustaste) die Option → Rename.



*Dateiname festlegen.*

Geben Sie den Dateiname ein und klicken Sie auf die Schaltfläche OK.

Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick auf den Dateinamen:



```

12      <?php
13      include ("content.php");
14      ?>
15

```

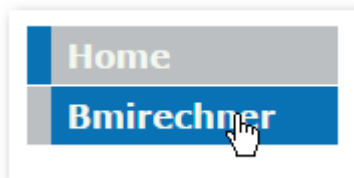
Formular referenzieren.

Ersetzen Sie in der Datei → bmirechner.php die Referenz durch die Referenz auf die Formular-datei → bmi.php

```

<?php
    include ("bmi.php");
?>

```



View: sidebar.php

Navigation erweitern.

Öffnen Sie die Datei → sidebar.php. Erweitern Sie die ungeordnete Liste innerhalb der Side-bar-Box um die Referenz (das Listenelement) auf die bmirechner.php-Datei.

```

<ul>
    <li><a href="index.php">Home</a></li>
    <li><a href="bmirechner.php"
        target="_parent">Bmirechner</a></li>
</ul>

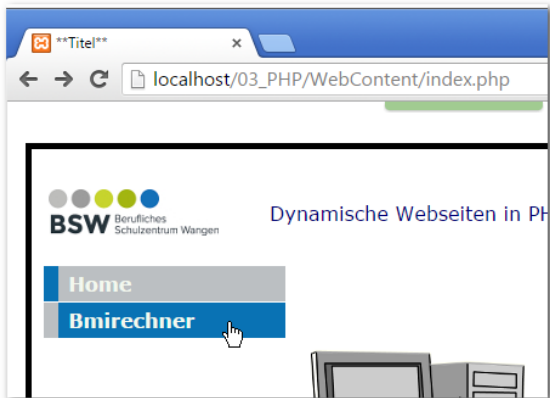
```

Im Web Browser

Testen Sie die Anwendung.

Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellten Datei an. Geben Sie dazu den in der Grafik angezeigten Pfad ein.

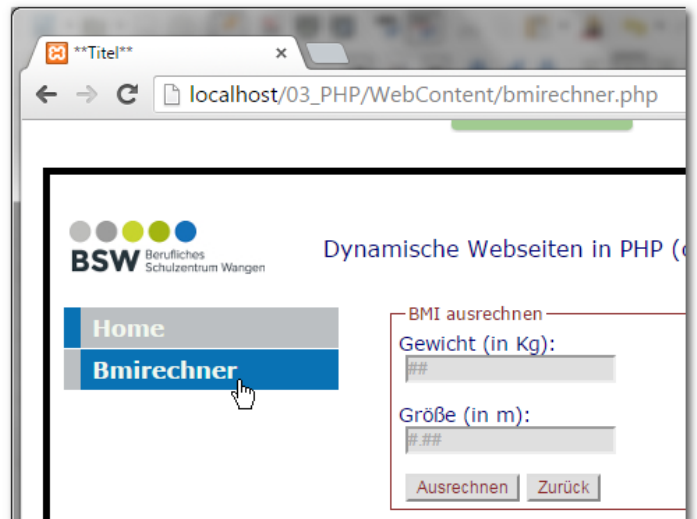
http://localhost/03_PHP/WebContent/index.php



View: index.php

Klicken Sie in der Navigationsleiste auf die Option Bmirechner.

Herzlichen Glückwunsch Sie haben den Rechner erfolgreich in die Seite eingebettet.



Der Rechner rechnet noch nicht! Folgen Sie dazu weiter dem Leittext.

Controller

Ereignissteuerung:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Ereignissteuerung: bmi1.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

Funktionalitäten einbetten.

In den nächsten Schritten kümmern wir uns um die Funktionalität → Ausrechnen. Das Ereignis, also die Auswertung der Eingaben durch den Benutzer sollen dann erfolgen, wenn die Schaltfläche → Ausrechnen angeklickt wird.

Diese Auswertung kann eine Seitenbeschreibungssprache HTML nicht leisten. Wir nutzen deshalb die Programmiersprache PHP dafür.

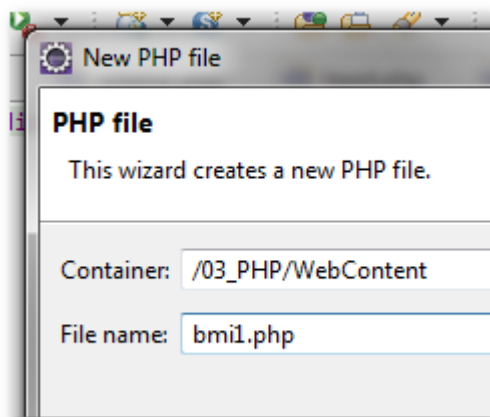
Die Controllerdatei fehlt noch!

Im Moment rufen Wir mit dem Klick auf die Schaltfläche → Ausrechnen eine Datei → bmi1.php auf (siehe Form-Action in der Datei → bmi.php):

```
<form name="bmirechnerformular" method="post" action="bmi1.php">
  <fieldset>
    <legend>BMI ausrechnen</legend>
```

Diese Datei existiert aber noch nicht, deshalb erscheint auch die nebenstehende Fehlermeldung.

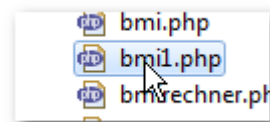




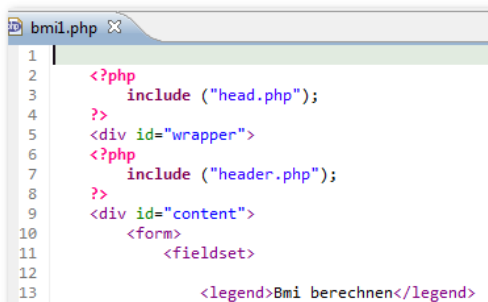
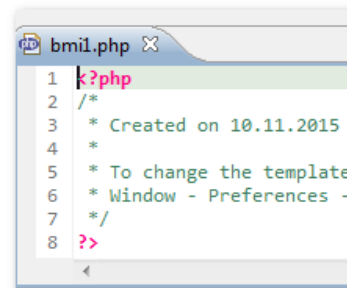
Controllerdatei einbetten.

Wir werden diese Datei nun erstellen und das EVA-Prinzip (**E**ingaben lesen, **v**erarbeiten und **a**usgeben) mit Hilfe von PHP anwenden.

Erzeugen Sie dazu die Datei → bmi1.php.



Öffnen Sie diese Datei mit einem Klick auf den Dateinamen.



Grundgerüst unseres Layouts einbetten.

Ersetzen Sie dazu den angegebenen Quellcode durch den nebenstehend angezeigten Quellcode.

Integrieren Sie dazu die Dateien:

- head.php
- header.php

und die Boxen:

- wrapper
- content
- form
- fieldset
- legend

Hinweis:

Sie müssen die Content-, Form- und Fieldset-Box im Anschluss an die folgenden Implementierungen korrekt schließen!

Eingabehilfe:

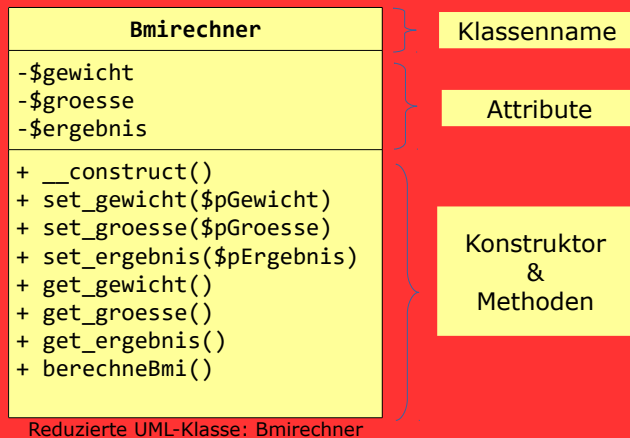
```
<?php
    include ("head.php");
?>
<body>
<div id="wrapper">
    <?php
        include ("header.php");
    ?>
    <div id="content">
        <form>
            <fieldset>
```

<pre><legend>Bmi berechnen</legend></pre>	
<div data-bbox="172 342 699 521" data-label="Code-Block"> <pre><?php //EINGABE: Eingaben lesen \$pGewicht = \$_POST['tfGewicht']; \$pGroesse = \$_POST['tfGroesse']; ?></pre> </div> <p>PHP-Tag</p> <pre><?php ... ?></pre> <p>EINGABE: Eingaben lesen</p> <pre>\$pGewicht = \$_POST['tfGewicht']; \$pGroesse = \$_POST['tfGroesse'];</pre>	<p><i>Eingabe: Eingaben Lesen.</i></p> <p>Wir lesen nun im Ersten Schritt die Eingabewerte aus den Texteingabefeldern → tfGewicht, und → tfGroesse und übernehmen diese Werte in die PHP-Parameterattribute (Variablen) → pGewicht und → pGroesse.</p> <p>Öffnen Sie dazu unterhalb der Legenden-Box eine neues PHP-Tag und übernehmen Sie den nebenstehenden Quellcode.</p> <p>Die eigentliche Verarbeitung der eingegebenen Daten werden wir objektorientiert realisieren. Damit ergibt sich die Notwendigkeit eine Klasse, deren Eigenschaften und Verhaltensweisen zu definieren. Folgen Sie dazu weiter dem Leittext.</p>

Model

Fachklassen:

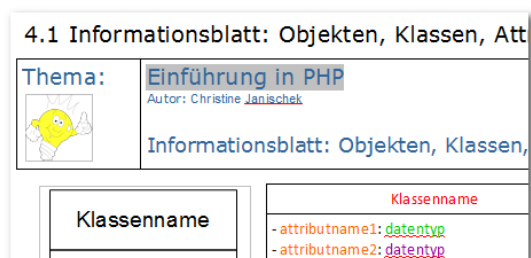
- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)



Reduzierte UML-Klasse: Bmirechner

UML-Klasse → Bmirechner: lib.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

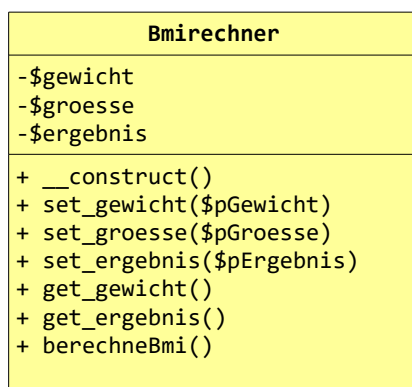


Verarbeitung

Nutzen Sie das Informationsblatt. Klären Sie die Begriffe und informieren Sie sich über das Grundgerüst einer Klasse in PHP.

Wir implementieren die Fachklasse → Bmirechner, indem wir sie mit dem benötigten Quellcode ausstatten.

Entsprechend den Vorgaben (Anforderungen) der nebenstehend angezeigten UML-Klasse, werden wir das in den kommenden Schritten tun.



Reduzierte UML-Klasse: Bmirechner

Fachklasse implementieren.

Egal in welcher Programmiersprache wir heutzutage programmieren, das Prinzip lautet nahezu immer → Objektorientierung. Im Großen und Ganzen geht es dabei darum Ordnung zu halten, d. h. den Quellcode auf eine bestimmte Art und Weise zu strukturieren.

Das Prinzip stellt u. a. sicher, dass wir die Anwendung später problemlos erweitern können und Quellcodebestandteile wiederverwenden können.

Hinweis:

PHP ist eine Sprache mit dynamischer und impliziter Typisierung. Um einen Datentyp explizit zu setzen können Sie die Funktion → `settype(var_name,`

Wir halten uns von Anfang an, an genau dieses Prinzip und werden es in den nächsten Schritten

var_type) nutzen.

```

#####VERARBEITUNG:#####
#####
//Eine Klasse: Vorlage für eine ganze Menge von Objekten
class Bmirechner {
    //Eigenschaften: Attribute
    private $gewicht;
    private $groesse;
    private $ergebnis;
}

```

ten erstmals anwenden.

Fachklasse: Klasse und Attribute deklarieren.

Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten Quellcode unterhalb des bereits implementierten Quellcodes, um den nebenstehenden Quellcode.

Im Ersten Schritt werden wir die Klasse als „inner class“ implementieren. Später wird es sinnvoll sein, die Klasse in eine extra Datei auszulagern.

Deklaration einer Klasse

```

class Bmirechner {
    ...
}

```

Deklaration der Attribute (Eigenschaften)

```

//Eigenschaften: Attribute
private $gewicht;
private $groesse;
private $ergebnis;

```

```

/*Standard Konstruktor (ohne Parameter und leer):
 * Zum erzeugen von Objekten einer Klasse*/
public function __construct(){}

```

Fachklasse: Konstruktor deklarieren.

Mit Hilfe des Konstruktors können wir später beliebig viele Objekte dieser Klasse erzeugen.

Standard-Konstruktor einer PHP-Klasse

```

public function __construct(){}

```

Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten Quellcode unterhalb der deklarierten Attribute, wie nebenstehend angezeigt.

Getter:

```

/*Getter: Get-Methoden ermitteln den Wert einer
Eigenschaft eines Objektes der Klasse*/
public function get_gewicht() {
    return $this->gewicht;
}

```

Fachklasse: Get- und Set-Methoden deklarieren.

Die Get- und Set-Methoden dienen später zur Über- und Ermittlung von Attributwerten eines Objektes.

Setter:

```

/*Setter: Get-Methoden übermitteln den
 * Eigenschaftswert an ein Objektes der Klasse*/
public function set_gewicht($pGewicht) {
    $this->gewicht = $pGewicht;
}

```

Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten Quellcode unterhalb des Konstruktors, wie nebenstehend angezeigt.

Getter:

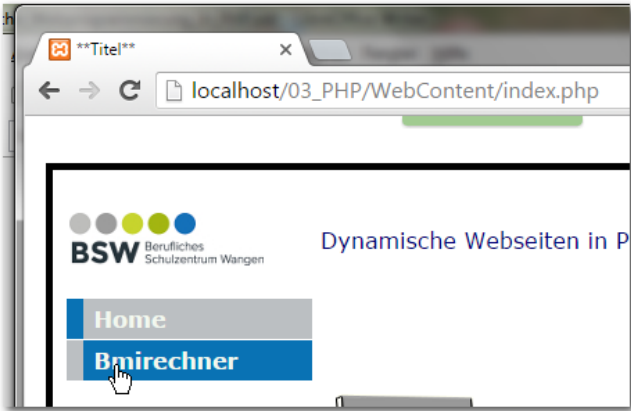
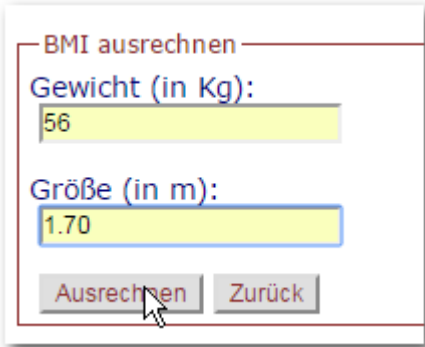
```

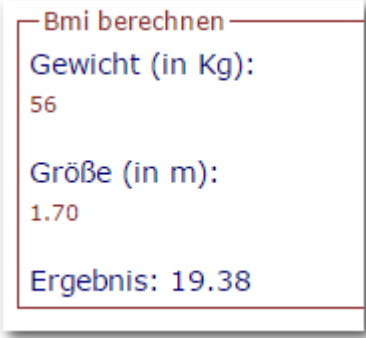
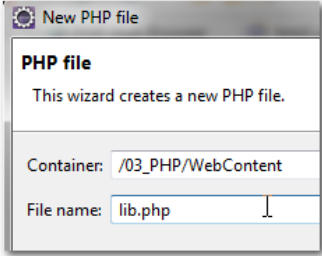
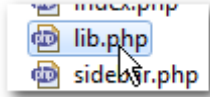
public function get_gewicht() {
    return $this->gewicht;
}

```

	<p>Setter:</p> <pre>public function set_gewicht(\$pGewicht) { \$this->gewicht = \$pGewicht; }</pre> <p>Implementieren Sie auch den Quellcode für die Getter und Setter der übrigen Attribute: → groesse → ergebnis</p>
<pre>//Verhaltensweisen: Sonstige Methoden public function berechne_bmi() { \$mBmi = \$this->get_gewicht()/(\$this->get_groesse() * \$this->get_groesse()); \$this->set_ergebnis(\$mBmi); }</pre>	<p><i>Fachklasse: Methode für die Berechnung.</i></p> <p>Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten Quellcode unterhalb Getter und Setter, wie nebenstehend angezeigt.</p> <p>Verhaltensweisen: Sonstige Methoden</p> <pre>public function berechne_bmi() { \$mBmi = \$this->get_gewicht()/ (\$this->get_groesse() * \$this->get_groesse()); \$this->set_ergebnis(\$mBmi); }</pre> <p>Die Fachklasse ist nun komplett! Kontrollieren Sie selbst ob die Klasse mittels der geschwungenen Klammer → } geschlossen wird.</p>
<pre>/*Es wird ein neues Objekt der * Klasse Bmirechner erzeugt*/ \$dieDaten = new Bmirechner();</pre> <p>Ein Objekt der Klasse Bmirechner erzeugen</p> <pre>\$dieDaten = new Bmirechner();</pre>	<p><i>Objekt einer Klasse erzeugen.</i></p> <p>Um die Verarbeitung der Daten einleiten zu können müssen wir ein Objekt der Klasse erzeugen.</p> <p>Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten Quellcode unterhalb der eingefügten Klasse, wie nebenstehend angezeigt.</p>
<pre>/*Methodenaufruf: Die Eingabewerte werden an * die Attribute des Objektes übermittelt*/ \$dieDaten -> set_gewicht(\$pGewicht); \$dieDaten -> set_groesse(\$pGroesse);</pre> <p>Übermittlung der Eingabewerte</p> <pre>\$dieDaten -> set_gewicht(\$pGewicht); \$dieDaten -> set_groesse(\$pGroesse);</pre>	<p><i>Eingabewerte übermitteln.</i></p> <p>In Objektorientierten Sprachen erfolgen Methodenaufrufe am Objekt der jeweiligen Klasse. Im vorliegenden Fall werden die Eingabewerte an das Objekt übermittelt, damit im Anschluss daran die Berechnung erfolgen kann.</p> <p>Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten</p>

<pre>/*Methodenaufruf: Die Berechnung wird für * das Objekt durchgeführt*/ \$dieDaten -> berechne_bmi();</pre> <p>Methodenaufruf: Berechnung des BMI</p> <pre>\$dieDaten -> berechne_bmi();</pre>	<p>Quellcode unterhalb des erzeugten Objektes.</p> <p><i>Berechnende Methode am Objekt aufrufen.</i></p> <p>Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten Quellcode unterhalb der aufgerufenen Setter.</p>
<pre>//Ergebnis ermitteln und zuweisen \$ausgabe = \$dieDaten -> get_ergebnis();</pre> <p>Ermittlung und Zuweisung eines Wertes</p> <pre>\$ausgabe = \$dieDaten -> get_ergebnis();</pre>	<p><i>Ergebnis ermitteln und zuweisen.</i></p> <p>Mit dem Methodenaufruf des Getters wird das Ergebnis ermittelt und einem Attribut (Variablen) → \$ausgabe zugewiesen.</p> <p>Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten Quellcode unterhalb der Berechnung.</p>
<pre>//####AUSGABE##### echo "Gewicht (in Kg): <h5>" .\$dieDaten -> get_gewicht()."</h5>"; echo "Größe (in m): <h5>" .\$dieDaten -> get_groesse()."</h5>"; echo "Ergebnis: ".round(\$ausgabe,2);</pre> <p>Eingabehilfe:</p> <pre>echo "Gewicht (in Kg): <h5>" .\$dieDaten -> get_gewicht()."</h5>"; echo "Größe (in m): <h5>" .\$dieDaten -> get_groesse()."</h5>"; echo "Ergebnis: ".round(\$ausgabe,2);</pre>	<p><i>Ausgabe erzeugen.</i></p> <p>Wir erzeugen nun die gewünschte Ausgabe auf der Benutzeroberfläche.</p> <p>Erweitern Sie dazu den gerade eingefügten Quellcode unterhalb des ermittelten Ergebnisses.</p> <pre>.round(\$ausgabe,2)</pre> <p>mit dem Methodenaufruf wird die Ausgabe auf 2 Kommastellen gerundet bevor die Ausgabe auf der Benutzeroberfläche erfolgt.</p> <p>Kontrollieren Sie ob das PHP-Tag abschließend mittels → <code>?></code> geschlossen wird.</p>
<pre></fieldset><!--Fieldset-Box schließen--> </form><!--Form-Box schließen--> </div><!--Content-Box schließen--> <?php include ("sidebar.php"); ?> <?php include ("footer.php"); ?> </div><!--Wrapper-Box schließen--> </body> </html></pre>	<p><i>Boxen schließen und Dateien einbetten.</i></p> <p>Schließen Sie alle noch offenen Boxen in der richtigen Reihenfolge und inkludieren Sie die Navigation und die Fußzeile.</p> <p>Eingabehilfe:</p> <pre></fieldset><!--Fieldset-Box schließen--> </form><!--Form-Box schließen--> </div><!--Content-Box schließen--> <?php include ("sidebar.php");</pre>

	<pre> ?> <?php include ("footer.php"); ?> </div><!--Wrapper-Box schließen--> </body> </html> </pre>
<p>Im Web Browser</p>  <p>View: index.php</p>	<p><i>Zwischenergebnis testen.</i></p> <p>Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellten Datei an. Geben Sie dazu den in der Grafik angezeigten Pfad ein.</p> <p>http://localhost/03_PHP/WebContent/index.php</p> <p>Klicken Sie in der Navigationsleiste auf die Option Bmirechner.</p> <p>Der Rechner sollte nun rechnen!</p>
	<p><i>Testdaten für den Anwendungsfall.</i></p> <p>Geben Sie die nebenstehenden Daten ein und berechnen Sie das Ergebnis.</p>

	<p><i>Testergebnis kontrollieren.</i></p> <p>Kontrollieren Sie die Ausgabe.</p> <p>Herzlichen Glückwunsch der Rechner rechnet schon.</p> <p>Die Struktur des Quellcodes ist allerdings noch suboptimal. Folgen Sie für die Optimierung dem Leittext.</p>
	<p><i>Klasse auslagern.</i></p> <p>Die Fachklasse Bestandteil des Modells und gehört nicht zum Controller. → siehe MVC-konzept.</p> <p>Außerdem wollen wir künftig unsere Seite um weitere Rechner (Bmirechner, Taschenrechner, Notenrechner,...) erweitern möchten und diese auf unterschiedlichen Unterseiten nutzen können. Deshalb lagern wir den Quellcode der Fachklasse in eine extra Datei aus.</p> <p>Erzeugen Sie dazu eine neue Datei → lib.php</p>  <p>Diese Datei wird unsere eigene PHP-Bibliothek werden! Öffnen Sie diese Datei mit einem Klick auf den Dateinamen.</p>
<p>Controller: Klasse ausschneiden → bmi1.php</p>	<p><i>Fachklasse ausschneiden und in Bibliothek einfügen.</i></p> <p>Markieren Sie in der Datei → bmi1.php die den Quellcode für die ganze Klasse und schneiden Sie ihn aus: → STRG + X</p>

```

#####VERARBEITUNG#####
#####
//Eine Klasse: Vorlage für eine ganze Menge von Objekten
class Bmirechner {

    //Eigenschaften: Attribute
    private $gewicht;
    private $groesse;
    private $ergebnis;

    /*Standard Konstruktor (ohne Parameter und leer):
     * Zum erzeugen von Objekten einer Klasse*/
    public function __construct(){}

```

...
 Bibliothek: Klasse einfügen
 → lib.php

```

<?php
#####VERARBEITUNG#####
#####
//Eine Klasse: Vorlage für eine ganze Menge von Objekten
class Bmirechner {

    //Eigenschaften: Attribute
    private $gewicht;
    private $groesse;
    private $ergebnis;

```

...

```

<?php
    include("lib.php");
?>

```

Eingabehilfe:

```

<?php
    include("lib.php");
?>

```

Wechseln Sie in die Datei → lib.php und fügen Sie den Quellcode innerhalb des PHP-Tags ein: STRG + V

Speichern Sie die Änderungen in beiden Dateien (→ bmi1.php und → lib.php).

Bibliothek im head referenzieren.

Damit wir das Bmirechner-Objekt und dessen Eigenschaften und Verhaltensweisen in der Datei → bmi1.php trotz Auslagerung nutzen können, müssen wir ähnlich, wie beim Stylesheet, sicherstellen, dass wir auf die Datei → lib.php verweisen.

Ergänzen und speichern Sie dazu im

```

<head>
...
</head>

```

den notwendigen PHP-include-Befehl, wie nebenstehend angezeigt.

Hinweis:

Bedenken Sie, künftig können Sie alle Klassen in die Bibliothek (lib.php) auslagern.



Testen Sie die Anwendung erneut. An der Funktionalität sollte sich nichts geändert haben.




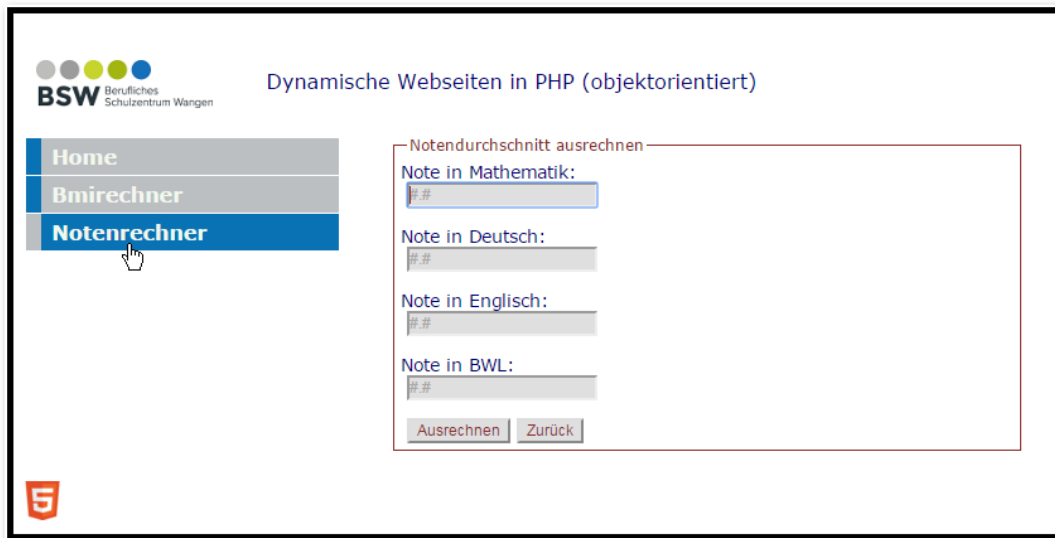
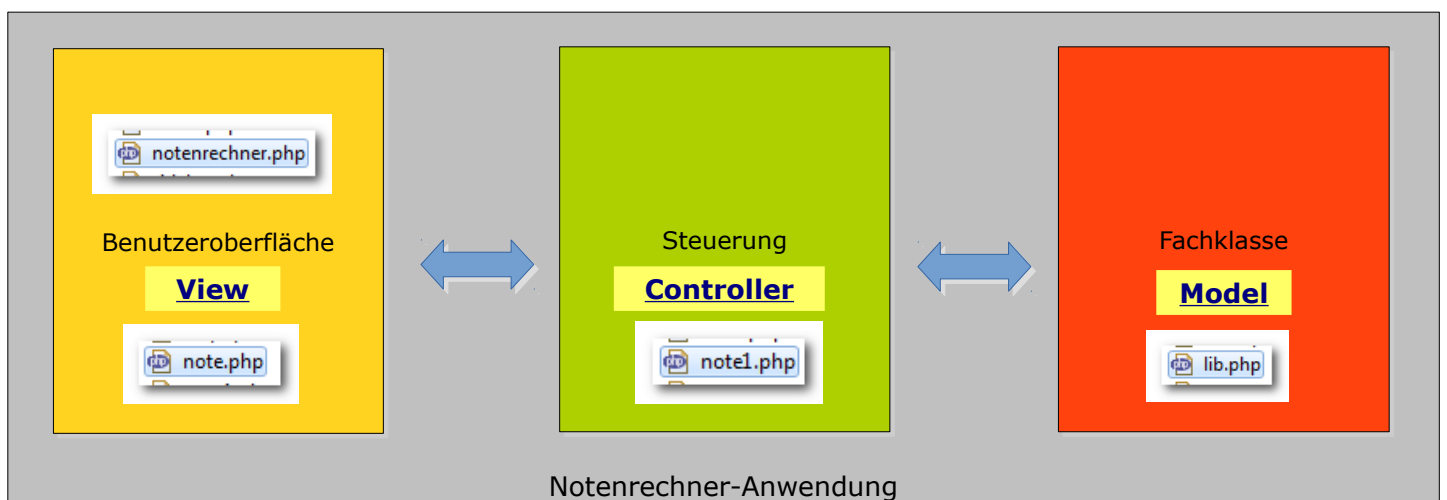
Mit der vorgenommen Auslagerung können wir nun die berechnende Methode → `berechne_bmi()`, immer wieder und an unterschiedlichen Stellen, nutzen.

**Herzlichen Glückwunsch Sie haben
ihre eigene PHP-Bibliothek
geschaffen/erweitert.**

5 Notenrechner: Übung Formulare auswerten

5.1 Arbeitsblatt: Notenrechner

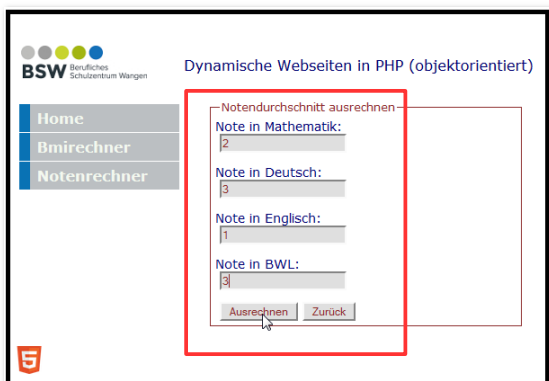
Thema: 	Übung: Formulare auswerten Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Notenrechner
---	--

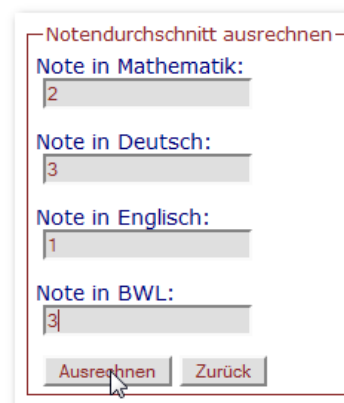
Arbeitsauftrag:

1. Erzeugen Sie ein neues Projekt um den → Notenrechner umzusetzen. Nutzen Sie dazu den folgenden Leittext.
2. Dokumentieren Sie welche einzelnen Schritte für die Umsetzung der View, des Controllers und des Models notwendig sind.

5.2 Leittext: Notenrechner



Ergebnis der Übung: → notenrechner.php (View)



Eingabe-Formular: → note.php (View)

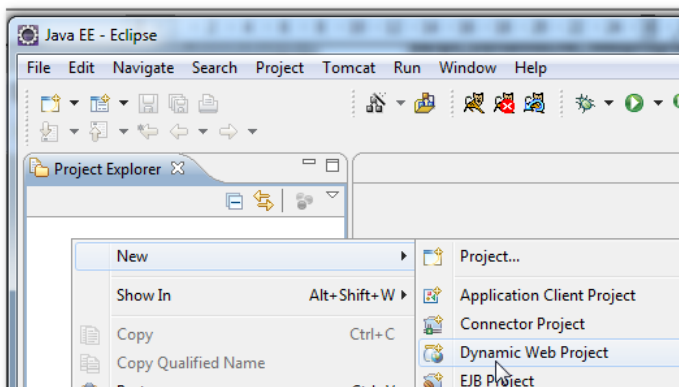
Notenrechner
-\$mathe -\$deutsch -\$englisch -\$bwl -\$ergebnis
+ __construct() + set_mathe(\$pMathe) + set_deutsch(\$pDeutsch) + set_englisch(\$pEnglisch) + set_bwl(\$pBwl) + set_ergebnis(\$pErgebnis) + get_mathe() + get_deutsch() + get_englisch() + get_bwl() + get_ergebnis() + berechneDurchschnitt()

Reduzierte UML-Klasse: Notenrechner

Bibliothek: → lib.php (Model)



Ausgabe-Datei: → note1.php (Controller)



Neues Projekt erstellen.

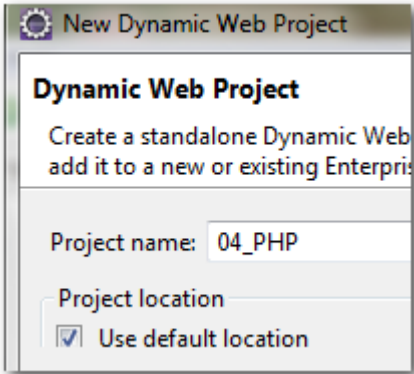

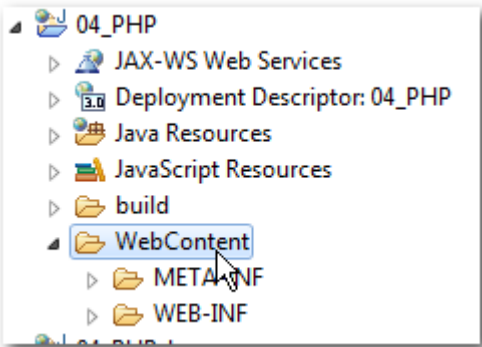
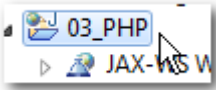
Für die Dynamische Webseite benötigen wir ein neues Projektverzeichnis vom Typ

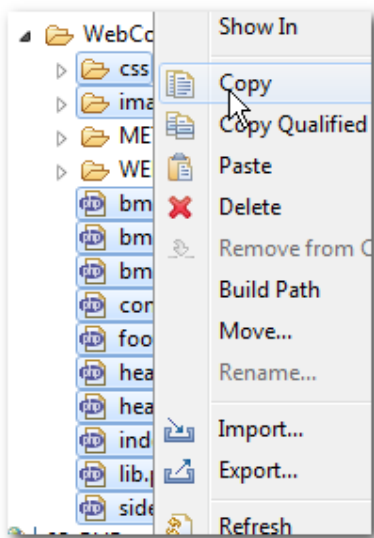
→ Dynamic Web Project

Klicken Sie dazu im linken Fenster von Eclipse für das Kontext-Menü (rechte Maustaste) und wählen Sie die Option → New → Dynamic Web Project aus.

Hinweis:

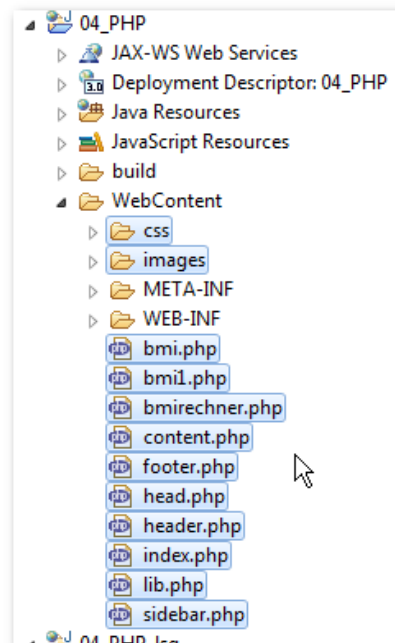
Sie finden die Option auch → New → Other →

	<p>Web → Dynamic Web Project.</p> <p><i>Projektname festlegen.</i></p> <p>Geben Sie den Namen für Ihr Projekt an und belassen Sie alle anderen Einstellungen. Schließen Sie den Vorgang mit einem Klick auf die Schaltfläche → Finish ab.</p> 
<p>Aktuelles Projekt (vorher):</p> 	<p><i>Öffnen Sie das Projektverzeichnis.</i></p> <p>Klicken Sie dazu auf den kleinen blauen Pfeil links neben dem Projektname und wählen Sie mit einem Klick das WebContent-Verzeichnis aus.</p> <p>→ WebContent</p> <p>Hinweis: In diesem Verzeichnis werden wir die Inhalte des Projektes platzieren.</p>
<p>Letztes Projekt:</p> 	<p><i>Prinzip der Wiederverwendung.</i></p>

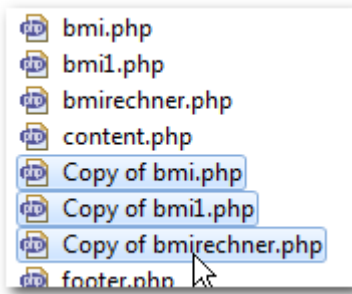


Öffnen und kopieren Sie die Inhalte aus dem letzten Projekt in das WebContent-Verzeichnis des aktuellen Projektes.

Aktuelles Projekt (nachher):



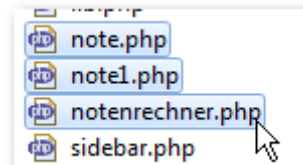
Für die Implementierung der Anwendung folgen Sie weiter dem Leittext.



Letztes Projekt kopieren und modifizieren.

Wir werden die Bmirechner-Dateien wiederverwenden.

Kopieren Sie diese Dateien und benennen Sie die Dateien anschließend um:



Hinweis:

Um die Kopie umzubenennen können Sie den Dateinamen anklicken und die Taste → F2 klicken.

View

Formular:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Notendurchschnitt ausrechnen

Note in Mathematik:
##

Note in Deutsch:
##

Note in Englisch:
##

Note in BWL:
##

Ausrechnen Zurück

Eingabe-Formular erzeugen: note.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

Notendurchschnitt ausrechnen

Note in Mathematik:
##

Note in Deutsch:
##

Note in Englisch:
##

Note in BWL:
##

Ausrechnen Zurück

Formulardatei anpassen (modifizieren).

Öffnen Sie dazu die Datei → note.php.

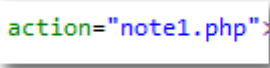
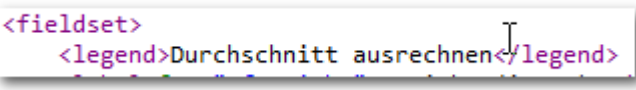
Name anpassen:

```
<form name="notenrechnerformular">
```

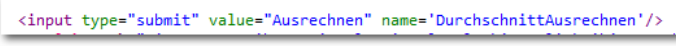
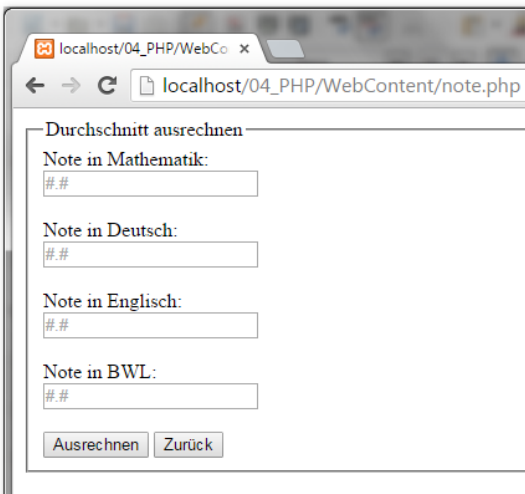
Name und Action modifizieren.

Benennen Sie die Eigenschaften → name und → action, wie nebenstehend angezeigt, um.

Action anpassen:

	
<p>Legenden-Box</p> 	<p><i>Legende anpassen.</i></p> <p>Benennen Sie den Legenden-Titel, wie nebenstehend angezeigt, um.</p>
<p>Label- und Textfelder anpassen</p> <pre><label for="tfMathe">Note in Mathematik:</label>
 <input type="text" name="tfMathe" id="tfMathe" placeholder="#.#" required="required" autofocus="autofocus" />

 <label for="tfDeutsch">Note in Deutsch:</label>
 <input type="text" name="tfDeutsch" id="tfDeutsch" placeholder="#.#" required="required" />

</pre> <p>Button (submit) anpassen</p> 	<p><i>Komponenten anpassen und erweitern.</i></p> <p>Benennen Sie die Eigenschaften → for, → name, → id und → placeholder für die Label- und Textfeld-Komponenten an, wie nebenstehend angezeigt, um.</p> <p>Erweitern Sie die fehlenden Label- und Textfeld-Komponenten für Englisch und BWL.</p> <p>Benennen Sie die Eigenschaft → name für die Button-Komponente vom Typ → submit wie nebenstehend angezeigt, um.</p>
<p>Im Web Browser</p>  <p>View: note.php</p>	<p><i>Testen Sie das Formular.</i></p> <p>Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellten Datei an.</p> <p>Geben Sie dazu den Pfad ein.</p> <p>http://localhost/04_PHP/WebContent/note.php</p> <p>Herzlichen Glückwunsch Sie haben Ihr Formular erstellt.</p> <p>Betten Sie nun das Formular in Ihr dynamisches Layout ein. Folgen Sie dazu dem Leittext.</p>

View

Box-Modell:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Eingabe-Formular einbetten: notenrechner.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

Formulardatei in das bestehende Box-Modell der Seite einbetten.

Öffnen Sie dazu die Datei → notenrechner.php.

Vorher:

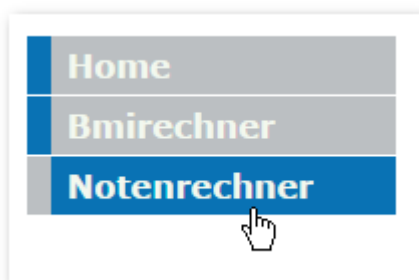
```
<?php
include ("bmi.php");
?>
```

Nachher:

```
<?php
include ("note.php");
?>
```

Formularreferenz anpassen.

Ändern Sie den Dateinamen im PHP-INCLUDE-Befehl, um das Formular einzubetten.



Navigation erweitern.

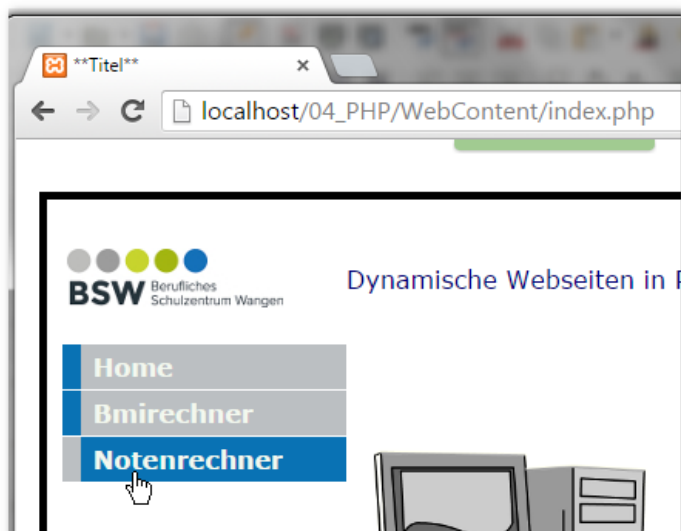
Erweitern Sie die Navigation um den Verweis auf den → Notenrechner.

Öffnen Sie dazu die Datei → sidebar.php.

Fügen Sie den Quellcode an entsprechender Stelle ein:

```
<li><a href="notenrechner.php"
    target="_parent">Notenrechner</a></li>
```

Im Web Browser



View: index.php

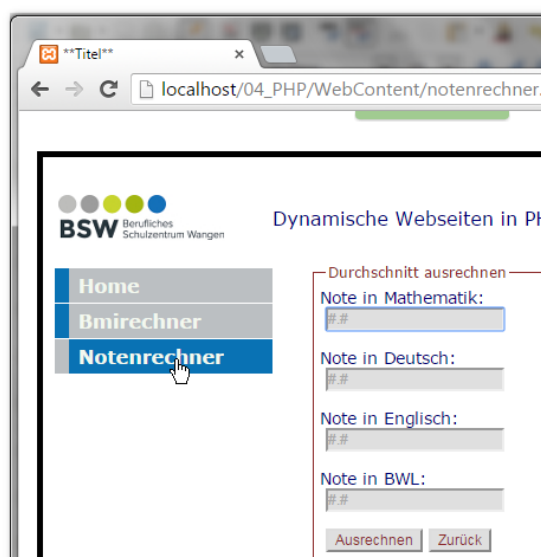
Testen Sie die Anwendung.

Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellten Datei an. Geben Sie dazu den in der Grafik angezeigten Pfad ein.

http://localhost/04_PHP/WebContent/notenrechner.php

Klicken Sie in der Navigationsleiste auf die Option Bmirechner.

Herzlichen Glückwunsch Sie haben den Rechner erfolgreich in die Seit eingebettet.



Der Rechner rechnet noch nicht! Folgen Sie dazu weiter dem Leittext.

Controller

Ereignissteuerung:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Notendurchschnitt ausrechnen

Note in Mathematik:

Note in Deutsch:

Note in Englisch:

Note in BWL:

Notenrechner

Mathe:

2

Deutsch:

3

Englisch:

1

Bwl:

3

Ergebnis: 2.25

Ereignissteuerung: note1.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

Notendurchschnitt ausrechnen

Note in Mathematik:

Note in Deutsch:

Note in Englisch:

Note in BWL:

Steuerungsdatei anpassen (modifizieren).

Öffnen Sie dazu die Datei → note1.php.

Die Ereignissteuerung muss erweitert und verändert werden.

Wir wenden dazu das EVA-Prinzip an:

- Eingabe
- Verarbeitung
- Ausgabe

<p>Legenden-Box</p> <pre><fieldset> <legend>Durchschnitt berechnen</legend></pre>	<p><i>Legende anpassen.</i></p> <p>Benennen Sie den Legenden-Titel, wie nebenstehend angezeigt, um.</p>
<pre>#####EINGABE:##### //Eingaben lesen \$pMathe = \$_POST['tfMathe']; \$pDeutsch = \$_POST['tfDeutsch']; \$pEnglisch = \$_POST['tfEnglisch'];</pre>	<p><i>Eingabe: Formulardaten lesen.</i></p> <p>Passen Sie die Übernahme der Formulardaten in die lokalen Attribute an.</p> <p>Ergänzen Sie die Anweisungen für die Übernahme der noch fehlenden Formulardaten.</p>
<pre>/*Es wird ein neues Objekt der * Klasse bmirechner erzeugt*/ \$dieDaten = new Notenrechner();</pre>	<p><i>Verarbeitung: Objekt der Klasse erzeugen.</i></p> <p>Wir werden für das Model im Anschluss eine Klasse → Notenrechner erzeugen.</p> <p>Für die Verarbeitung der Formulardaten benötigen wir dieses Objekt.</p> <p>Verändern Sie die Anweisung zur Erzeugung eines Objektes der Klasse → Notenrechner.</p>
<pre>/*Methodenaufruf: Die Eingabewerte werden * an die Attribute des Objektes übermittelt*/ \$dieDaten -> set_mathe(\$pMathe); \$dieDaten -> set_deutsch(\$pDeutsch); \$dieDaten -> set_englisch(\$pEnglisch);</pre>	<p><i>Verarbeitung: Set-Methodenaufrufe anpassen</i></p> <p>Alle Eingabewerte müssen an das Objekt der Fachklasse übermittelt werden. Dazu dienen die Setter der Fachklasse.</p> <p>Verändern und erweitern Sie die Methodenaufrufe, um die Eingabewerte zu übermitteln.</p>
<pre>/*Methodenaufruf: Die Berechnung wird * für das Objekt durchgeführt*/ \$dieDaten -> berechne_durchschnitt();</pre>	<p><i>Verarbeitung: Berechnende Methoden aufrufen</i></p> <p>Passen Sie den Methodenaufruf an, wie nebenstehend angezeigt.</p>

```
//####AUSGABE#####
echo "Mathe: <h5>"
.$dieDaten -> get_mathe()."</h5>";
echo "Deutsch: <h5>"
.$dieDaten -> get_deutsch()."</h5>";
echo "Englisch: <h5>"
.$dieDaten -> get_englisch()."</h5>";
echo "Bwl: <h5>"
.$dieDaten -> get_bwl()."</h5>";
echo "Ergebnis: "
.$ausgabe;
```

Ausgabe: Ausgaben anpassen

Passen Sie die Anweisungen für die Ausgaben auf der Benutzeroberfläche an und erweitern Sie die fehlenden Anweisungen, wie nebenstehend angezeigt.

Im Web Browser

View: notenrechner.php

Zwischenergebnis testen.

Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellten Datei an. Geben Sie dazu den in der Grafik angezeigten Pfad ein.

http://localhost/04_PHP/WebContent/notenrechner.php

Klicken Sie in der Navigationsleiste auf die Option → Notenrechner.

Rechnet der Rechner schon?

Fehler beheben.

Wenn Sie die Eingaben tätigen und mit einem Klick auf die Schaltfläche → Ausrechnen das Ereignis auslösen, meldet System:

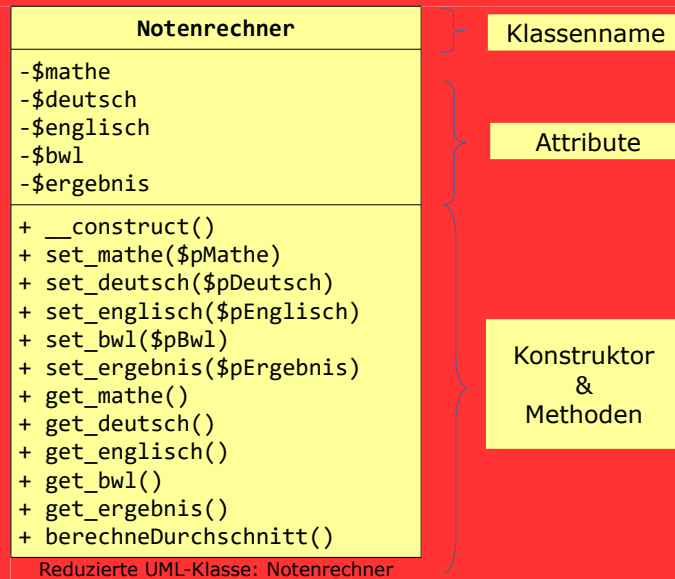
„Class 'Notenrechner' not found...

Wir werden diesen Fehler beheben indem wir die noch fehlende Klasse → Notenrechner (unser Model erweitern und in der Bibliothek (→ lib.php) einbetten.

Model

Fachklassen:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)



UML-Klasse → Notenrechner: lib.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

4.1 Informationsblatt: Objekten, Klassen, A

Thema: Einführung in PHP	
Autor: Christine Janischek	
Informationsblatt: Objekten, Klasse	
Klassenname	Klassenname
	- attributname1: datentyp
	- attributname2: datentyp

Verarbeitung

Nutzen Sie das Informationsblatt. Klären Sie die Begriffe und informieren Sie sich über das Grundgerüst einer Klasse in PHP.

Wir implementieren die Fachklasse → Notenrechner, indem wir sie mit dem benötigten Quellcode ausstatten.

Entsprechend den Vorgaben (Anforderungen) der nebenstehend angezeigten UML-Klasse, werden wir das in den kommenden Schritten tun.

Notenrechner
-\$mathe -\$deutsch -\$englisch -\$bwl -\$ergebnis
+ __construct() + set_mathe(\$pMathe) + set_deutsch(\$pDeutsch) + set_englisch(\$pEnglisch) + set_bwl(\$pBwl) + set_ergebnis(\$pErgebnis) + get_mathe() + get_deutsch() + get_englisch() + get_bwl() + get_ergebnis() + berechneDurchschnitt()

Reduzierte UML-Klasse: Notenrechner

Berechnung:

$durchschnitt = (mathe+deutsch+englisch+bwl)/4;$

Hinweis: Falls Fehler angezeigt werden berücksichtigen Sie die folgenden Tipps:

- Beheben Sie die Fehler von oben nach unten
- Testen Sie nach jeder Korrektur
- Nutzen Sie die Zeilen- und Dateiangabe
- Prüfen Sie die Attribut- und Methodennamen
- Prüfen Sie die Klamersetzung
- Prüfen Sie ob Zeichen (z.B. „;“) fehlen

Fachklasse implementieren.

Öffnen Sie dazu die Bibliotheksdatei → lib.php.

Integrieren Sie unterhalb der bereits enthaltenen Klasse(n), die neue Fachklasse:

→ Notenrechner

Gehen Sie vor wie zuvor für die Klasse → Bmi-rechner beschrieben:

→ Klasse und Attribute deklarieren. ([lesen](#))

→ Konstruktor deklarieren. ([lesen](#))

→ Get- und Set-Methoden deklarieren. ([lesen](#))

→ Methode für die Berechnung. ([lesen](#))

Hinweis:

Berücksichtigen Sie bitte unbedingt die Vorgaben aus der nebenstehenden UML-Klassen, um unnötige Syntaxfehler zu vermeiden.


Testen Sie die Anwendung erneut.

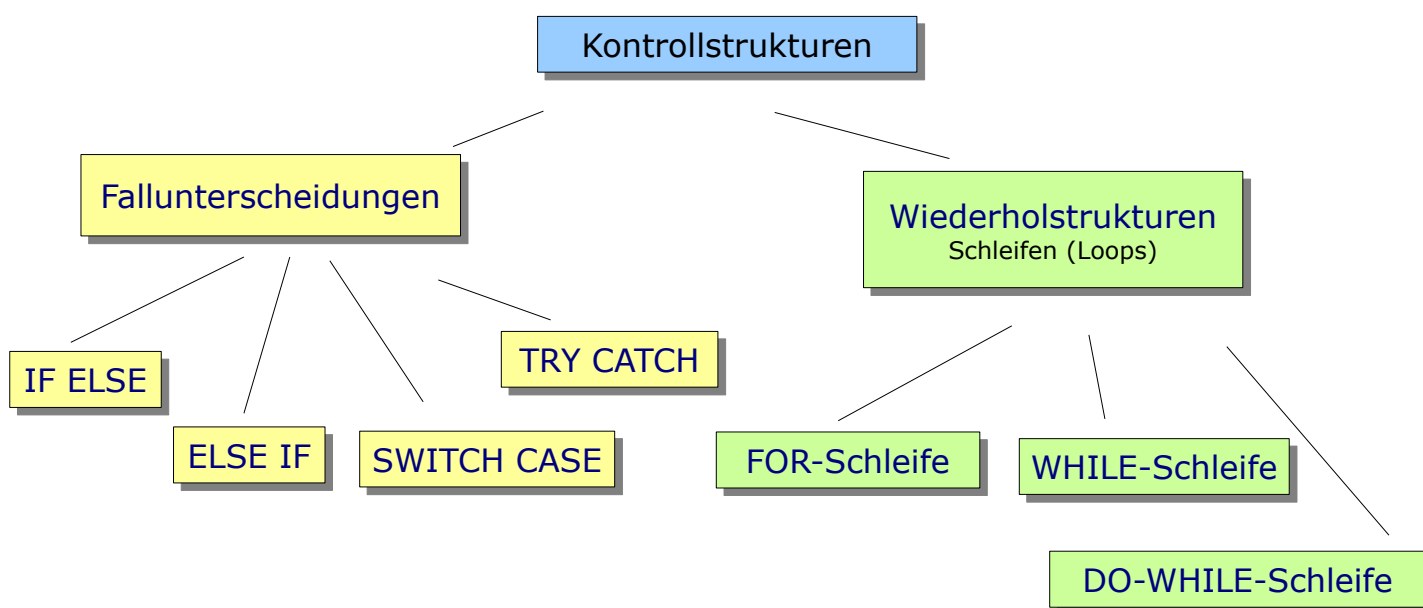
Mit dieser Vorgehensweise können Sie künftig beliebig viele Klassen integrieren und an beliebiger Stelle im System nutzen.

Herzlichen Glückwunsch Sie haben die Anwendung objektorientiert implementiert.

6 Taschenrechner: Fallunterscheidungen

6.1 Informationsblatt: Kontrollstrukturen → Fallunterscheidungen


Thema: 	Kontrollstrukturen: Fallunterscheidungen Autor: Christine Janischek Informationsblatt: Überblick zu Fallunterscheidungen
---	---



Hinweis: Fallunterscheidungen sind Bestandteil von Verhaltensweisen (Methoden)		
Fallunterscheidung	Grundgerüst	Besonderheit
IF ELSE	<pre> if(Bedingung){ //Anweisung(en) }else{ //weitere Anweisung(en) } </pre>	<p>Die Bedingung muss zum Wahrheitswert „true“ oder „false“ evaluieren können.</p> <p>Handelt 'nicht-geschachtelt' nur genau zwei Fälle ab.</p> <p>Große Werte zuerst prüfen, um logische Fehler zu vermeiden!</p>
ELSE IF	<pre> if(Bedingung1){ //Anweisung(en) }else if(Bedingung2){ //weitere Anweisung(en) } </pre>	<p>Kann beliebig viele Fälle behandeln.</p> <p>Große Werte zuerst prüfen, um logische Fehler zu vermeiden!</p>

	<pre> }else if(Bedingung3){ //weitere Anweisung(en) }else{ //weitere Anweisung(en) } </pre>	Die ELSE IF prüft nur solange bis eine Bedingung zu → true evaluiert, weitere wahren Bedingungen werden ignoriert.
SWITCH CASE	<pre> switch(Ausdruck){ case ausdruck_1: //Anweisung(en) break; case ausdruck_2: //Anweisung(en) break; case ausdruck_3: //Anweisung(en) break; default: //Anweisung(en) } </pre>	<p>Kann Fälle in Abhängigkeit des Ausdrucks abhandeln. Der Ausdruck enthält einen Wert, die Wertigkeit kann variieren und enthält zumeist eines primitiven Datentyps (int, double, char,...).</p> <p>Mit dem → break wird nach erfolgreicher Prüfung die Kontrollstruktur verlassen.</p> <p>Wenn eine Methode mit Rückgabewert implementiert wird erzeugt der Aufruf → return denselben Effekt, wie mit dem → break. Der Einsatz des break-Befehls ist damit hinfällig.</p>
TRY CATCH	<pre> try { //Anweisung(en) } catch (Exception \$e) { //Anweisung(en) } </pre>	Ausnahmebehandlung (Exception-Handling)

6.2 Arbeitsblatt: Übung einfache Methoden und Fallunterscheidungen

Thema: 	Kontrollstrukturen: Fallunterscheidungen Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Übung einfache Methoden und Fallunterscheidungen
---	--

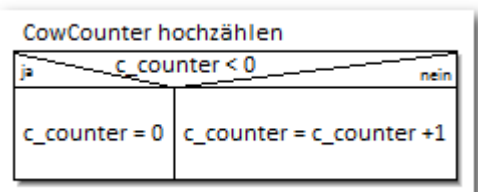
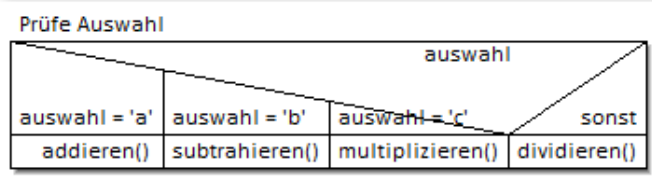
Information:

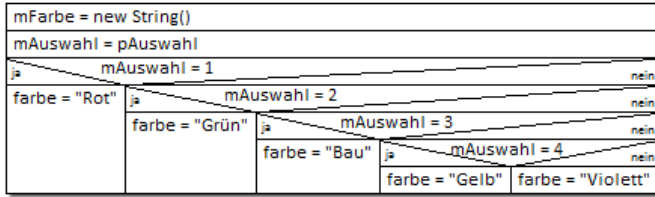
Ein Programmierer benötigt in der Praxis vielfach die Möglichkeit alternative Lösungswege zu entwickeln. Einige Strukturen sog. Algorithmen und die Kontrollstrukturen an sich, sind dazu das passende Handwerkszeug. Nutzen und erweitern Sie den Methodentester aus dem Kapitel Methoden, Kontrollstrukturen und Algorithmen im [E-Learning](#) um die Lösungen zu Testen.

Aufgabe:

Üben Sie mit Hilfe der folgenden Aufgaben Ihr algorithmisches Denken. Setzen Sie dazu die folgenden Struktogramme in Quellcode (Programmcode) um. Nutzen Sie dazu nach Bedarf die Kontrollstrukturen aus der Übersicht.

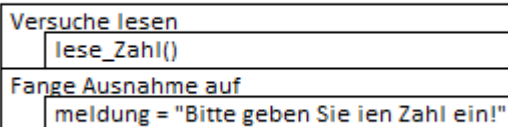
Programmieren Sie händisch mittels Papier und Bleistift!

	<p><i>Kühe zählen.</i></p> <p>Wir möchten eine Anwendung entwickeln die Kühe zählen kann.</p> <p>Eine Methode soll in der Lage sein den Zähler um eine Einheit zu erhöhen Schreiben Sie die Anweisungen in eine Methode → cowCounter hochzählen der Klasse Kuh.</p>
	<p><i>Auswahl prüfen.</i></p> <p>Die Rechenoperation soll für einen Taschenrechner individuell wählbar sein.</p> <p>Schreiben Sie die Anweisungen in eine Methode → berechnen der Klasse Taschenrechner.</p> <p>Implementieren Sie auch die verwendeten Methoden für die Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division zweier Zahlen.</p>

Farbe festlegen**Farbe festlegen.**

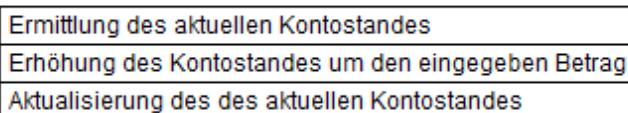
Die Farbe soll für Grafiken individuell bestimmbar sein.

Schreiben Sie die Anweisungen in eine Methode → **Farbe festlegen** der Klasse Grafik.

Eingabe prüfen**Eingabe prüfen.**

Die Eingabe soll geprüft werden.

Schreiben Sie die Anweisungen in eine Methode → **check Eingabe** der Klasse Checker.

Einzahlen**Einzahlen.**

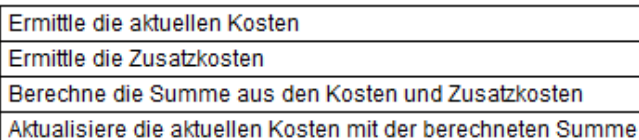
Die Einzahlung auf einem Konto soll ermöglicht werden.

Schreiben Sie die Anweisungen in eine Methode → **einzahlen** der Klasse Konto.

Erstellen Sie 2 Varianten:

1.V. → mit Rückgabewert

2.V → ohne Rückgabewert

Kosten berechnen**Kosten berechnen.**

Die Kosten für ein Haus ist mit Zusatzkosten verbunden.


Schreiben Sie die Anweisungen in eine Methode → **berechne Kosten** der Klasse Haus.

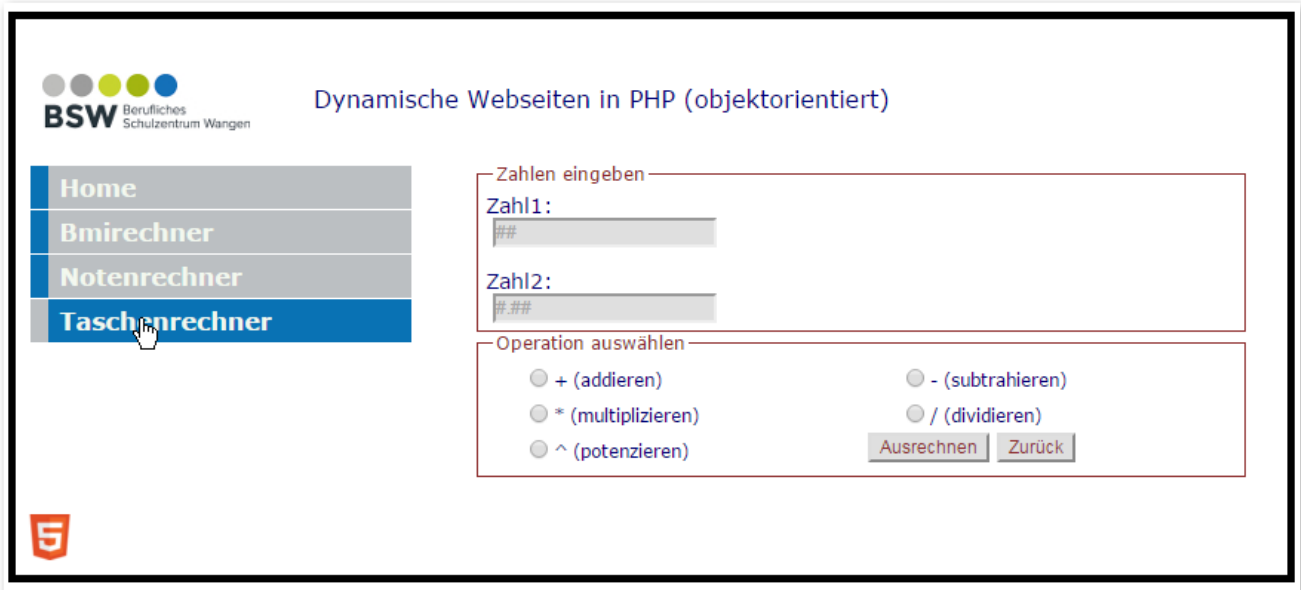
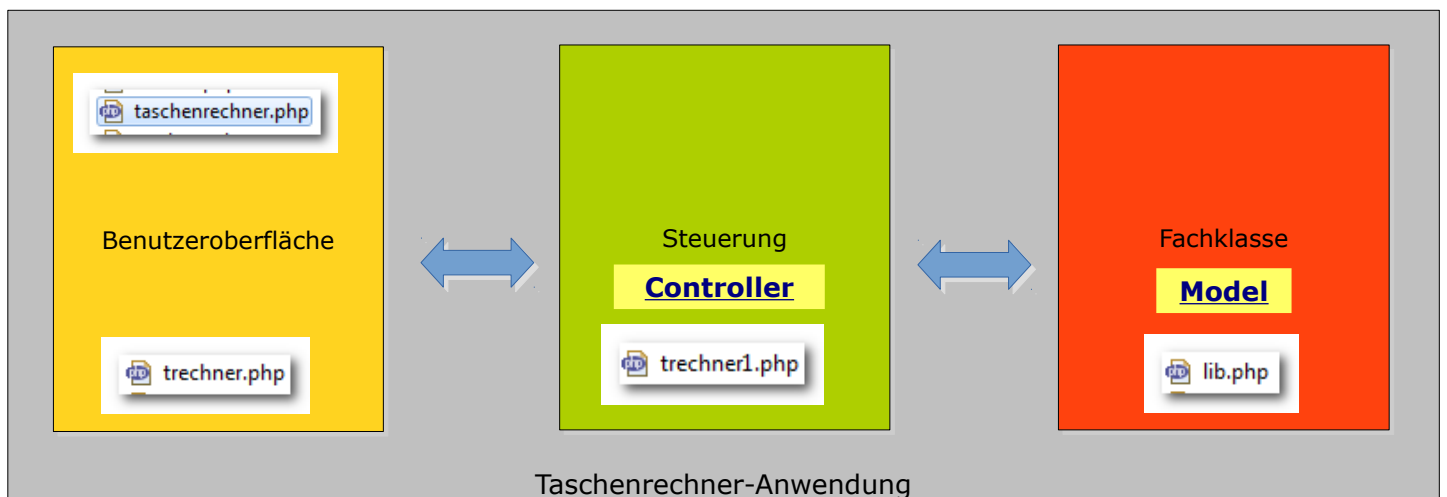
Erstellen Sie 2 Varianten:

1.V. → mit Parameter und mit Rückgabewert

2.V → mit Parameter und ohne Rückgabewert

6.3 Arbeitsblatt: Taschenrechner

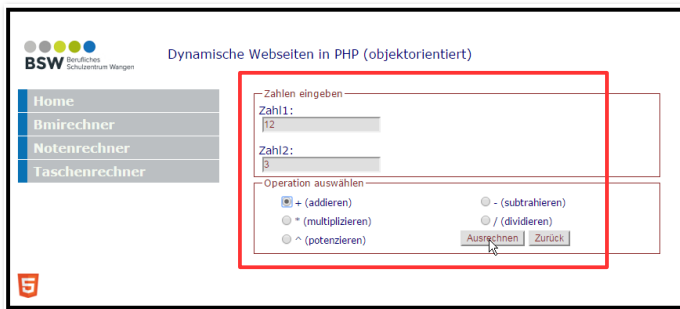
Thema: 	Kontrollstrukturen: Fallunterscheidungen Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Taschenrechner
---	--

Arbeitsauftrag:

1. Erzeugen Sie ein neues Projekt um den → Taschenrechner umzusetzen. Nutzen Sie dazu den folgenden Leittext.
2. Dokumentieren Sie welche einzelnen Schritte für die Umsetzung der View, des Controllers und des Models notwendig sind.

6.4 Leittext: Taschenrechner



Ergebnis der Übung: → taschenrechner.php (View)



Eingabe-Formular: → trechner.php (View)

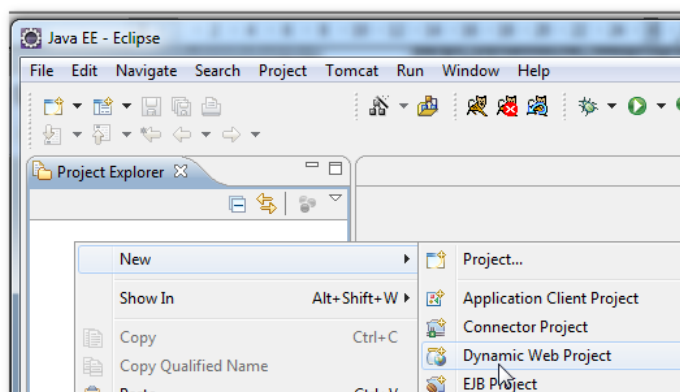
Taschenrechner	
-	\$zahl1
-	\$zahl2
-	\$operator
-	\$ergebnis
+	__construct()
+	set_zahl1(\$pZahl1)
+	set_zahl2(\$pZahl2)
+	set_operator(\$pOperator)
+	set_ergebnis(\$pErgebnis)
+	get_zahl1()
+	get_zahl2()
+	get_operator()
+	get_ergebnis()
+	addieren()
+	subtrahieren()
+	multiplizieren()
+	dividieren()
+	berechne()

Reduzierte UML-Klasse: Taschenrechner

Bibliothek: → lib.php (Model)



Ausgabe-Datei: → trechner1.php (Controller)

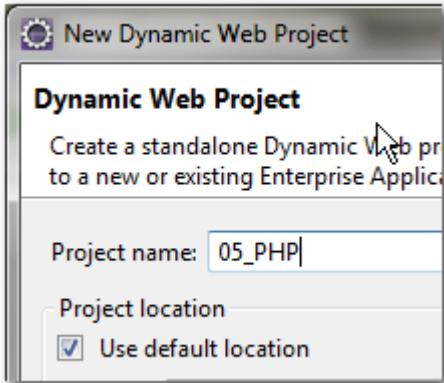
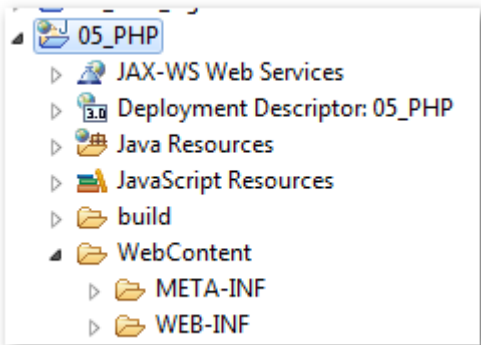



Neues Projekt erstellen.

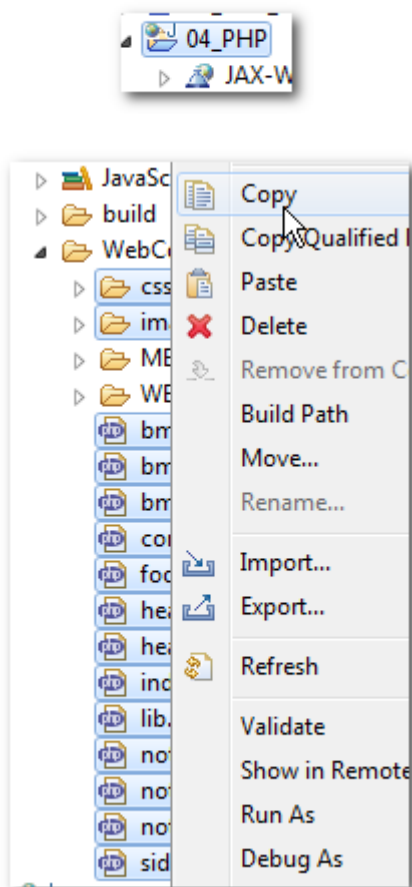
Für die Dynamische Webseite benötigen wir ein neues Projektverzeichnis vom Typ

→ Dynamic Web Project

Klicken Sie dazu im linken Fenster von Eclipse für das Kontext-Menü (rechte Maustaste) und wählen Sie die Option → New → Dynamic Web Project aus.

	<p>Hinweis: Sie finden die Option auch → New → Other → Web → Dynamic Web Project.</p>
 <p>Aktuelles Projekt (vorher):</p> 	<p><i>Projektname festlegen.</i></p> <p>Geben Sie den Namen für Ihr Projekt an und belassen Sie alle anderen Einstellungen.</p> <p>Schließen Sie den Vorgang mit einem Klick auf die Schaltfläche → Finish ab.</p>  <p><i>Öffnen Sie das Projektverzeichnis.</i></p> <p>Klicken Sie dazu auf den kleinen blauen Pfeil links neben dem Projektname und wählen Sie mit einem Klick das WebContent-Verzeichnis aus.</p>
	<p>→ WebContent</p> <p>Hinweis: In diesem Verzeichnis werden wir die Inhalte des Projektes platzieren.</p>

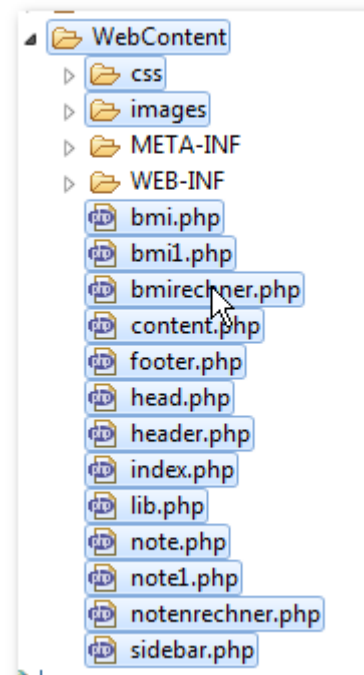
Letzten Projekt:



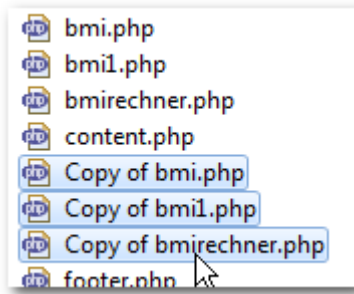
Prinzip der Wiederverwendung.

Öffnen und kopieren Sie die Inhalte aus dem letzten Projekt in das WebContent-Verzeichnis des aktuellen Projektes.

Aktuelles Projekt (nachher):



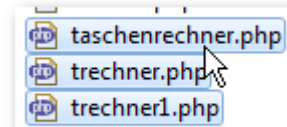
Für die Implementierung der Anwendung folgen Sie weiter dem Leittext.



Letztes Projekt kopieren und modifizieren.

Wir werden die Bmirechner-Dateien wiederverwenden, da dieses Projekt mit zwei Textfeldern die meisten Ähnlichkeiten aufweist.

Kopieren Sie diese Dateien und benennen Sie die Dateien anschließend um:



Hinweis:

Um die Kopie umzubenennen können Sie den Dateinamen anklicken und die Taste → F2 klicken.

View

Formular:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Eingabe-Formular erzeugen: trechner.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

	<p><i>Formulardatei anpassen (modifizieren).</i></p> <p>Öffnen Sie dazu die Datei → trechner.php.</p>
<p>Name anpassen:</p> <pre><form name="taschenrechnerformular"></pre> <p>Action anpassen:</p> <pre>action="trechner1.php"</pre>	<p><i>Name und Action modifizieren.</i></p> <p>Benennen Sie die Eigenschaften → name und → action, wie nebenstehend angezeigt, um.</p>
<p>Legenden-Box</p> <pre><fieldset> <legend>Zahlen eingeben</legend></pre>	<p><i>Legende anpassen.</i></p> <p>Benennen Sie den Legenden-Titel, wie nebenstehend angezeigt, um.</p>

Label- und Textfelder anpassen

```
<label for="tfGewicht">Gewicht (in Kg):</label> <br />
<input
  type="number" name="tfGewicht" id="tfGewicht"
  placeholder="##" required="required"
  autofocus="autofocus" /> <br /><br />

<label for="tfGroesse">Größe (in m):</label> <br />
<input
  type="number" name="tfGroesse" id="tfGroesse"
  placeholder="#.##" required="required"
  autofocus="autofocus" /> <br /><br />
```

Button (submit) anpassen

```
<input type="submit" value="Ausrechnen" name='Ausrechnen' />
```

```
autofocus="autofocus" /> <br /><br />
</fieldset>
<fieldset>
  <legend>Operation auswählen</legend>

  <input type="submit" value="Ausrechnen" name='Ausrechnen' />
  <?php echo"<input type='button' value='Zurück' onClick='history.back()' />" ?>
</fieldset>
```

Komponenten anpassen und erweitern.

Passen Sie die bestehenden Label und Textfelder an das Taschenrechnerformular an.

Benennen Sie die Eigenschaft → name für die Button-Komponente vom Typ → submit wie nebenstehend angezeigt, um.

Weitere Fieldset-Box definieren.

Kopieren Sie dazu die bestehende Fieldset-Box und fügen Sie diese unterhalb ein.

Entfernen Sie aus der oberen Fieldset-Box die Schaltflächen.

Entfernen Sie innerhalb der unteren Fieldset-Box die Label- und Textfeld-Komponenten.

Benennen Sie die Legenden-Box um, wie nebenstehend angezeigt.

```
<legend>Operation auswählen</legend>

<fieldset id="left">
  <input type="radio" name="rbOperator" value="1" />
  + (addieren)<br />
</fieldset>
<fieldset id="right">
  <input type="radio" name="rbOperator" value="2" />
  - (subtrahieren)<br />
</fieldset>
<fieldset id="left">
  <input type="radio" name="rbOperator" value="3" />
  * (multiplizieren)<br />
</fieldset>
<fieldset id="right">
  <input type="radio" name="rbOperator" value="4" />
  / (dividieren)<br />
</fieldset>
<fieldset id="left">
  <input type="radio" name="rbOperator" value="5" />
  ^ (potenzieren)<br />
</fieldset>
```

Input-Komponenten vom Typ 'radio' einfügen.

Fügen Sie dazu unterhalb der Legenden-Box die Fieldsets mit den ids:

→ left
→ right

ein. Fügen Sie jeweils die Input-Komponenten vom Typ 'radio' ein

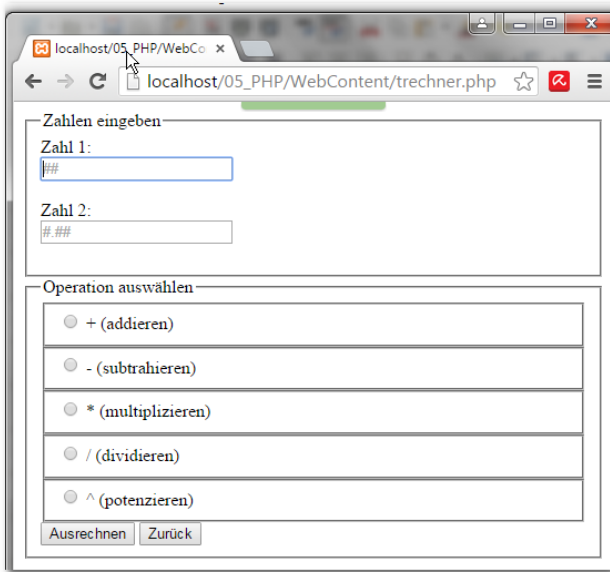
Achten Sie darauf die Eigenschaften:

→ type
→ name
→ value

entsprechend den Vorgaben zu definieren.

Im Web Browser

Testen Sie das Formular.



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying `localhost/05_PHP/WebContent/trechner.php`. The page content includes a form titled "Zahlen eingeben" with two input fields labeled "Zahl 1:" and "Zahl 2:". Below these is a section "Operation auswählen" with five radio button options: "+ (addieren)", "- (subtrahieren)", "* (multiplizieren)", "/" (dividieren)", and "^ (potenzieren)". At the bottom of the form are two buttons: "Ausrechnen" and "Zurück".

View: trechner.php

Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellten Datei an.

Geben Sie dazu den Pfad ein.

http://localhost/05_PHP/WebContent/trechner.php

Herzlichen Glückwunsch Sie haben Ihr Formular erstellt.

Betten Sie nun das Formular in Ihr dynamisches Layout ein. Folgen Sie dazu dem Leittext.

View

Box-Modell:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Eingabe-Formular einbetten: taschenrechner.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

Formulardatei in das bestehende Box-Modell der Seite einbetten.

Öffnen Sie dazu die Datei
→ taschenrechner.php.

Vorher:

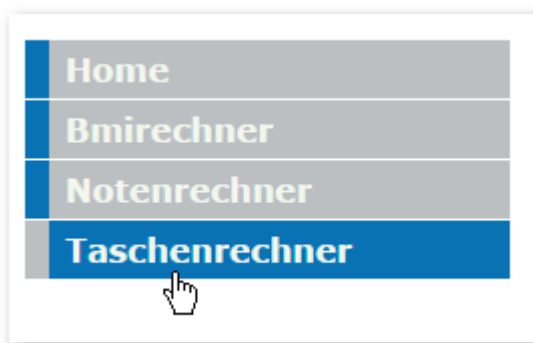
```
<?php
include ("bmi.php");
?>
```

Nachher:

```
<?php
include ("trechner.php");
?>
```

Formularreferenz anpassen.

Ändern Sie den Dateinamen im PHP-INCLUDE-Befehl, um das Formular einzubetten.



Navigation erweitern.

Erweitern Sie die Navigation um den Verweis auf den → Taschenrechner.

Öffnen Sie dazu die Datei → sidebar.php.

Fügen Sie den Quellcode an entsprechender Stelle ein:

```
<li><a href="taschenrechner.php"
      target="_parent">Taschenrechner</a></li>
```

Im Web Browser



View: index.php

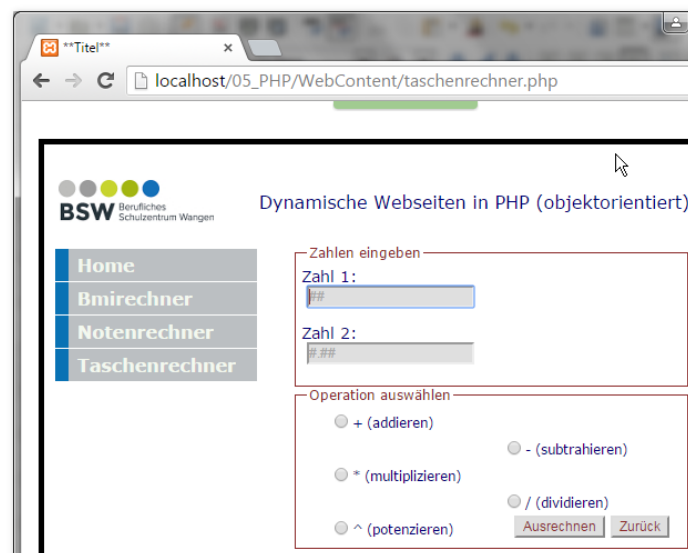
Testen Sie die Anwendung.

Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellten Datei an. Geben Sie dazu den in der Grafik angezeigten Pfad ein.

http://localhost/05_PHP/WebContent/taschenrechner.php

Klicken Sie in der Navigationsleiste auf die Option Taschenrechner.

Herzlichen Glückwunsch Sie haben den Rechner erfolgreich in die Seite eingebettet.



Der Rechner rechnet noch nicht! Folgen Sie dazu weiter dem Leittext.

Controller

Ereignissteuerung:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

The screenshot shows a web calculator interface. It has two input fields labeled 'Zahl1:' and 'Zahl2:' with values 12 and 3 respectively. Below them is a section 'Operation auswählen' with radio buttons for '+ (addieren)', '- (subtrahieren)', '* (multiplizieren)', '/' (dividieren)', and '^ (potenzieren)'. The '+' option is selected. There are two buttons: 'Ausrechnen' (highlighted with a red box) and 'Zurück'. To the right, a separate box titled 'Ergebnis berechnen' shows the same inputs and the result 'Ergebnis: 15'.

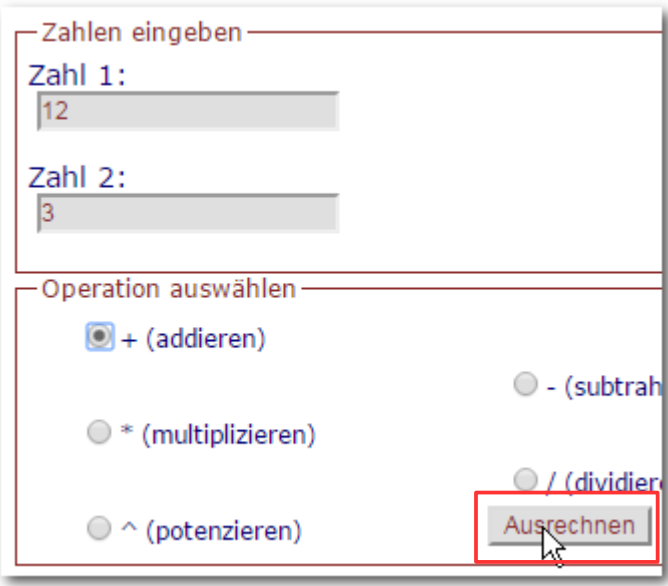
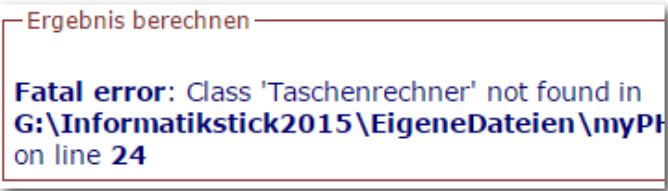
Ereignissteuerung: trechner1.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

<p>The screenshot shows the calculator interface with 'Zahl 1:' set to 12 and 'Zahl 2:' set to 3. The operation '+' (addieren) is selected. The 'Ausrechnen' button is highlighted with a mouse cursor.</p>	<p><i>Steuerungsdatei anpassen (modifizieren).</i></p> <p>Öffnen Sie dazu die Datei → trechner1.php.</p> <p>Die Ereignissteuerung muss erweitert und verändert werden.</p> <p>Wir wenden dazu das EVA-Prinzip an:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Eingabe → Verarbeitung → Ausgabe
<p>Legenden-Box</p> <pre><fieldset> <legend>Ergebnis berechnen</legend></pre>	<p><i>Legende anpassen.</i></p> <p>Benennen Sie den Legenden-Titel, wie nebenstehend angezeigt, um.</p>

<pre>//####EINGABE:#### //Eingaben lesen \$pZahl1 = \$_POST['tfZahl1']; \$pZahl2 = \$_POST['tfZahl2'];</pre>	<p><i>Eingabe: Formulare Daten lesen.</i></p> <p>Passen Sie die Übernahme der Formulare Daten in die lokalen Attribute an.</p>
<pre>//####VERARBEITUNG##### /*Es wird ein neues Objekt * der Klasse erzeugt*/ \$dieDaten = new Taschenrechner();</pre>	<p><i>Verarbeitung: Objekt der Klasse erzeugen.</i></p> <p>Wir werden für das Model im Anschluss eine Klasse → Taschenrechner erzeugen.</p> <p>Für die Verarbeitung der Formulare Daten benötigen wir dieses Objekt.</p> <p>Verändern Sie die Anweisung zur Erzeugung eines Objektes der Klasse → Taschenrechner.</p>
<pre>//Prüfung: Wurde ein Radio-Button ausgewählt? if(isset(\$_POST['rbOperator'])){ \$pOperator = \$_POST['rbOperator']; }else{ \$pOperator = 0; } \$dieDaten -> set_operator(\$pOperator);</pre> <p>Prüfende Methode vom Typ → bool → isset(...)</p> <p>Eigenschaftswert des Operators übermitteln \$dieDaten -> set_operator(\$pOperator);</p>	<p><i>Verarbeitung: Input-Radio prüfen und Eigenschaftswert übermitteln.</i></p> <p>Bevor wir die Daten des Operators übernehmen, sollten wir prüfen, ob überhaupt eine Eingabe erfolgt ist.</p> <p>Informieren Sie sich anhand der Informationsblätter über Kontrollstrukturen. (lesen)</p> <p>isset(...) ist seit PHP 4 eine Methode der PHP-Bibliothek. Die Methode prüft eine Variable, ob Sie nicht → NULL ist liefert dann den Wahrheitswert → true" oder → false.</p> <p>Im Anschluss an die Prüfung kann der Eigenschaftswert des Operators an das Objekt der Fachklasse übermittelt werden.</p> <p>Lösen Sie im Anschluss an dieses Projekt, zum besseren Verständnis, das Aufgabenblatt: → Übung einfache Methoden und Fallunterscheidungen</p>
<pre>/*Methodenaufruf: Die Eingabewerte * werden an die Attribute des * Objektes übermittelt*/ \$dieDaten -> set_zahl1(\$pZahl1); \$dieDaten -> set_zahl2(\$pZahl2);</pre>	<p><i>Verarbeitung: Set-Methodenaufrufe anpassen</i></p> <p>Alle Eingabewerte müssen an das Objekt der Fachklasse übermittelt werden. Dazu dienen die Setter der Fachklasse.</p> <p>Verändern und erweitern Sie die Methodenaufrufe</p>

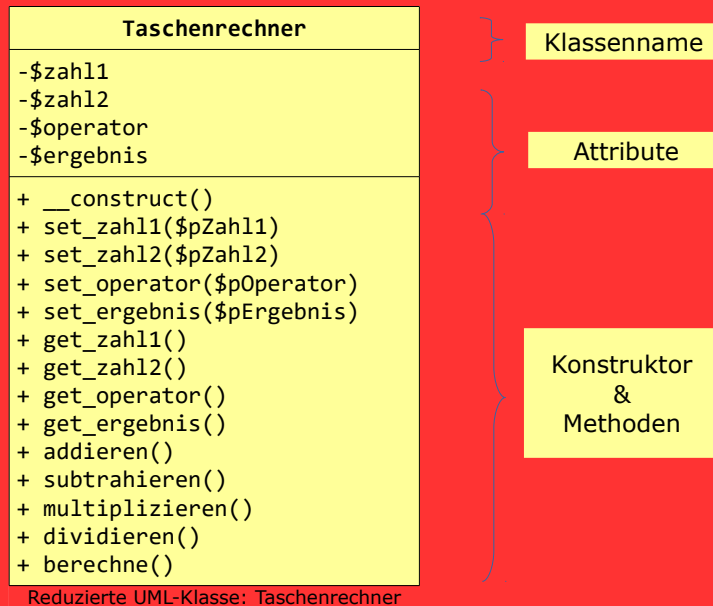
	rufe, um die Eingabewerte zu übermitteln.
<pre>/*Methodenaufruf: Die Berechnung * wird für das Objekt durchgeführt*/ \$dieDaten -> berechne();</pre>	<p><i>Verarbeitung: Berechnende Methoden aufrufen</i></p> <p>Passen Sie den Methodenaufruf an, wie nebenstehend angezeigt.</p>
<pre>//####AUSGABE##### echo "Zahl1: <h5>" .\$dieDaten -> get_zahl1()."</h5>"; echo "Zahl2: <h5>" .\$dieDaten -> get_zahl2()."</h5>"; echo "Operator: <h5>" .\$dieDaten -> get_operator()."</h5>"; echo "Ergebnis: " .\$ausgabe;</pre>	<p><i>Ausgabe: Ausgaben anpassen</i></p> <p>Passen Sie die Anweisungen für die Ausgaben auf der Benutzeroberfläche an und erweitern Sie die fehlenden Anweisungen, wie nebenstehend angezeigt.</p>
Im Web Browser	<p><i>Zwischenergebnis testen.</i></p> <p>Öffnen Sie dazu den Internetbrowser und geben Sie den Pfad zur gerade erstellen Datei an. Geben Sie dazu den in der Grafik angezeigten</p>

 <p>View: taschenrechner.php</p>	<p>http://localhost/05_PHP/WebContent/taschenrechner.php</p> <p>Klicken Sie in der Navigationsleiste auf die Option → Taschenrechner.</p> <p>Rechnet der Rechner schon?</p>
	<p><i>Fehler beheben.</i></p> <p>Wenn Sie die Eingaben tätigen und mit einem Klick auf die Schaltfläche → Ausrechnen das Ereignis auslösen, meldet System:</p> <p>„Class 'Taschenrechner' not found...“</p> <p>Wir werden diesen Fehler beheben indem wir die noch fehlende Klasse → Taschenrechner (unser Model erweitern und in der Bibliothek (→ lib.php) einbetten.</p>

Model

Fachklassen:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)



UML-Klasse → Taschenrechner: lib.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

4.1 Informationsblatt: Objekten, Klassen, A

Thema:	Einführung in PHP
Autor:	Christine Janischek
Informationsblatt: Objekten, Klasse	
Klassenname	Klassenname
	- attributname1: datentyp - attributname2: datentyp

Verarbeitung

Nutzen Sie das Informationsblatt. Klären Sie die Begriffe und informieren Sie sich über das Grundgerüst einer Klasse in PHP.

Wir implementieren die Fachklasse → Notenrechner, indem wir sie mit dem benötigten Quellcode ausstatten.

Entsprechend den Vorgaben (Anforderungen) der nebenstehend angezeigten UML-Klasse, werden wir das in den kommenden Schritten tun.

Fachklasse implementieren.

Öffnen Sie dazu die Bibliotheksdatei → lib.php.

Integrieren Sie unterhalb der bereits enthaltenen Klasse(n), die neue Fachklasse:
→ Taschenrechner

Gehen Sie vor wie zuvor für die Klasse → No-

Taschenrechner
-\$zahl1 -\$zahl2 -\$operator -\$ergebnis
+ __construct() + set_zahl1(\$pZahl1) + set_zahl2(\$pZahl2) + set_operator(\$pOperator) + set_ergebnis(\$pErgebnis) + get_zahl1() + get_zahl2() + get_operator() + get_ergebnis() + addieren() + subtrahieren() + multiplizieren() + dividieren() + berechne()

Reduzierte UML-Klasse: Taschenrechner

Berechnungen:**addieren:**

```
ergebnis = zahl1 + zahl2
```

Implementierung in der Klasse Taschenrechner:

```
public function addieren(){
    /*Rechenoperator in
     * lokales Attribut übernehmen*/
    $mOperator = "+";

    //Berechnung definieren
    $pErgebnis = $this->get_zahl1()
        + $this->get_zahl2();

    /*Operator und Ergebnis in das
     * Objekt übermitteln*/
    $this->set_operator($mOperator);
    $this->set_ergebnis($pErgebnis);
}
```

tenrechner beschrieben:

→ Klasse und Attribute deklarieren. ([lesen](#))→ Konstruktor deklarieren. ([lesen](#))→ Get- und Set-Methoden deklarieren. ([lesen](#))→ Methode für die Berechnung(en). ([lesen](#))**Hinweis:**

Berücksichtigen Sie bitte unbedingt die Vorgaben aus der nebenstehenden UML-Klassen, um unnötige Syntaxfehler zu vermeiden.

Implementieren Sie auch die Methoden:**subtrahieren:**

```
ergebnis = zahl1 - zahl2
```

multiplizieren:

```
ergebnis = zahl1 * zahl2
```

dividieren:

```
ergebnis = zahl1 / zahl2
```

Für die Methode → berechne() soll gelten:

Berechne				
auswahl				sonst
auswahl = 1	auswahl = 2	auswahl = 3	auswahl = 4	
addieren()	subtrahieren()	multiplizieren()	dividieren()	mMeldung = "Eingabefehler! Sie haben keine der möglichen Rechenoperationen gewählt"
				ergebnis = 0

Wählen Sie eine geeignete Kontrollstruktur und implementieren Sie die Methode → berechne().

Zahlen eingeben

Zahl 1:
12

Zahl 2:
3

Operation auswählen

☒ + (addieren) ☐ - (subtrahieren)

☐ * (multiplizieren) ☐ / (dividieren)

☐ ^ (potenzieren)

Ausrechnen

Hinweis: Falls Fehler angezeigt werden berücksichtigen Sie die folgenden Tipps:

- Beheben Sie die Fehler von oben nach unten
- Testen Sie nach jeder Korrektur
- Nutzen Sie die Zeilen- und Dateiangabe
- Prüfen Sie die Attribut- und Methodennamen
- Prüfen Sie die Klamersetzung
- Prüfen Sie ob Zeichen (z.B. „;“) fehlen

Zahlen eingeben

Zahl 1:
12

Zahl 2:
0

Operation auswählen

☐ + (addieren) ☐ - (subtrahieren)

☐ * (multiplizieren) ☒ / (dividieren)

☐ ^ (potenzieren)

Ausrechnen

Testen Sie die Anwendung erneut.

BSW Berufliches Schulzentrum Wangen

Dynamische Webseiten in PHP

Home

Bmirechner

Notenrechner

Taschenrechner

Ergebnis berechnen

Zahl1:
12

Zahl2:
3

Operator:
+

Ergebnis: 15

Mit dieser Vorgehensweise können Sie künftig beliebig viele Klassen integrieren und an beliebiger Stelle im System nutzen.

Herzlichen Glückwunsch Sie haben die Anwendung objektorientiert implementiert.

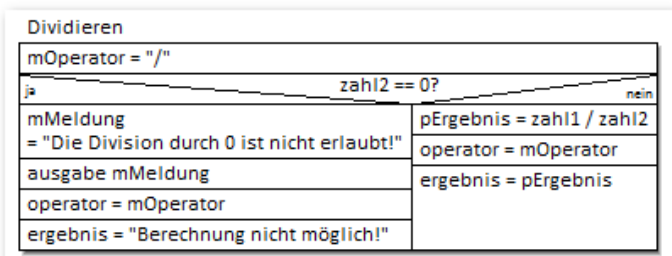
Lösen Sie im Anschluss an dieses Projekt, zum besseren Verständnis, das Aufgabenblatt:

→ [Übung einfache Methoden und Fallunterscheidungen](#)

Zusatzaufgabe

Testen Sie die Division durch 0, wie nebenstehenden angezeigt.


Implementieren Sie die Behandlung dieses Sonderfalls, indem Sie die Methode → dividieren() erweitern:



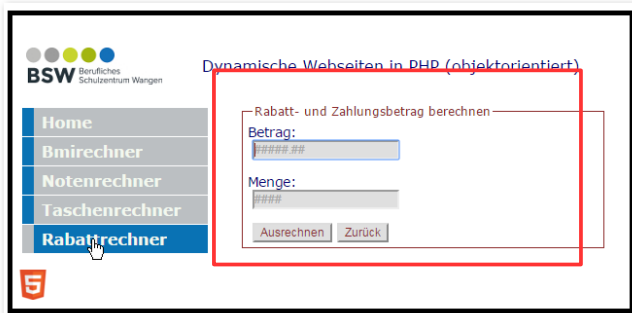
Testen Sie die Anwendung erneut!

7 Rabattrechner: Übung Fallunterscheidungen

7.1 Informationsblatt: Rabattrechner

Thema: 	Übung Fallunterscheidungen Autor: Christine Janischek Informationsblatt: Rabattrechner
---	--

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)



Ergebnis der Übung: → rabattrechner.php (View)

Eingabe-Formular: → rabatt.php (View)

Rabattrechner
-\$betrag -\$menge -\$rabattsatz -\$rabattbetrag -\$ergebnis + __construct() + set_betrag(\$pBetrag) + set_menge(\$pMenge) + set_rabattsatz(\$pRabattsatz) + set_rabattbetrag(\$pRabattbetrag) + set_ergebnis(\$pErgebnis) + get_betrag() + get_menge() + get_rabattsatz() + get_rabattbetrag() + get_ergebnis() + ermittle_Rabattsatz() + berechne_Rabattbetrag() + berechne_zahlungsbetrag()
Reduzierte UML-Klasse: Rabattrechner

Bibliothek: → lib.php (Model)

Ausgabe-Datei: → rabatt1.php (Controller)

Ermittlung des Rabattsatzes:

Ermittelte Rabattsatz					
mMenge = menge			mMenge?		
mMenge ≥ 150	mMenge > 100	mMenge ≥ 50	mMenge ≥ 20	mMenge < 20	sonst
rabattsatz = 12	rabattsatz = 10	rabattsatz = 8	rabattsatz = 6	rabattsatz = 3	rabattsatz = 15

Berechnungen


Des Rabattbetrags:

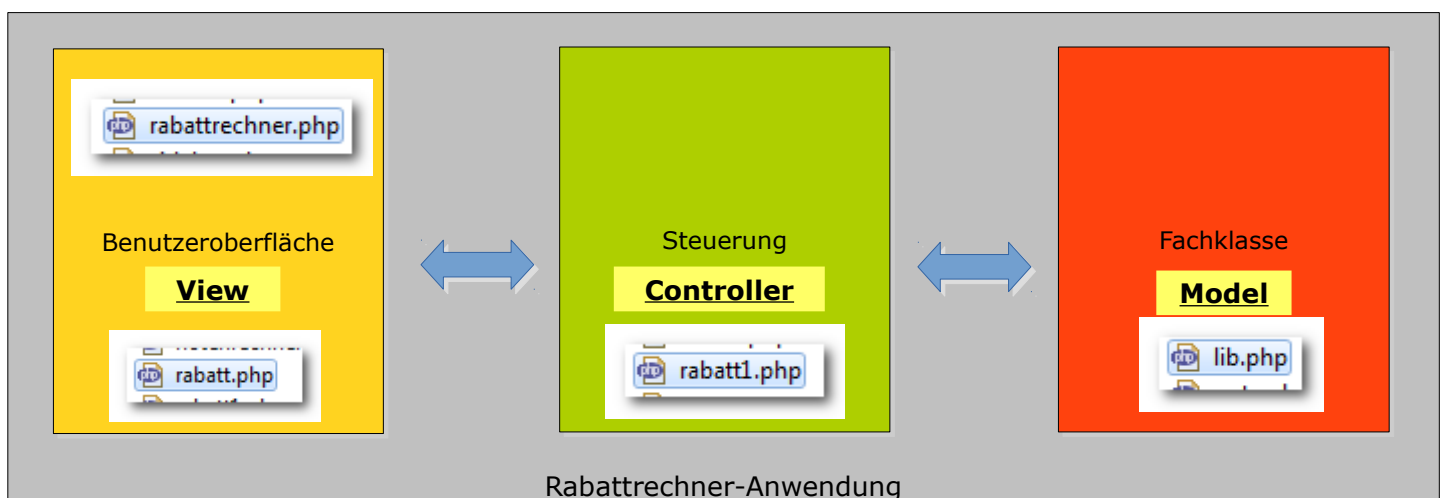
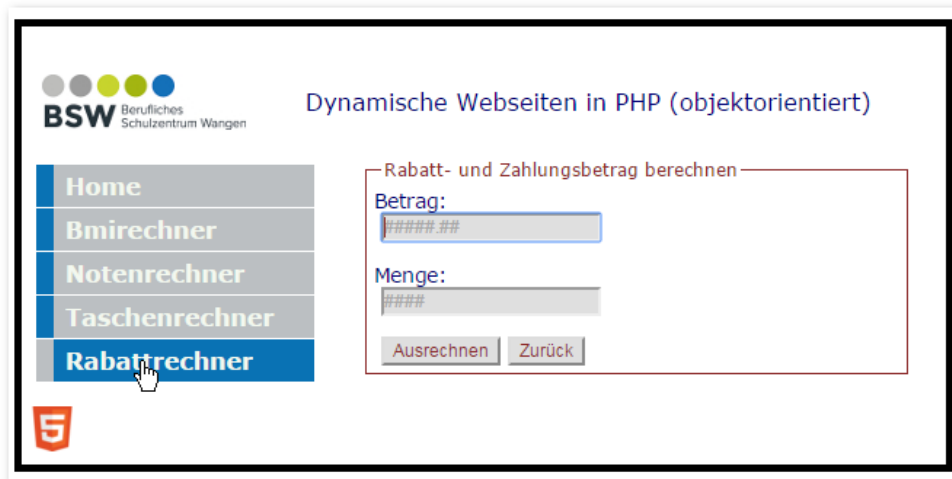
$$\text{rabattbetrag} = \text{betrag} / 100 * \text{rabattsatz};$$

Des Zahlungsbetrags:

$$\text{zahlungsbetrag} = \$\text{betrag} - \text{rabattbetrag};$$

7.2 Arbeitsblatt: Rabattrechner

Thema: 	Übung Fallunterscheidungen Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Rabattrechner
---	---




Arbeitsauftrag:

1. Erzeugen Sie ein neues Projekt um den → Rabattrechner umzusetzen.
2. Implementieren Sie den Rabattrechner und berücksichtigen Sie dazu die Vorgaben auf dem [Informationsblatt](#).
3. Dokumentieren Sie welche einzelnen Schritte für die Umsetzung der View, des Controllers und des Models notwendig sind.

8 Bmirechner: Übung Fallunterscheidung

8.1 Informationsblatt: Bmirechner Erweiterung

Thema: 	Übung Fallunterscheidungen Autor: Christine Janischek Informationsblatt: Bmirechner Erweiterung
---	---

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)



Ergebnis der Übung: → bmirechner.php (View)



Eingabe-Formular: → bmi.php (View)

Bmirechner
-\$gewicht -\$groesse -\$alter -\$geschlecht -\$kategorie -\$ergebnis + __construct() + set_gewicht(\$pGewicht) + set_groesse(\$pGroesse) + set_alter(\$pAlter) + set_geschlecht(\$pGeschlecht) + set_kategorie(\$pKategorie) + set_ergebnis(\$pErgebnis) + get_groesse() + get_gewicht() + get_alter() + get_geschlecht() + get_kategorie() + get_ergebnis() + berechne_bmi() + interpretiere_bmi()

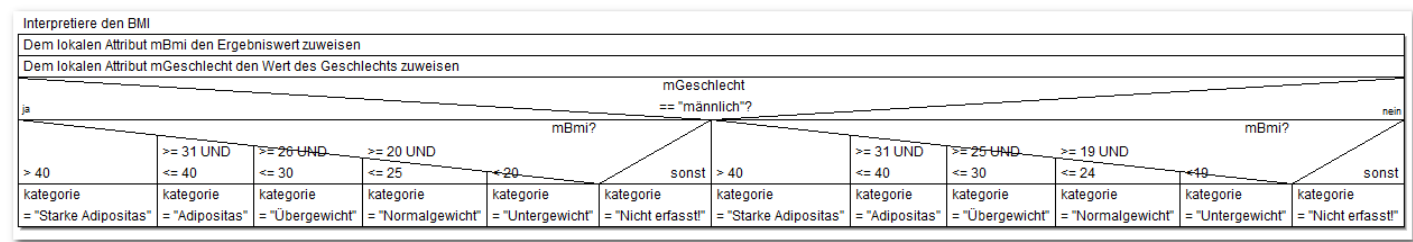
Bibliothek:
→ lib.php (Model)

Reduzierte UML-Klasse: Bmirechner



Ausgabe-Datei: → bmi1.php (Controller)

Für die Interpretation des BMI (die Ermittlung der Kategorie):



Tabellarische Darstellung:
Quelle: <http://www.bmi-rechner.net/bmi-tabelle.htm>

	BMI männlich	BMI weiblich
Untergewicht	unter 20	unter 19
Normalgewicht	20-25	19-24
Übergewicht	26-30	25-30
Adipositas	31-40	31-40
starke Adipositas	größer 40	größer 40

Formular-Komponente → Drop-Down-Menü für die Auswahl des Geschlechts

```
<select name='ddGeschlecht' id="ddGeschlecht"
  required="required" autofocus="autofocus" size="1">
  <option>weiblich</option>
```



Alter	optimaler BMI
19-24	19-24
25-34	20-25
35-44	21-26
45-54	22-27
55-64	23-28
älter als 65	24-29

Quelle: <http://www.bmi-rechner.net/bmi-tabelle.htm>

8.2 Arbeitsblatt: Bmirechner Erweiterung

Thema:



Übung Fallunterscheidungen

Autor: Christine Janischek

Arbeitsblatt: Bmirechner Erweiterung

Dynamische Webseiten in PHP (objektorientiert)

- Home
- Bmirechner (opt.)**
- Notenrechner
- Taschenrechner
- Rabattrechner
- Darlehnsrechner

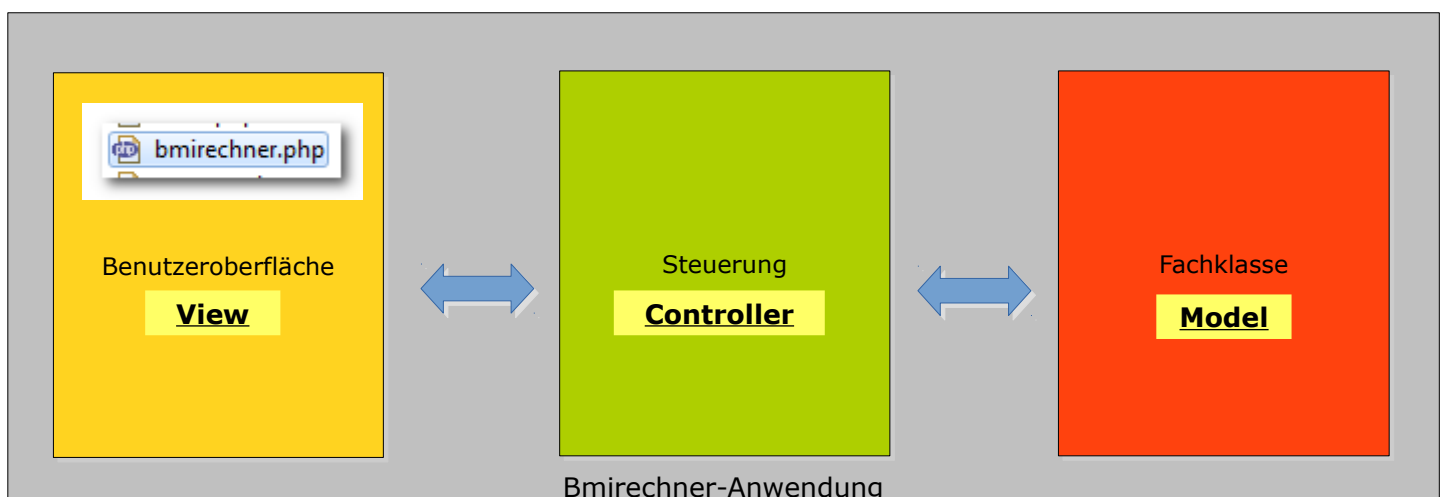
Notendurchschnitt ausrechnen

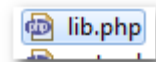
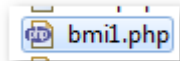
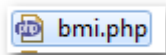
Gewicht (in Kg):

Größe (in m):

Alter:

Geschlecht:




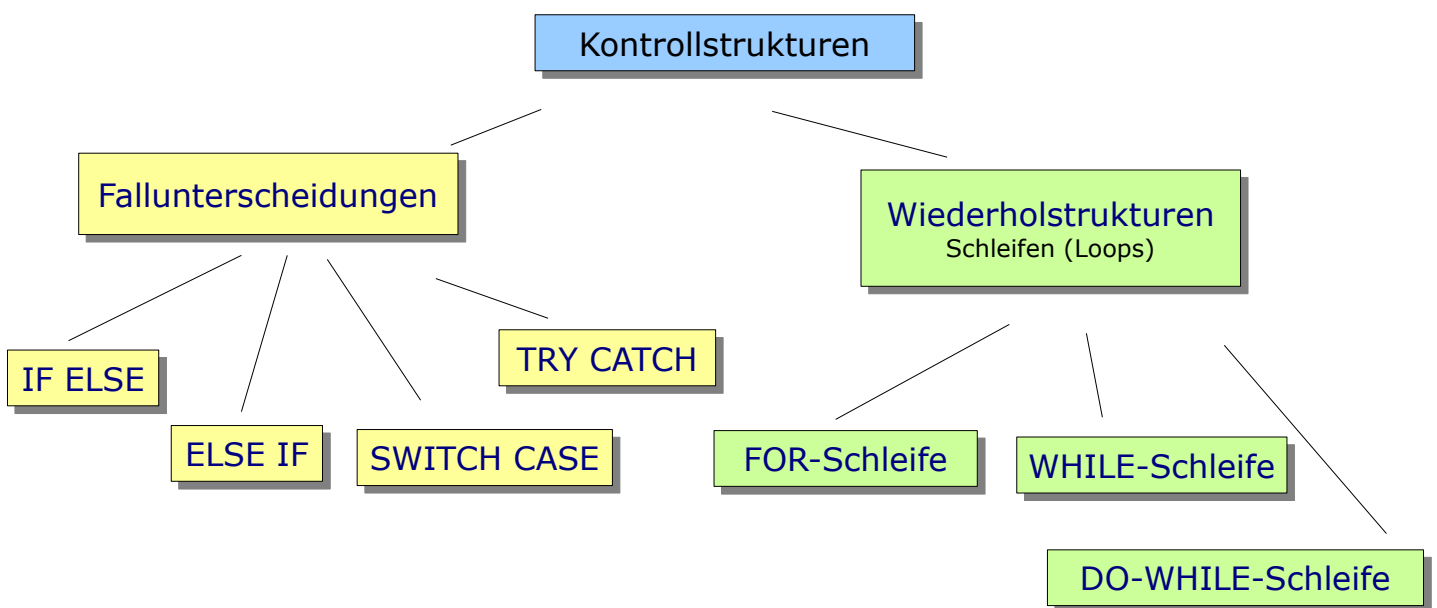
**Arbeitsauftrag:**

1. Erzeugen Sie ein neues Projekt um den → Bmirechner zu erweitern.
2. Implementieren Sie die Erweiterung und berücksichtigen Sie dazu die Vorgaben auf dem [Informationsblatt](#).
3. Dokumentieren Sie welche einzelnen Schritte für die Umsetzung der View, des Controllers und des Models notwendig sind.

9 Darlehensrechner: Wiederholstrukturen

9.1 Informationsblatt: Kontrollstrukturen → Wiederholstrukturen

Thema: 	Kontrollstrukturen: Wiederholstrukturen Autor: Christine Janischek Informationsblatt: Überblick zu Wiederholstrukturen
---	---



Hinweis: Wiederholstrukturen sind Bestandteil von Verhaltensweisen (Methoden)		
Wiederholstrukturen	Grundgerüst	Besonderheit
FOR-SCHLEIFE	<pre> for (ausdruck1; ausdruck2; ausdruck3){ //Anweisung(en) } Beispiel: for(\$i = 10;\$i > 0;\$i--) { echo \$i; } </pre>	<p>Ist die komplexeste Schleife.</p> <p>Ausdruck1 wird vor der Schleife ausgeführt und enthält in der Regel die Deklaration und Initialisierung der Schleifen-zählervariablen.</p> <p>Am Anfang eines jeden Schleifendurchlaufs wird die Anweisung in Ausdruck2 ausgeführt. Wenn diese → True ist wird die Schleife fortgesetzt</p>

		<p>und die darunterliegenden Anweisungen werden ausgeführt. Anderenfalls (→ False) wird der Vorgang abgebrochen.</p> <p>Am Ende eines jeden Schleifendurchlaufs wird die Anweisung in Ausdruck3 ausgeführt.</p>
WHILE-SCHLEIFE	<pre>while (bedingung){ //Anweisung(en) //Abbruchbedingung }</pre> <p>Beispiel:</p> <pre>\$i = 10; while(\$i > 0) { echo \$i; \$i--; }</pre>	<p>Ist die einfachste Schleife.</p> <p>Die Anweisungen innerhalb der Schleife werden wiederholt ausgeführt, solange die Bedingung zutrifft, also zu → True evaluiert.</p> <p>Eine Abbruchbedingung z.B. ein Zähler stellt in der Regel sicher, dass die Schleife nicht endlos ausgeführt wird, die Bedingung zu gegebener Zeit zu → False evaluiert und der Vorgang abgebrochen wird.</p>
DO-WHILE-SCHLEIFE	<pre>do{ //Anweisung(en) //Abbruchbedingung }while(bedingung);</pre> <p>Beispiel:</p> <pre>\$i = 10; do { echo \$i; \$i--; } while (\$i > 0);</pre>	<p>Ist der While-Schleife sehr ähnlich.</p> <p>Der Unterschied liegt daran, dass die Bedingung erst am Ende des Schleifendurchlaufs geprüft wird.</p>

9.2 Informationsblatt: Darlehensrechner

View

Box-Modell:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Eingabe-Formular erzeugen: `darlehensrechner.php`

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

Ergebnis der Übung: → `darlehensrechner.php` (View)

Eingabe-Formular: → `darlehen.php` (View)

Darlehensrechner
-\$finanzierungsbedarf -\$zinssatz -\$tilgungssatz -\$zeitraum -\$jahr = 1 -\$kreditbetrag -\$zinsanteil_jahr -\$tilgung_jahr -\$belastung_monat -\$belastung_jahr -\$kontostand_ende_jahr -\$summe_zinsanteile -\$ergebnis
+ __construct() Getter + Setter aller Attribute + berechne_Annuitaet() + ermittle_Kreditbetrag() + berechne_Zinsanteil() + ermittle_Belastung_jahr() + ermittle_Belastung_mon() + berechne_Tilgung_jahr() + berechne_Kontostand_ende_jahr() + berechne_Zinsanteile_kumuliert()

Reduzierte UML-Klasse: Darlehensrechner

Bibliothek: → lib.php (Model)

Fakten zum Finanzplan						
Finanzierungsbedarf:						
8000 €						
Zinssatz:						
6.5 %						
Tilgungssatz:						
15 %						
Zeitraum:						
5 Jahre						
Annuität: 1720 €						
Finanzierungsplan						
Jahr	Kreditbetrag	Zinsanteil	Tilgung	Monatliche Belastung	Jährliche Belastung	Ende des Jahres
1	8000 €	520 €	0 €	143.33 €	1720 €	8000 €
2	8000 €	520 €	1200 €	143.33 €	1720 €	6800 €
3	6800 €	442 €	1278 €	143.33 €	1720 €	5522 €
4	5522 €	358.93 €	1361.07 €	143.33 €	1720 €	4160.93 €
5	4160.93 €	270.46 €	1449.54 €	143.33 €	1720 €	2711.39 €
Zinsen insgesamt: 2111.39 €						

Ausgabe-Datei: → darlegen1.php (Controller)

```

/*Tabelle*/

th,td{
    border: 1px solid grey; /*Rahmen keiner*/
    font-size: 75%; /*relative Schriftgröße*/
}

td{
    text-align: right;
}

```

Stylesheet-Angaben für
die Formatierung der Tabelle → style.css

Controller

Ereignissteuerung: darlehen1.php

Ereignissteuerung:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Annuitätendarlehn berechnen

Finanzierungsbedarf:

8000

Annuitätendarlehn berechnen

Finanzierungsbedarf:

8000 €

Zinssatz:

6.5 %

Tilgungssatz:

15 %

Zeitraum:

5 Jahre

Annuität: 1720 €

Finanzierungsplan

Jahr	Kreditbetrag	Zinsanteil	Tilgung	Monatliche Belastung	Jährliche Belastung	Ende des Jahres
1	8000 €	520 €	0 €	143.33 €	1720 €	8000 €
2	8000 €	520 €	1200 €	143.33 €	1720 €	6800 €
3	6800 €	442 €	1278 €	143.33 €	1720 €	5522 €
4	5522 €	358.93 €	1361.07 €	143.33 €	1720 €	4160.93 €
5	4160.93 €	270.46 €	1449.54 €	143.33 €	1720 €	2711.39 €

Zinsen insgesamt: 2111.39 €

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

Anwendungsfall:

Der Benutzer gibt die Eingabewerte ein. Wenn der Benutzer auf die Schaltfläche → Ausrechnen klickt werden die folgenden Schritte ausgeführt (darlehen1.php):

/*SCHRITT-FÜR-SCHRITT zur gewünschten Ausgabe*/

/*#####EINGABE####*/

1. Lesen aller Eingabewerte. Dazu werden, wie sonst auch üblich, alle Werte aus den Textfeldern an lokale Attribute übermittelt.

/*#####VERARBEITUNG####*/

2. Erzeugung eines Objektes der Klasse Darlehensrechner
3. Übermitteln der Eigenschaftswerte an das Objekt der Fachklasse.
4. Berechnung der Annuität
5. Dem lokalen Attribut → \$ausgabe wird die berechnete Annuität (→ ergebnis) zugewiesen.

/*#####VERARBEITUNG UND AUSGABE####*/

6. Ausgabe des Finanzierungsbedarfs
7. Ausgabe des Zinssatzes
8. Ausgabe des Tilgungssatzes
9. Ausgabe des Zeitraums
10. Ausgabe der Annuität
11. Ausgabe

- des Schließ-Tag des aktuellen Fieldsets,
- öffnen des neuen Fieldsets,
- die Legenden-Box mit Inhalt
- das Eröffnungstag der Tabelle und
- die Kopfzeile der Tabelle

12. Das aktuelle Jahr und den aktuellen Zeitraum jeweils in ein lokales Attribut übernehmen.

→ Teil1: darlehen1.php

→ Teil2: darlehen1.php

13. Solange der aktuelle Zeitraum größer 0 ist soll
- der Wert des aktuellen Jahres an das Objekt der Klasse übermittelt
 - der Kreditbetrag ermittelt
 - der Zinsanteil berechnet
 - die jährliche Belastung ermittelt
 - die monatliche Belastung ermittelten
 - die Tilgung pro Jahr berechnet
 - der Kontostand am Ende des Jahres berechnet
 - die Zinsanteile kumuliert werden.
 - Des weiteren soll
 - der Kreditbetrag
 - der Zinsanteil
 - die jährliche Tilgung
 - die monatliche Belastung
 - die jährliche Belastung
 - der Kontostand am Ende des Jahres und die
 - Summe der Zinsanteile
 - anschließend lokalen Attributen zugewiesen werden
 - und alle Werte in einer Tabellenzeile ausgegeben werden. Jeder der folgenden Werte soll dazu in eine Spalte geschrieben werden
 - das aktuelle Jahr
 - der Kreditbetrag gerundet auf zwei Nachkommastellen
 - der Zinsanteil gerundet auf zwei Nachkommastellen
 - jährliche Tilgung gerundet auf zwei Nachkommastellen
 - die monatliche Belastung gerundet auf zwei Nachkommastellen
 - die jährliche Belastung gerundet auf zwei Nachkommastellen
 - und den Kontostand am Ende des Jahres gerundet auf zwei Nachkommastellen
 - abschließend soll das aktuelle Jahr inkrementiert („hochgezählt“),
 - der Zeitraum dekrementiert („runtergezählt“) und der Wiederholvorgang geschlossen werden.
14. Erzeugen Sie abschließend die Ausgabe mit dem Schließ-Tag für die Tabelle und der Ausgabe für die Summe der Zinsanteile.

Ergänzen Sie die Lücken im Quellcode, übernehmen und testen Sie den Quellcode für die Controller-Datei → `darlehen1.php` im Anschluss!

Teil 1: darlehen1.php

```

13      <?php
14      //Eingaben lesen
15      
16      
17      $pTilgungssatz = $_POST['tfTilgungssatz'];
18      $pZeitraum = $_POST['tfZeitraum'];
19
20
21      //Verarbeitung
22      //Objekt erzeugen
23      $dieDaten = new Darlehnsrechner();
24
25      
26      
27      $dieDaten -> set_zinssatz($pZinssatz);
28      $dieDaten -> set_tilgungssatz($pTilgungssatz);
29      $dieDaten -> set_zeitraum($pZeitraum);
30
31      $dieDaten -> berechne_Annuitaet();
32      $ausgabe = $dieDaten -> get_ergebnis();
33
34      
35      echo "Finanzierungsbedarf: <h5>".$dieDaten -> get_finanzierungsbedarf(). " €</h5>";
36      echo "Zinssatz: <h5>".$dieDaten -> get_zinssatz(). " %</h5>";
37      echo "Tilgungssatz: <h5>".$dieDaten -> get_tilgungssatz(). " %</h5>";
38      echo "Zeitraum: <h5>".$dieDaten -> get_zeitraum(). " Jahre</h5>";
39      echo "Annuit&auml;t: ".$ausgabe. " €";

```

[→ zurück zum Anwendungsfall](#)

Studieren Sie den Anwendungsfall und ergänzen Sie die fehlenden Quellcodezeilen

-1-	
-2-	
-3-	
-4-	
-5-	
-6-	

Teil 2: darlehen1.php

```

40
41 //Ausgabe: Tabellenkopf für den Finanzplan ausgeben
42 echo "</fieldset>"
43 <fieldset>
44   <legend>Finanzierungsplan</legend>
45   <table>
46     <tr>
47       <td>-7-
48     </td>
49     <td>-8-
50     </td>
51     <td>-9-
52     </td>
53   </tr>
54   <tr>
55     <th>Tilgung</th>
56     <th>Monatliche Belastung</th>
57     <th>J&auml;hrliche Belastung</th>
58     <th>Ende des Jahres</th>
59   </tr>
60
61 //Aktuelles Jahr und Aktuellen Zeitraum in lokales Attribut übernehmen
62 $mJahr = $dieDaten -> get_jahr();
63 $mZeitraum = $dieDaten -> get_zeitraum();
64
65 //Ausgabe mit Schleife: Finanzplan, zeilenweise
66 while(<div>-10-
67
68   //Zeilenweise (jedes Jahr) Berechnung der Teilergebnisse
69   $dieDaten -> set_jahr($mJahr);
70   $dieDaten -> ermittle_Kreditbetrag();
71   <div>-11-
72   <div>-12-
73   $dieDaten -> ermittle_Belastung_mon();
74   $dieDaten -> berechne_Tilgung_jahr();
75   $dieDaten -> berechne_Kontostand_ende_jahr();
76   $dieDaten -> berechne_Zinsanteile_kumuliert();

```

[→ zurück zum Anwendungsfall](#)

Studieren Sie den Anwendungsfall und ergänzen Sie die fehlenden Quellcodezeilen

-7-	
-8-	
-9-	
-10-	
-11-	
-12-	

Teil 3: darlehen1.php

```

73
74 //Zeilenweise (jedes Jahr) Ermittlung der Teilergebnisse
75 -13-
76 -14-
77 $mTilgung_jahr = $dieDaten -> get_tilgung_jahr();
78 $mBelastung_mon = $dieDaten -> get_belastung_monat();
79 $mBelastung_jahr = $dieDaten -> get_belastung_jahr();
80 $mKontostand_ende_jahr = $dieDaten -> get_kontostand_ende_jahr();
81 $mSumme_zinsanteile = $dieDaten -> get_summe_zinsanteile();
82
83 //Zeilenweise (jedes Jahr) die gerundeten Teilergebnisse ausgeben
84 echo "<tr>
85     <td>". $mJahr. "</td>
86     <td>". round($mKreditbetrag,2). " €</td>
87     -15-
88     -16-
89     <td>". round($mBelastung_mon,2). " €</td>
90     <td>". round($mBelastung_jahr,2). " €</td>
91     <td>". round($mKontostand_ende_jahr,2). " €</td>
92 </tr>";
93
94 //Jahr inkrementieren
95 -17-
96
97 //Abbruchbedingung für die Schleife, Zeitraum dekrementieren
98 -18-
99 }
100 echo "</table> <br />Zinsen insgesamt: ". round($mSumme_zinsanteile,2). " €
101
102 </fieldset>
103 </form>
104 </div>";
105 ?>

```

[→ zurück zum Anwendungsfall](#)

Studieren Sie den Anwendungsfall und ergänzen Sie die fehlenden Quellcodezeilen

-13-	
-14-	
-15-	
-16-	
-17-	
-18-	

Model

Fachklassen:

- [Bmirechner](#)
- [Bmirechner \(opt\)](#)
- [Darlehensrechner](#)
- [Notenrechner](#)
- [Rabattrechner](#)
- [Taschenrechner](#)

Klassenname

Attribute

Konstruktor
&
Methoden

UML-Klasse → Darlehensrechner: lib.php

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

Berechne Annuität:

```
Berechne Annuität
mAnnuitaet = finanzierungsbedarf * (zinssatz + tilgungssatz)/100
ergebnis = mAnnuitaet
```

Der Annuität.

Im vorliegenden Fall handelt es sich um ein Annuitäten-darlehen.

Mittels der folgenden Berechnung kann die Annuität ermittelt werden.

Formel:

```
ergebnis
    = finanzierungsbedarf
    * (zinssatz + tilgungssatz)/100
```

Ermittle Kreditbetrag:

```
Ermittle Kreditbetrag
ja          jahr == 1          nein
mKreditbetrag = finanzierungsbedarf  mKreditbetrag = kontostand_ende_jahr
kreditbetrag = mKreditbetrag          kreditbetrag = mKreditbetrag
```

Der Kreditbetrag.

Für das Erste Jahr soll für den Kreditbetrag der eingegebene Finanzierungsbedarf übernommen werden. Für alle anderen Jahre soll für den Kreditbetrag der Kontostand am Ende des Jahres übernommen werden.

Berechne den Zinsanteil:

```
Berechne den Zinsanteil
mZinsanteil = kreditbetrag * zinssatz /100
zinsanteil_jahr = mZinsanteil
```

Der Zinsanteil.

```
zinsanteil = kreditbetrag * zinssatz /100
```

Ermittle Belastung im Jahr:

```

Ermittle die Belastung im Jahr
mBelastung_jahr = ergebnis
belastung_jahr = mBelastung_jahr

```

Die Belastung im Jahr.

Entspricht beim Annuitätendarlehen der Annuität.

Ermittle Tilgung im Jahr

```

Berechne Tilgung im Jahr
ja ----- jahr == 1 ----- nein
mTilgung_jahr = 0 | mTilgung_jahr = belastung_jahr - zinsanteil_jahr
tilgung_jahr = mTilgung_jahr

```

Die Tilgung im Jahr.

Für das Erste Jahr soll keine Tilgung anfallen:

tilgung im jahr = 0;

Anderenfalls soll die Tilgung berechnet werden:

**tilgung im jahr
= belastung im jahr - zinsanteil im jahr**

Ermittle Belastung im Monat:

```

Ermittle die monatliche Belastung
mBelastung_mon = belastung_jahr / 12
belastung_mon = mBelastung_mon

```

Die Belastung im Monat.

Entspricht 1/12 der jährlichen Belastung.

belastung im monat = belastung im jahr / 12;

Ermittle Kontostand am Ende des Jahres:

```

Berechne Kontostand am Ende des Jahres
mKontostand = 0
ja ----- jahr == 1 ----- nein
mKontostand_ende_jahr = kreditbetrag | mKontostand_ende_jahr
= kontostand_ende_jahr - tilgung_jahr
kontostand_ende_jahr = mKontostand_ende_jahr

```

Der Kontostand am Ende des Jahres.

Im Ersten Jahr soll der Kontostand am Ende des Jahres dem Kreditbetrag entsprechen. In allen folgenden Jahren ergibt sich der Kontostand am Ende des Jahres aus dem Kontostand am Ende des letzten Jahres abzüglich der Tilgung im Jahr.

Berechne Zinsanteile kumuliert:

```

Berechne die kumulierten Zinsanteile
mSumme_zinsanteile = mSumme_zinsanteile + zinsanteil_jahr
summe_zinsanteile = mSumme_zinsanteile

```

Die kumulierten Zinsanteile.

Die wichtigste Frage für einen Kreditnehmer ist immer: „Was ist der Preis für den Kredit?“ Der Preis ergibt sich aus den Zinszahlungen, welche über die gesamte Laufzeit hinweg gezahlt werden müssen. Summiert man diese Beträge auf ergibt sich die Summe aller Zinsanteile.

9.3 Arbeitsblatt: Darlehensrechner

Thema:



Kontrollstrukturen: Wiederholstrukturen

Autor: Christine Janischek

Arbeitsblatt: Darlehensrechner

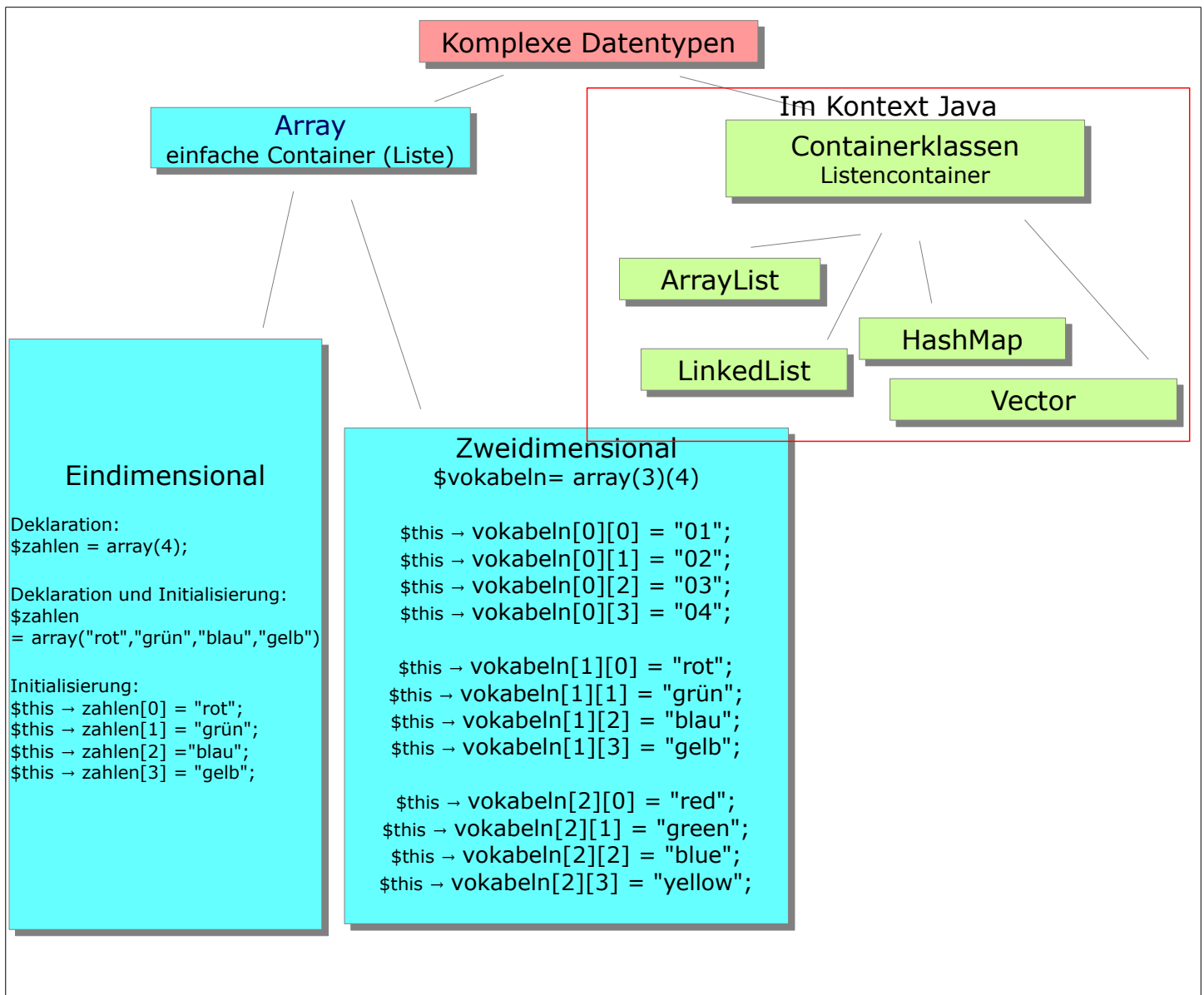


Arbeitsauftrag:


1. Erzeugen Sie ein neues Projekt um den → Darlehensrechner umzusetzen.
2. Implementieren Sie den → Darlehensrechner und berücksichtigen Sie dazu die Vorgaben und Hilfestellungen auf dem [Informationsblatt](#).
3. Dokumentieren Sie welche einzelnen Schritte für die Umsetzung der View, des Controllers und des Models notwendig sind.

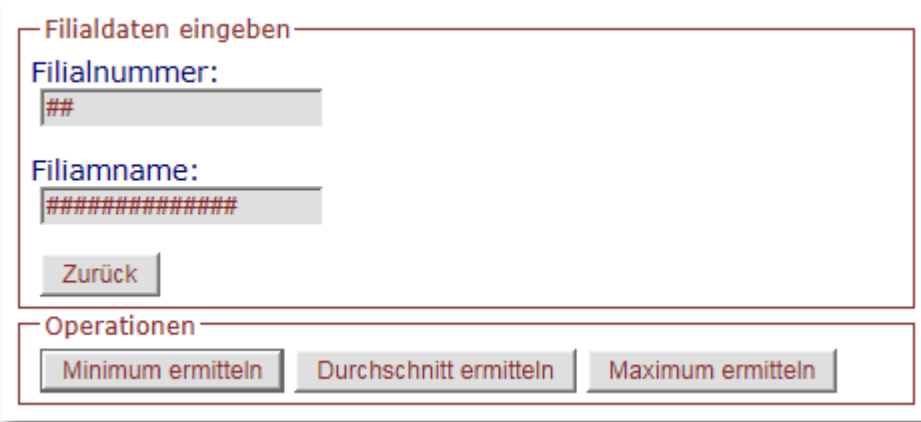
10 Umsatzrechner: Übung Wiederholstrukturen

10.1 Informationsblatt: Datencontainer

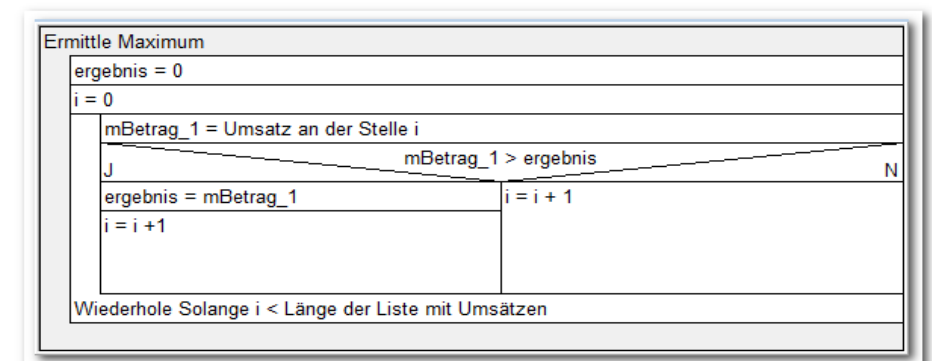
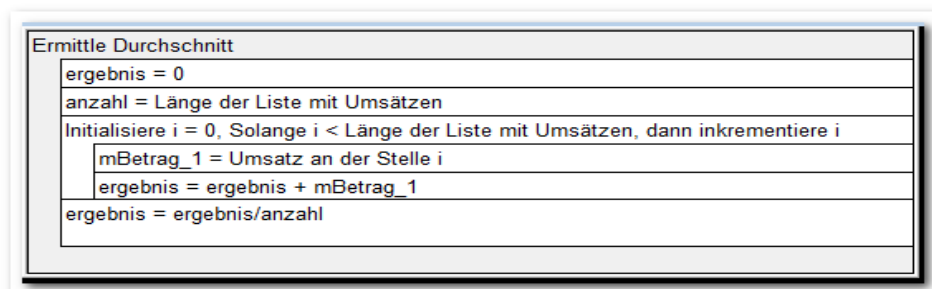
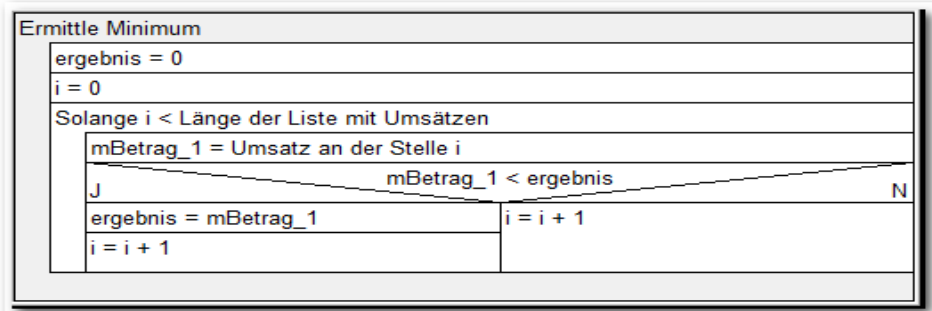


10.2 Arbeitsblatt: Umsatzrechner

Thema: 	Kontrollstrukturen: Wiederholstrukturen Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Umsatzrechner
--	--

	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Filiale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> - Filialname:int - Filialname:String - umsatz:double[] = new double[12] - ergebnis:double </td> </tr> <tr> <td> + Filiale() + getFilialnummer():String + setFilialnummer(String pFilialnummer) + getFilialname():String + setFilialname(String pFilialname) + getErgebnis():double + setErgebnis(double pErgebnis) + ermittleMinimum():void + ermittleDurchschnitt():void + ermittleMaximum():void </td> </tr> </tbody> </table> <p>UML-Klasse: Filiale</p>	Filiale	- Filialname:int - Filialname:String - umsatz:double[] = new double[12] - ergebnis:double	+ Filiale() + getFilialnummer():String + setFilialnummer(String pFilialnummer) + getFilialname():String + setFilialname(String pFilialname) + getErgebnis():double + setErgebnis(double pErgebnis) + ermittleMinimum():void + ermittleDurchschnitt():void + ermittleMaximum():void
Filiale				
- Filialname:int - Filialname:String - umsatz:double[] = new double[12] - ergebnis:double				
+ Filiale() + getFilialnummer():String + setFilialnummer(String pFilialnummer) + getFilialname():String + setFilialname(String pFilialname) + getErgebnis():double + setErgebnis(double pErgebnis) + ermittleMinimum():void + ermittleDurchschnitt():void + ermittleMaximum():void				

Ihr Unternehmen hat mittlerweile einige Filialen. Für jede Filiale wird der Umsatz der letzten zwölf Monate in einer einfachen Liste erfasst.

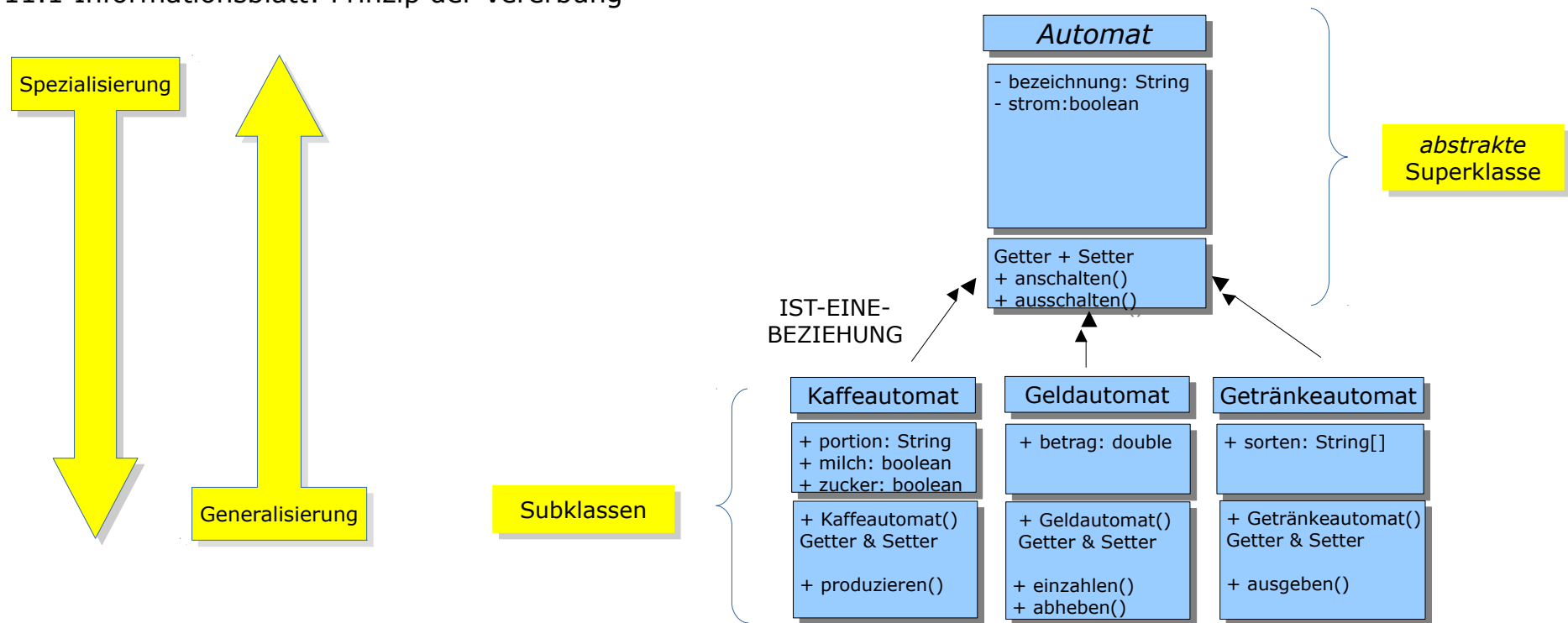


Arbeitsauftrag:

1. Initialisieren Sie die Liste Umsatz der Filiale in der Jahnstrasse 15 mit den folgenden Werten:
1000,1500,1100, 1200, 1150, 950,500,8800, 16000, 433, 8000, 5000
2. Welche Arten von Listentypen (Container) kennen Sie?
3. Nennen Sie fünf Kontrollstrukturen.
4. Erstellen Sie anhand der vorgegebenen Struktogramme den Quellcode für die Verhaltensweisen: ermittle Minimum, ermittle Maximum und ermittle Durchschnitt den Programmcode. Testen Sie den Quellcode!
5. Es hat sich ein Denkfehler eingeschlichen! Identifizieren Sie den Fehler und finden Sie einen Lösungsweg.
6. Welche Art Kontrollstrukturen eignen sich für die Behandlung des geschilderten Problems?


11 Rechner: Optimierung durch Vererbung

11.1 Informationsblatt: Prinzip der Vererbung



[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

11.2 Arbeitsblatt: Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Thema: 	Vererbung Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Gemeinsamkeiten und Unterschiede
---	---

Superklassen <pre>abstract class Automat{ //Kein Konstruktor da Abstrakt ... }</pre>	Vererbende Klasse. Deklariert werden alle Eigenschaften und Verhaltensweisen die für alle Objekte der Subklassen gelten. Abstrakte: Abstrakte Klassen dienen rein der Verwaltung der Gemeinsamkeiten (Eigenschaften und Verhaltensweisen). Von abstrakten Klassen können wir kein Objekt erzeugen. Der Automat selbst existiert also nicht! Es gibt also ausschließlich spezielle Automaten.
Subklassen <pre>class Kaffeeautomat extends Automat{ ... }</pre>	Erbende Klasse. Deklariert werden alle Eigenschaften und Verhaltensweisen die für das Objekt selbst besonders sind. Eine erbende Klasse kann die Verhaltensweisen und Eigenschaften der Subklasse nutzen.

Arbeitsauftrag:

1. Erzeugen Sie ein neues Projekt um den → Rechner umzusetzen.
2. Erzeugen Sie ein UML-Klassendiagramm. Finden Sie heraus welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede unsere Rechner aufweisen. Berücksichtigen Sie dazu die Vorgaben und Hilfestellungen auf dem [Informationsblatt](#).
3. Implementieren Sie anschließend die Klasse → Rechner und wenden Sie das Prinzip der Vererbung an.
4. Dokumentieren Sie welche einzelnen Schritte für die Umsetzung der View, des Controllers und des Models notwendig sind.

12 PHP und Datenbanken

12.1 Einführung in Sessions

12.1.1 Informationsblatt

Thema: 	Sessions Autor: Christine Janischek Informationsblatt: Sessions
---	---

PHP Sessions

Mit PHP Sessions haben wir die Möglichkeit bestimmte Daten während einer Folge von Aufrufen auf einer Webseite festzuhalten und ggf. auf anderen Seiten weiterzuverarbeiten. Im Kontext von Webseiten die beabsichtigen Daten aus Relationalen Datenbanken zu nutzen (Daten einfügen, Daten auswählen, Daten verändern und Daten löschen), können wir auf den Einsatz von Sessions nicht verzichten.

Dem Besucher wird im Hintergrund eine Session-ID zugeordnet. Somit kann PHP den Besucher identifizieren. Diese Session ID wird entweder als Cookie, als verdeckte Formularfelder oder als Attributwert an die URL gehängt.

Zusatzinformationen können dazu in sogenannte Sessionvariable übernommen und ggf. weiterverwendet werden. Für die Handhabung von Sessions nutzen wir Heutzutage bestehende Bibliotheken sog. Frameworks.

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

<pre><?php session_start(); ?></pre>	Mit session_start() ; sagen wir dem PHP Script, dass diese Seite mit Session arbeitet. Der Quellcode muss immer ganz oben stehen. Der Methodenaufruf erfüllt zum einen den Zweck eine Session (Sitzung) zu starten und zum Anderen kann eine bestehende Sitzung fortgeführt werden.
<pre><?php \$_SESSION['name'] = "wert"; ?></pre>	Wir registrieren eine Session-Variable. Dazu weisen wir den Wert in einer Sessionvariable zu.
<pre><?php \$pName = \$_SESSION['name']; ?></pre>	Für den Fall, dass wir nach einem Seitenwechsel die Session fortsetzen, wird der Wert aus der Sessionvariable erneut in eine lokale Variable übermittelt.
<pre><?php session_destroy(); ?></pre>	Löschen der Sitzung. Globale Variablen und das Session-Cookie werden nicht gelöscht. Alle Session-Variablen werden mit dem Methodenaufruf gelöscht:

	<code>\$_SESSION = array();</code>
--	------------------------------------

12.1.2 Arbeitsblatt

Thema: 	Sessions <small>Autor: Christine Janischek</small> Arbeitsblatt: Sessions
---	---

The screenshot shows a web application interface. On the left is a sidebar menu with the following items: Home, Bmirechner (opt.), Notenrechner, Taschenrechner, Rabattrechner, Darlehnsrechner, and Sessions (which is highlighted in blue and has a mouse cursor pointing to it). Below the menu is a small red logo with a white 'S'. The main content area is titled 'Dynamische Webseiten in PHP (objektorientiert)'. It features a form titled 'Sessions' with a 'Name:' label, a text input field containing 'z.B. Vorname Nachname', and two buttons labeled 'Merken' and 'Zurück'.

Arbeitsauftrag:

1. Wir folgen dem informatischen Prinzip der Wiederverwendbarkeit und kopieren dazu den Inhalt aus dem vorgegebenen Projektverzeichnis in neues Projektverzeichnis.
2. Folgen Sie die folgenden Arbeitsanweisungen und nutzen Sie ergänzend die Hinweise auf dem [Informationsblatt](#).
3. Testen Sie das Projekt.
4. Helfen Sie Kollegen und dokumentieren Sie Ihre Vorgehensweise und Ergebnisse.

Arbeitsmaterialien und Übungsprojekte finden Sie im E-Learning:

→ [E-Learning OOP](#)

session.php

Ergänzen Sie den fehlenden Quellcode an entsprechender Stelle.

Verweisen Sie in der Form-Action auf die auszuführende Datei:

→ `session1.php`

Ergänzen Sie die Bezeichnung:

`<label for="tfName">Name:</label>
`

Ergänzen Sie das Texteingabefeld für den Namen:

`<input type="text" name="tfName" id="tfName" placeholder="z.B. Vorname Nachname" required="required" autofocus="autofocus" />

`

session1.php

Ergänzen Sie den fehlenden Quellcode an entsprechender Stelle.

Sie sollten die Sitzung starten:

→ `session_start();`

Eingabewert lesen:

`$pName = $_POST ['tfName'];`

Session registrieren:

`$_SESSION['username'] = $pName;`

Ergebnis ausgeben:

`echo "Ergebnis: <h5>Hallo " .$_SESSION['username'] . "
";`

Verweis auf die nächste Seite:

`echo "Weiter";`

Verweis zurück:

`echo "Zurück</h5>";`

Ergänzen Sie den fehlenden Quellcode an entsprechender Stelle.

Sie sollen die Session verwenden (fortsetzen):


<div data-bbox="199 297 671 555"> <p>Eingaben merken und ausgeben</p> <p>Ergebnis:</p> <p>Du heißt immer noch Gast</p> <p>Abmelden</p> </div> <p>session2.php</p>	<pre>session_start(); //Ganz wichtig</pre> <p>Übernehmen Sie den Wert aus der Session in ein lokale Variable:</p> <pre>\$pName = \$_SESSION['username'];</pre> <p>Ergebnis ausgeben:</p> <pre>echo "Ergebnis: <h5>Du heißt immer noch ". \$_SESSION['username']. "

";</pre> <p>Verweisen Sie auf eine andere Seite:</p> <pre>echo "Abmelden</h5>";</pre>
<div data-bbox="199 745 671 981"> <p>Eingaben merken und ausgeben</p> <p>Ergebnis:</p> <p>Sie sind erfolgreich abgemeldet!</p> <p>Erneut Anmelden</p> </div> <p>session3.php</p>	<p><i>Ergänzen Sie den fehlenden Quellcode an entsprechender Stelle.</i></p> <p>Sie sollen die Session verwenden (fortsetzen):</p> <pre>session_start(); //Ganz wichtig</pre> <p>Übernehmen Sie den Wert aus der Session in ein lokale Variable:</p> <pre>\$pName = \$_SESSION['username'];</pre> <p>Löschen aller Session-Variablen:</p> <pre>\$_SESSION = array();</pre> <p>Löschen Sie die Daten der Sitzung:</p> <pre>session_destroy();</pre> <p>Text ausgeben:</p> <pre>echo "Ergebnis: <h5>Sie sind erfolgreich abgemeldet!

";</pre> <p>Verweis auf die Startseite der Session-Lektion:</p> <pre>echo " Erneut Anmelden</h5>";</pre>

12.2 Einführung in die Verschlüsselung

12.2.1 Informationsblatt

Thema: 	Verschlüsselung Autor: Christine Janischek Informationsblatt: Ver- und Entschlüsseln (z.B von Passwörtern)
---	--

PHP Hash Funktion

Wer Zugangsdaten oder besonders vertrauliche Daten (Bankdaten) speichern möchte (z.B. in einer Datenbank), sollte diese nach Möglichkeit verschlüsseln.

Zusätzliche Informationen zu:

bcrypt

password_hash()

password_verify()

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)

<pre>password_hash(\$pPasswort.\$pTrick, PASSWORD_DEFAULT, array('cost'=>12))</pre>	Verschlüsseln: 1.Parameter Ein String der das Passwort enthält. Hier wird, aus Gründen der Sicherheit, dem Passwort (\$pPasswort) ein weiteres geheimes Wort (\$pTrick) angehängt. 2.Parameter Angabe des verwendeten Verschlüsselungsalgorithmus. 3.Parameter Die nicht zwingende Angabe (optional) für den Aufwand (Zeit, Variablen) des Algorithmus. Wird ggf durch eine Ganze Zahl festgelegt. Falls keine Angabe erfolgt ist der Standardwert 10. Die Funktion liefert als Rückgabe den Hashwert. → Dieser Wert wird in der DB gespeichert.
<pre>password_verify('passwort',\$hash)</pre>	Passwort prüfen: 1.Parameter Enthält das eingegebene Passwort mit dem angehängten geheimen Wort. 2.Parameter Enthält den in der Datenbank gespeicherten ggf. zugehörigen Hashwert. Die Funktion liefert als Rückgabewert 0 (falsch → Passwort konnte nicht verifiziert werden!) oder 1 ,

	also wahr (→ Passwort verifiziert), falls der Hashwert zum Eingabewert & Geheimwert passt.
--	--

12.2.2 Arbeitsblatt

Thema:



Verschlüsselung

Autor: Christine Janischek

Arbeitsblatt: Ver- und Entschlüsseln (z.B von Passwörtern)

Arbeitsauftrag:

1. Wir folgen dem informatischen Prinzip der Wiederverwendbarkeit und kopieren dazu den Inhalt aus dem vorgegebenen Projektverzeichnis in neues Projektverzeichnis.
2. Folgen Sie die folgenden Arbeitsanweisungen und nutzen Sie das [Informationsblatt](#).
3. Testen Sie das Projekt.
4. Helfen Sie Kollegen und dokumentieren Sie Ihre Vorgehensweise und Ergebnisse.

Arbeitsmaterialien und Übungsprojekte finden Sie im E-Learning:

→ [E-Learning OOP](#)

hash.php

Ergänzen Sie den fehlenden Quellcode an entsprechender Stelle.

Verweisen Sie in der Form-Action auf die auszuführende Datei:

→ `hash1.php`

Ergänzen Sie die fehlende Bezeichnung:

`<label for="tfPasswort">Passwort:</label>
`

Ergänzen Sie das fehlende Texteingabefeld für das Passwort:

```
<input type="password" name="tfPasswort"
      id="tfPasswort" placeholder="#####"
      required="required"
      autofocus="autofocus" /> <br /><br />
```

hash1.php

Ergänzen Sie den fehlenden Quellcode an entsprechender Stelle.

Sie sollten die Sitzung starten:

→ `session_start();`

Eingabewert lesen:

(simuliert) Formular Daten bei der Registrierung

```
$pName = $_POST ['tfName'];
$pPasswort = $_POST ['tfPasswort'];
```

Geheimer Wert ("pTrick") festlegen:

```
$pTrick = 'Angsthase!';
```

Erzeugen Sie mit Hilfe der PHP-Hash-Funktion einen Hashwert: Funktioniert nur ab PHP Version 5.5:

```
$pHash = password_hash($pPasswort.$pTrick,
                        PASSWORD_DEFAULT,array('cost'=>12));
```

Registrieren Sie die Session:

```
$_SESSION['username'] = $pName;
$_SESSION['password'] = $pPasswort;
$_SESSION['geheim'] = $pTrick;
```

Ergebnis ausgeben:

```
echo "Ergebnis: <h5>Hallo "
      .$_SESSION['username'].<br />";
```

Veranlassen Sie die Ausgabe des erzeugten Hash-Wertes für das Passwort:

```
echo "Für Dein Passwort haben wir folgenden
      Hashwert festgelegt:<br />";
```

	<pre> . \$pHash . "
"; Verweis auf die nächste Seite: echo "Weiter

"; Verweis zurück: echo "Zurück</h5>"; </pre>
<div data-bbox="165 703 702 990"> <p>Eingaben merken und ausgeben</p> <p>Ergebnis:</p> <p>Du heißt immer noch lisa</p> <p>Passwort und Benutzername verifiziert!</p> <p>Abmelden</p> </div> <p>hash2.php</p>	<p>Ergänzen Sie den fehlenden Quellcode an entsprechender Stelle.</p> <p>Sie sollen die Session verwenden (fortsetzen):</p> <pre>session_start(); //Ganz wichtig</pre> <p>Übernehmen Sie die Werte aus der Session in lokale Variable:</p> <pre> \$pName = \$_SESSION['username']; \$pPasswort = \$_SESSION['password']; \$pTrick = \$_SESSION['geheim']; </pre> <p>Erzeugen Sie einen Datencontainer der die Selektion der Daten (Benutzername, Passwort) aus der Datenbank vorübergehend simulieren soll:</p> <pre> \$db_daten = array('uname' => 'lisa', 'pw' => '\$2y\$12\$FWf2TMp2kunBNVUTSB D6ey34A136FrSR2Yyd6xDCWwV/MKJi6Cdu',); </pre> <p>Erzeugen Sie den Quellcode für die Verifizierung und übernehmen Sie das Ergebnis in eine lokale Variable:</p> <pre> \$valid = password_verify(\$pPasswort.\$pTrick, \$db_daten['pw']); </pre> <p>Prüfen Sie ob die Verifizierung erfolgreich war und der richtige Benutzername eingegeben wurde:</p> <pre> if(\$valid == 1 && \$pName == \$db_daten['uname']) { \$pMeldung = "Passwort und Benutzername verifiziert!"; //Verweis auf Abmeldeseite \$pMeldung = \$pMeldung . "
Abmelden</h5>"; } else { \$pMeldung = "Passwort oder Benutzername </pre>


	<pre> konnte nicht verifiziert werden!"; //Verweis auf Anmeldeseite \$pMeldung = \$pMeldung . "
 Erneut Anmelden</h5>"; session_destroy(); } </pre> <p>Ergebnis ausgeben:</p> <pre> echo "Ergebnis: <h5>Du heißt immer noch ". \$_SESSION['username'] . "

"; </pre> <p>Meldung ausgeben:</p> <pre> echo \$pMeldung . "
"; </pre> <p>Verweisen Sie auf eine andere Seite:</p> <pre> echo "Abmelden</h5>"; </pre>
<p>→ zum Informationsblatt</p> <div data-bbox="204 987 694 1211" data-label="Image"> </div> <p>hash3.php</p>	<p><i>Ergänzen Sie den fehlenden Quellcode an entsprechender Stelle.</i></p> <p>Sie sollen die Session verwenden (fortsetzen):</p> <pre> session_start(); //Ganz wichtig </pre> <p>Übernehmen Sie den Wert aus der Session in eine lokale Variable:</p> <pre> \$pName = \$_SESSION['username']; </pre> <p>Löschen aller Session-Variablen:</p> <pre> \$_SESSION = array(); </pre> <p>Löschen der Sitzung:</p> <pre> session_destroy(); </pre> <p>Text ausgeben:</p> <pre> echo "Ergebnis: <h5>Sie sind erfolgreich abgemeldet!

"; </pre> <p>Verweis auf die Startseite der Session-Lektion:</p> <pre> echo " Erneut Anmelden</h5>"; </pre>

12.3 Einführung Datenbankzugriff

12.3.1 Informationsblatt

Thema: 	Datenbankzugriff Autor: Christine Janischek Informationsblatt: Datenbankzugriff
---	---

PHP Datenbankanbindung für das Gäste

Ausser der Datenbank benötigen wir eine PHP-Klasse (DBCon). Diese Klasse legen wir in unserer PHP-Bibliothek (lib.php) ab. Sie stellt die benötigten Eigenschaften und Verhaltensweisen für unsere Datenverbindungsobjekte zur Verfügung.

Voraussetzung für die Implementierung des Gästebuchs ist der Import der dazugehörigen Datenbank:

- freundedb_Struktur.sql
- freundedb_Daten.sql

Außerdem müssen der Webserver (Apache) und das Datenbanksystem MySQL über das Xampp-Software-Paket oder ggf. über das Startmenü der Digitalen Tasche (Informatikstick) gestartet werden.

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">DBCon</p> <hr/> <pre style="margin: 0;"># \$conn; # \$host; # \$pass; # \$user; # \$db; # \$query = ""; # \$ergebnis = array(); + DBCon() + get_con() + connect() + select(\$pSQL) + update(\$pSQL) + insert(\$pSQL,\$pTabelle) + delete(\$pSQL) + error() + execute()</pre> </div>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">}</div> <div style="background-color: yellow; padding: 2px 5px;">Klassenname</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">}</div> <div style="background-color: yellow; padding: 2px 5px;">Attribute</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">}</div> <div style="background-color: yellow; padding: 2px 5px;">Konstruktor & Methoden</div> </div>
--	---	---

Algorithmik, Code Reading

Was passiert im Quellcode. Wir analysieren den Quellcode zeilenweise...

dblogin1.php:

Der Benutzer gibt den Benutzernamen und sein Passwort ein. Wenn der Benutzer auf die Schaltfläche → Anmelden klickt werden die folgenden Schritte ausgeführt:

1. Die Sitzung wird gestartet

2. Aus dem eingegeben Passwort (pPasswort) und dem geheimen Wort (pTrick) wird, wie zuvor auch, ein Hashwert erzeugt.
3. Alle Werte (pName, pPasswort und pTrick) werden an entsprechende Sessionvariable übergeben.
4. Zum testen lassen wir uns den erzeugten Hashwert auf der Benutzeroberfläche ausgeben.

dblogin2.php:

Mit einem Klick auf die Schaltfläche → Weiter werden dann die folgenden Schritte ausgeführt.

1. Die Sitzung wird fortgeführt
2. Die in den Sitzungsvariablen gespeicherten Werte werden an lokale Variablen übergeben.
3. Die Datenbankverbindung wird hergestellt. Dazu wird ein Datenverbindungsobjekt erzeugt und die Verbindung aufgebaut.
4. Das Datenbankverbindungsobjekt wird einer Sessionvariablen übergeben.
5. Die SQL-Auswahl-Abfrage wird erzeugt und an eine lokale Variable übergeben.
6. Die Abfrage wird mittels des Datenbankverbindungsobjektes auf der Datenbank ausgeführt, der Rückgabewert wird in die lokale Variable \$ergebnis übernommen. Das Ergebnis beinhaltet nun die Zugangsdaten aller Benutzer (ist eine Liste).
7. Schleife/Wiederholung: Schrittweise (zeilenweise) werden die Zugangsdaten dem Ergebnis entnommen
 - Werte der Zeile (Datensatz) werden in lokale Variablen/Attribute übergeben
 - Das Passwort wird verifiziert, der Rückgabewert der Verifizierung wird in eine lokale Variable übernommen (0 oder 1)
 - Fallunterscheidung:
 1. Fall:
Wenn die Verifizierung erfolgreich und der Benutzername stimmig sind (Wert = 1)
 - Wird die Meldung "Passwort verifiziert!" erzeugt
 - Die Werte an die Sessionvariablen übergeben
 - Eine positive Ausgabe erzeugt und der Wiederholvorgang wird abgebrochen
 2. Fall:
Ansonsten, also wenn keine Übereinstimmung zustande kommt (Wert = 0)

- Wird die Meldung "Passwort konnte nicht verifiziert werden!" erzeugt.




8. Ein Text mit der erzeugten Meldung wird auf der Benutzeroberfläche ausgegeben.

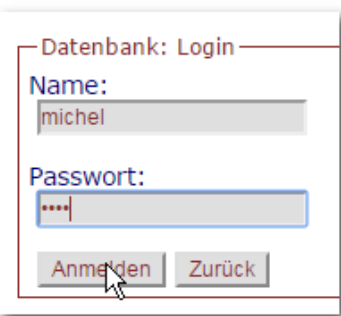
dblogin3.php:

Mit einem Klick auf die Schaltfläche → Abmelden werden dann die folgenden Schritte ausgeführt.

1. Die Sitzung wird gestartet bzw. fortgeführt.
2. Die in den Sitzungsvariablen gespeicherten Werte werden an lokale Variablen übergeben.
3. Daten der Sitzung werden gelöscht.
4. Die Sitzung wird gelöscht.
5. Ausgabe wird erzeugt.

Testfälle

		
<p>Testfall 1: Eingabe Korrekt!</p>	<p>Testfall 2: Eingabe Korrekt!</p>	<p>Testfall 3: Eingabe Falsch!</p>
<p>Benutzername: lisa Passwort: 123</p>	<p>Benutzername: michel Passwort: 1234</p>	<p>Benutzername: michel Passwort: 12345</p>

 <p>Lisa loggt sich richtig ein</p>	 <p>Michel loggt sich richtig ein</p>	 <p>Michel loggt sich falsch ein</p>
--	--	---

Fragen zum Verständnis des Quellcodes:

1. Wie lauten die Quellcode-Anweisungen in PHP Anweisung, um eine Gästebuch-Sitzung (Session) zu starten bzw. fortzuführen?
2. Wie lautet die Quellcode-Anweisung in PHP Anweisung, um Werte an entsprechende Sitzungsvariablen, zu übergeben?
3. Wie lautet die Gegenoperation im Quellcode in PHP, um einen in einer Sitzungsvariablen gespeicherten Wert an eine lokale Variablen, zu übergeben?
4. Wie lauten die Quellcode-Anweisungen in PHP, um ein neues Datenbankverbindungsobjekt und den Aufbau der Datenbankverbindung zu erzeugen?
5. Wie lautet die Quellcode-Anweisungen in PHP, um das eingegebene Passwort, zu verifizieren?
6. Formulieren Sie in SQL die Auswahlabfrage zur Ermittlung der Zugangsdaten aller Benutzer des Gästebuchs!
7. Wie lautet die Meldung für den Fall, dass bei der Ermittlung der Zugangsdaten aller Benutzer des Gästebuchs keine Daten ermittelt werden konnten?
8. Wie lauten die Quellcode-Anweisungen in PHP, um die Daten der Sitzung abschließend zu löschen?

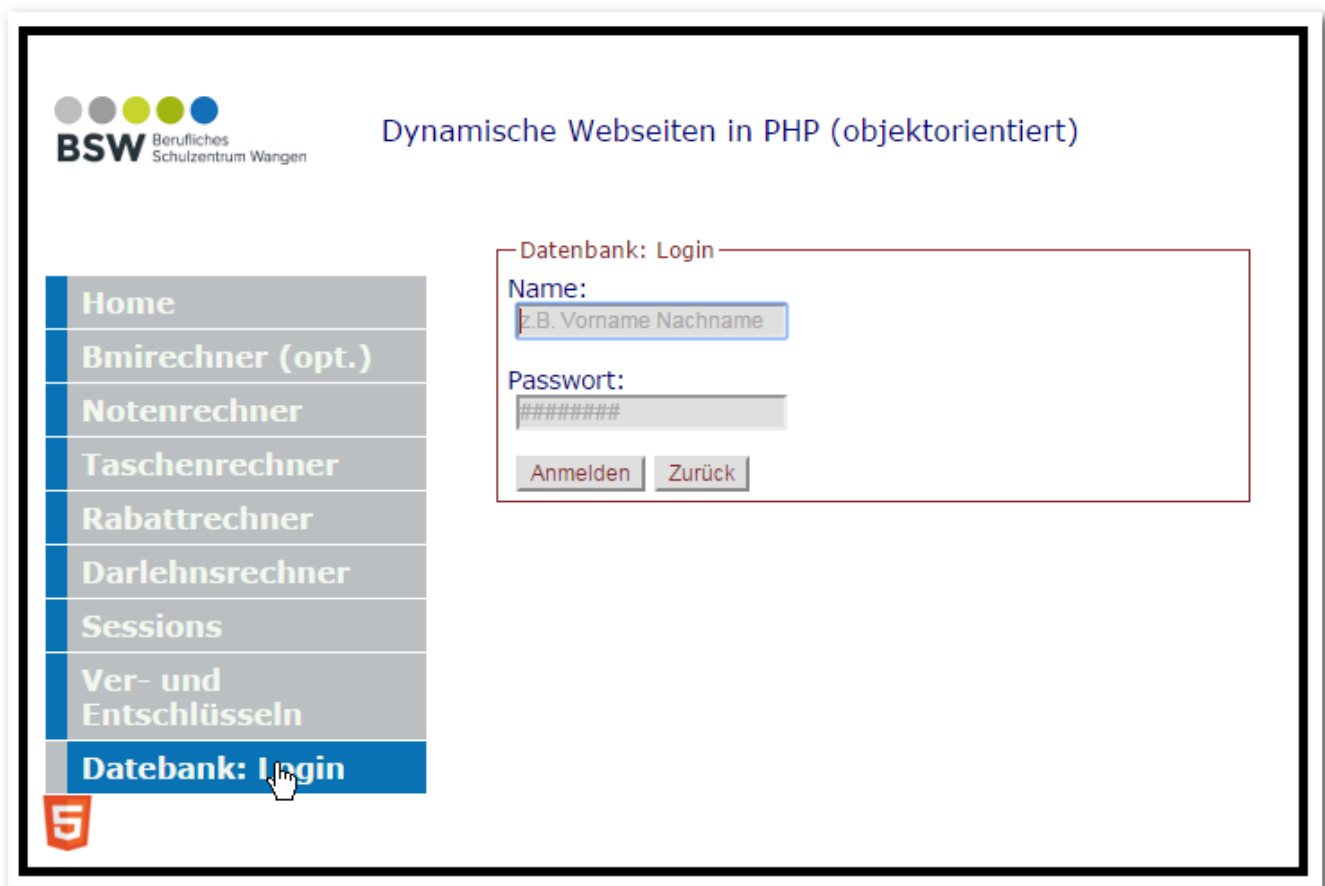
Zusatzaufgabe:

Studieren Sie die Datenbankarchitektur (freundedb). Wie müssen die SQL-Abfragen lauten, um:

- Posts (Beiträge) anzuzeigen?
- Post (Beitrag) löschen?
- Post (Beitrag) ändern?
- Post (Beitrag) einfügen?

12.3.2 Arbeitsblatt

Thema: 	Datenbankzugriff Autor: Christine Janischek Arbeitsblatt: Datenbankzugriff
---	--



Arbeitsauftrag:

1. Wir folgen dem informatischen Prinzip der Wiederverwendbarkeit und kopieren dazu den Inhalt aus dem vorgegebenen Projektverzeichnis in neues Projektverzeichnis.
2. Importieren Sie über Ihr Datenbank-Management-System (PHPmyadmin, MySQLWorkbench) die Struktur und Daten der Datenbank (freundedb).
3. Lesen Sie den [Anwendungsfall](#) aufmerksam durch.
4. Testen Sie das Projekt. (Testfälle)
5. Beantworten Sie im Anschluss die [Fragen](#).

Arbeitsmaterialien und Übungsprojekte finden Sie im E-Learning:

→ [E-Learning OOP](#)

12.4 Einführung Datenbankoperationen

12.4.1 Informationsblatt

Thema:



Datenbankoperationen

Autor: Christine Janischek

Informationsblatt: Datenbankoperationen für das Gästebuch

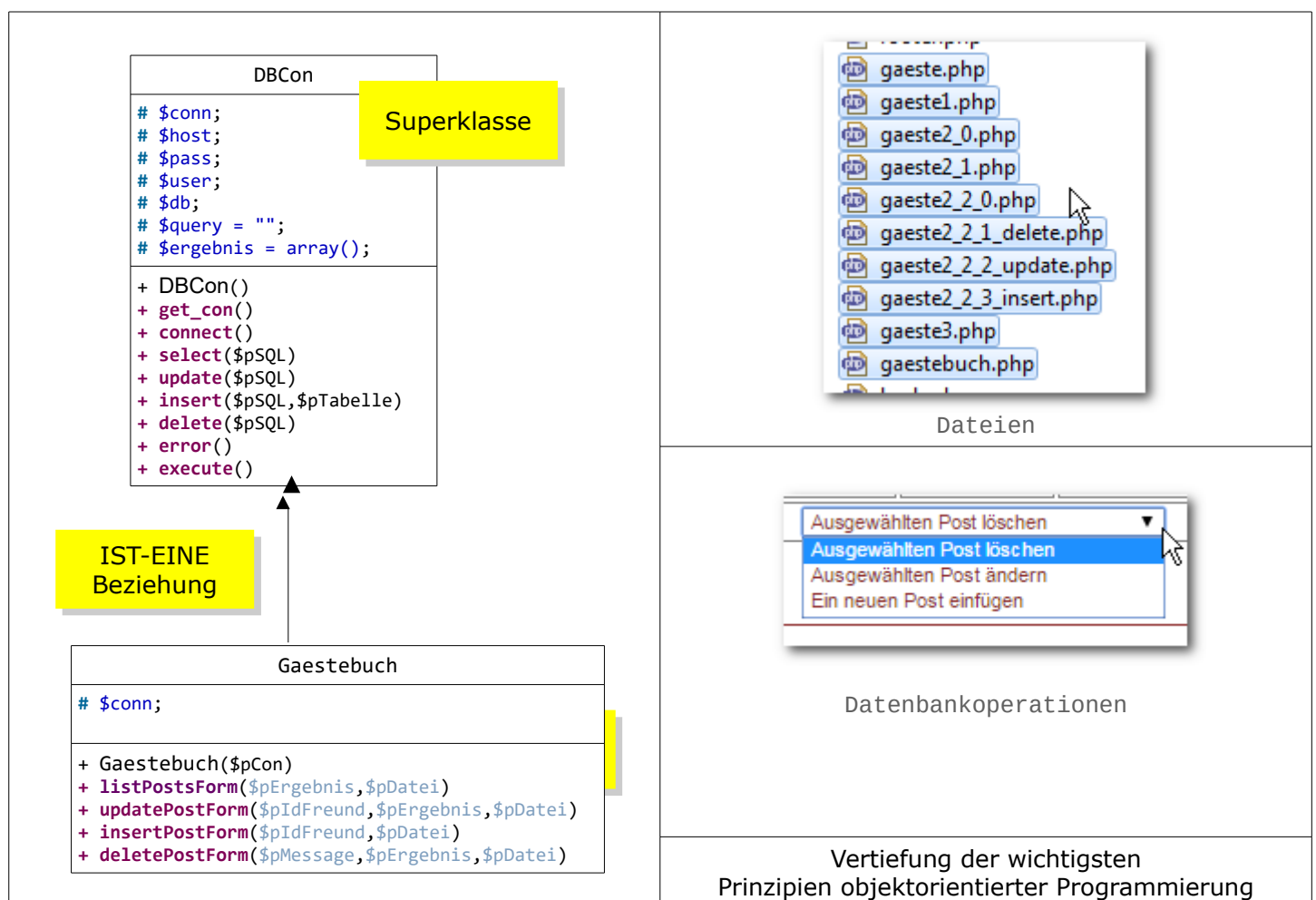
PHP Gästebuch

Voraussetzung für die Implementierung des Gästebuchs ist der Import der dazugehörigen Datenbank:

- freundedb_Struktur.sql
- freundedb_Daten.sql




Außerdem müssen der Webserver (Apache) und das Datenbanksystem MySQL über Xampp-Software-Paket oder alternativ über das Startmenü der Digitalen Tasche (Informatikstick) gestartet werden.

[→ zurück zum Arbeitsblatt](#)



	<p>→ Abstraktion Verwendung von Klassenkonzepten zur Sicherstellung der Wiederverwendbarkeit und Erweiterbarkeit</p> <p>→ Kapselung Verwendung von Zugriffsmodifikatoren (z.B. private, public, protected,...) um den direkten Zugriff auf Werte regulieren zu können und Sicherheit zu gewährleisten.</p> <p>→ Vererbung Zur Sicherstellung der Wiederverwendbarkeit und Erweiterbarkeit von Eigenschaften und Verhaltensweisen von Objekten.</p> <p>→ Polymorphie Vielgestaltigkeit von Methoden (deren Implementierung). Um Flexibilität und Variabilität bezüglich der Implementierung von Verhaltensweisen zu gewährleisten</p>
--	---

Anwendungsfälle Gästebuch

		
Testfall 1: Eintrag löschen!	Testfall 2: Eintrag ändern!	Testfall 3: Eintrag einfügen!
Benutzername: lisa Passwort: 123 Datenbankoperation: Ausgewählter Post löschen ausloggen!	Benutzername: michel Passwort: 1234 Datenbankoperation: Ausgewählter Post ändern ausloggen!	Benutzername: lisa Passwort: 123 Datenbankoperation: Einen neuen Post einfügen ausloggen!

12.4.2 Arbeitsblatt

Thema:



Datenbankoperationen

Autor: Christine Janischek

Arbeitsblatt: Gästebuch

Dynamische Webseiten in PHP (objektorientiert)

- Home
- Bmirechner (opt.)
- Notenrechner
- Taschenrechner
- Rabattrechner
- Darlehnsrechner
- Sessions
- Ver- und Entschlüsseln
- Datenbank: Login
- Datenbank: Gästebuch

Datenbank: Das Gästebuch

Posts anzeigen

Datum	Gast ID	Gast Name	Post ID	Mitteilung	Auswahl
2015-11-22	1	lisa	8	Ich bin dabei!	<input type="radio"/>
2015-11-22	1	lisa	9	Noch ein Versuch!	<input type="radio"/>
2015-11-11	3	manuel	6	Wie wäre es wenn ein offizielles Freunde-Treffen organisieren?	<input type="radio"/>
2015-11-10	2	michel	5	Na klar!	<input type="radio"/>
2015-11-09	2	michel	2	Schön, dass es Dich gibt!	<input type="radio"/>
2015-11-08	1	lisa	4	Meinst Du wir können uns bald wiedersehen? Hallo	<input type="radio"/>

Ausgewählten Post löschen ▼
Auswahl bestätigen

Abmelden

Anzeige aller Posts

Arbeitsauftrag:

Sie sollen die bestehende Anwendung optimieren!


1. Wir folgen dem informatischen Prinzip der Wiederverwendbarkeit und kopieren dazu den Inhalt aus dem vorgegebenen Projektverzeichnis in neues Projektverzeichnis.
2. Studieren Sie die Architektur und Implementierung der Anwendung aufmerksam. Testen Sie die Anwendung! Beachten und Nutzen Sie die Hinweise im [Informationsblatt](#).
3. Lokalisieren Sie die SQL-Abfragen und Wiederholstrukturen im Quellcode.
4. Versuchen Sie durch die Anwendung der informatischen Prinzipien „Kapselung“ und „Wiederverwendung“ den Quellcode zu optimieren.

Arbeitsmaterialien und Übungsprojekte finden Sie im E-Learning:

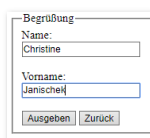
→ [E-Learning OOP](#)

13 Sonstiges Arbeitsmaterial

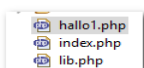
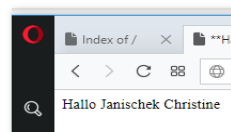
13.1.1 Arbeitsblatt: Hallo Welt **** Eine dynamisch-objektorientierte Lösung

Thema: 	Hallo Welt Autor: Christine Janischek Seite 1: Eine dynamisch-objektorientierte Lösung ****VIEW****
---	---

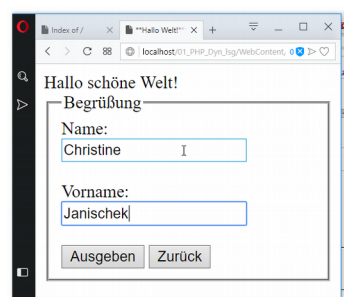
EINGABE:



AUSGABE:



Projektdateien



Formular: index.php

Quellcode (Source):

```

1 index.php  functions.php
2 01_PHP_Dyn_Isg/WebContent/index.php
3 <html>
4 <head>
5 <title>**Hallo Welt!****VIEW****</title>
6 <meta name="author" content="Christine Janischek">
7 <meta name="keywords" content="Hallo, Welt">
8 <meta name="description" content="Meine erste PHP-Seite">
9 <style type="text/css">
10 @import "css/styles.css";
11 </style>
12 <?php
13 include("lib.php");
14 ?>
15 </head>
16 <body>
17 <?php
18 echo "Hallo schöu!ne Welt!";
19 ?>
20 <div id="content">
21 <form name="halloweltformular" method="post" action="hallo1.php">
22 <fieldset>
23 <legend>Begrüßung</legend>
24 <label for="tfName">Name:</label> <br />
25 <input
26 type="text" name="tfName" id="tfName"
27 placeholder="##### required="required"
28 autofocus="autofocus" /> <br /><br />
29
30 <label for="tfVorname">Vorname:</label> <br />
31 <input
32 type="text" name="tfVorname" id="tfVorname"
33 placeholder="##### required="required" /> <br /><br />
34
35 <input type="submit" value="Ausgeben" name="Hallo_ausgeben" />
36 <?php echo "<input type='button' " .
37 " value='Zurück' onClick='history.back()' />" ?>
38 </fieldset>
39 </form>
40
41 </div>
42
43
44 </body>

```

Thema:



Hallo Welt

Autor: Christine Janischek

Seite 2: Eine dynamische Lösung *****CONTROLLER*****

```

1  <!DOCTYPE html>
2
3  <html>
4  <head>
5      <title>**Hallo Welt!*****CONTROLLER*****</title>
6      <meta name="author" content="Christine Janischek">
7      <meta name="keywords" content="Hallo, Welt">
8      <meta name="description" content="Meine erste PHP-Seite">
9      <style type="text/css">
10         @import "css/styles.css";
11     </style>
12     <?php
13         include("lib.php");
14     ?>
15 </head>
16 <body>
17     <?php
18         //####(E) für EINGABE#####
19
20         //Eingaben übernehmen
21         $pName = $_POST['tfName'];
22         $pVorname = $_POST['tfVorname'];
23
24         //####(V) für VERARBEITUNG#####
25         $diePerson = new Person();
26
27         $diePerson -> leseEingaben($pName,$pVorname);
28
29         //####(A) für AUSGABE#####
30         $diePerson -> sagHallo();
31     ?>
32
33 </body>
34 </html>
35

```

hallo1.php

Thema:



Hallo Welt

Autor: Christine Janischek

Seite 2: Eine dynamische Lösung *****MODELL*****

```

lib.php functions.php
1 <?php
2 //*****MODELL*****
3 class Person{
4     //Eigenschaften: Attribute
5     private $name;
6     private $vorname;
7
8     //Konstruktor: Ohne Parameter, Leer, zum Erzeugen von Objekten dieser Klasse
9     public function __construct(){}
10
11     //Getter: Get-Methoden ermitteln den Wert einer Eigenschaft eines Objektes der Klasse
12 public function get_name() {
13     return $this->name;
14 }
15
16 public function get_vorname() {
17     return $this->vorname;
18 }
19
20 //Setter: Get-Methoden übermitteln den Eigenschaftswert an ein Objektes der Klasse
21 public function set_name($pName) {
22     $this->name = $pName;
23 }
24
25 public function set_vorname($pVorname) {
26     $this->vorname = $pVorname;
27 }
28
29 public function leseEingaben($pName, $pVorname) {
30     $this-> set_name($pName);
31     $this-> set_vorname($pVorname);
32 }
33
34 public function sagHallo(){
35     echo "Hallo ".$this-> get_vorname()." ".$this-> get_name();
36 }
37
38
39 }
40 ?>

```

lib.php

13.1.2 Arbeitsblatt: Fallunterscheidungen am Beispiel des Zeitzonenrechners

Thema:



Der Zeitzonenrechner

Autor: Christine Janischek

Kontrollstrukturen: Fallunterscheidungen

Arbeitsauftrag:

1. Erzeugen Sie ein Projektverzeichnis → Zeitzonenrechner
2. Erweitern Sie die Lib um die benötigte (Fach-)klasse.
3. Implementieren Sie den Quellcode für die Methode `ermittle_faktor()` und `berechne()`.

Zusatzinformation:

Zone	Faktor (Zeitverschiebung)
New York	-6
London	-1
Tokio	+5
Sydney	+10

Für	ergebnis
AmVortag: (stunde + faktor) >= 24	stunde + faktor - 24
AmFolgetag: (stunde + faktor) < 0	stunde + faktor + 24
Am gleichen Tag: (stunde + faktor) < 24	stunde + faktor

14 Ich-Kann-Listen

14.1 Grundgerüst einer Klasse, Begriffe, Ereignissteuerung

Informatik: Grundgerüst einer Klasse, Begriffe, Ereignissteuerung



Ich kann...

Für Schüler



... zum Thema „Grundgerüst einer Klasse, Begriffe, Ereignissteuerung“	stimmt völlig	stimmt eher	stimmt wenig	stimmt gar nicht	Wiederholungs- und Übungsmöglichkeiten
Inhalt					
... das Client-Server-Prinzip an einem konkreten Beispiel erläutern.					
... mindestens drei Vorteile der Objektorientierten Programmierung nennen und an konkreten Beispielen erläutern.					
... ein einfaches dynamisches Layout erzeugen.					
... eine Klasse in einem UML-Klassendiagramm darstellen und kann die Bedeutung der Notationselemente erklären.					
... den Quellcode (die Anweisung) für die Deklaration einer Klasse implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) um Variablen/Attribute zu deklarieren, implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) um den Standardkonstruktor einer Klasse zu deklarieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) für den Getter (Get-Methode) eines Attributs/Variablen implementieren.					

... den Quellcode (die Anweisungen) für den Setter (Set-Methode) eines Attributs/Variablen implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) für Methoden die einfache Berechnungen enthalten implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) für die Erzeugung eines Objektes einer Klasse implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) um Werte an ein bestehendes Objekt zu übermitteln, implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) um Werte eines bestehenden Objektes zu ermitteln, implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) für den Methodenaufwurf eines bestehenden Objektes implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) für die Erzeugung einer Ausgabe auf der Benutzeroberfläche implementieren.					
... das EVA-Prinzip anhand einer Controller-Datei erklären.					
... die Architektur einer Anwendung (MVC-Konzept) an einem konkreten Beispiel erläutern.					
... auf die Einbettung meiner Bibliothek (→ lib.php) in einer Anwendung implementieren.					
... Testfälle für eine bestehende Fachklasse formulieren.					

14.2 Methoden, Algorithmen, Kontrollstrukturen

Informatik: Methoden, Algorithmen, Kontrollstrukturen



Ich kann...

Für Schüler



... zum Thema „Inhalt von Methoden“	stimmt völlig	stimmt eher	stimmt wenig	stimmt gar nicht	Wiederholungs- und Übungsmöglichkeiten
Inhalt					
... den Quellcode (die Anweisung) für die Deklaration einer Methode mit Parameter und ohne Rückgabewert vornehmen.					
... den Quellcode (die Anweisung) für die Deklaration einer Methode ohne Parameter aber mit Rückgabewert vornehmen.					
... den Quellcode (die Anweisung) für die Deklaration einer Methode ohne Parameter aber mit Rückgabewert vornehmen.					
... den Quellcode (die Anweisungen) für Methoden anhand der Vorgaben und unter Verwendung geeigneter Kontrollstrukturen implementieren.					
... die Besonderheiten der Fallunterscheidung SWITCH CASE nennen und bei der Entwicklung berücksichtigen.					
... die Grundprinzipien der objektorientierten Programmierung nennen und anhand ausgewählter Beispiele erläutern.					
... den Quellcode (die Anweisungen) für Fallunterscheidungen die mehrere Bedingungen benötigen (Intervallabfragen) logisch verknüpfen.					

fen und implementieren.					
... die logischen Vergleichsoperatoren in PHP nennen und deren Unterschiede erläutern.					
... Wiederholvorgänge mittels einer Schleifenstruktur abhandeln und implementieren.					

14.3 Vererbung

Informatik: Vererbung



Ich kann...

Für Schüler



... zum Thema „Vererbung“	stimmt völlig	stimmt eher	stimmt wenig	stimmt gar nicht	Wiederholungs- und Übungsmöglichkeiten
Inhalt					
... die Gemeinsamkeiten und Unterschiede bestehender Anwendungen erkennen.					
... anhand eines Anwendungsfalles Vererbungsstrukturen erkennen und modellieren.					
... die Eigenschaften und Verhaltensweisen für Super- und Subklassen in einem UML-Klassendiagramm definieren.					
... den Quellcode für eine erbende Klasse implementieren					
... erklären wozu eine abstrakte Klasse sinnvoll sein kann.					
... eine abstrakte Klasse in UML modellieren.					
... Quellcode für eine abstrakte Klasse deklarieren.					
... vererbte Verhaltensweisen in der Implementierung der Anwendung nutzen.					
... Optimierungsmöglichkeiten an bestehenden Anwendungen erkennen und erläutern.					

14.4 PHP und Relationale Datenbanken

Informatik: PHP und Relationale Datenbanken



Ich kann...

Für Schüler



... zum Thema „PHP und Relationale Datenbanken“	stimmt völlig	stimmt eher	stimmt wenig	stimmt gar nicht	Wiederholungs- und Übungsmöglichkeiten
Inhalt					
... den Quellcode (die Anweisung) zum starten bzw. fortführen einer Session implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) um Werte an entsprechende Sessionvariable zu übergeben, implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) um einen in einer Sitzungsvariablen gespeicherten Wert an eine lokale Variablen zu übergeben, implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) zum Erzeugen eines neuen Datenbankverbindungsobjektes und den Aufbau der Datenbankverbindung, implementieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) um das eingegebene Passwort, zu verifizieren, implementieren.					
... die SQL (die Anweisungen) Auswahlabfrage zur Ermittlung der Zugangsdaten aller Benutzer, formulieren.					
... den Quellcode (die Anweisungen) um die Daten der Sitzung abschließend (zu zerstören, implementieren.					