



# Apéndice

- El lenguaje Ruby
- Conceptos de programación con objetos
  - Objeto
  - Ambiente
  - Envío de mensajes
  - Definición de objetos
  - Definición de métodos
  - Interfaz
  - Asignación
  - `self`
  - Responsabilidad y delegación
  - Atributos
  - Estado
  - Accessors
  - Encapsulamiento
  - Convenciones para la nominación de métodos
  - Alternativa Condicional
  - Polimorfismo
  - Referencias
  - Colecciones
  - Bloques de código
  - Clases e instancias
  - Herencia
  - Redefinición
  - Clases abstractas
  - `super`
  - Excepciones
- Operadores
  - Operadores matemáticos

- Operadores lógicos
- Comparaciones
- Métodos usuales
  - `numero.abs`
  - `numero.times bloque`
  - `string.upcase`
  - `string.size`
  - `numero.even?`
  - `objeto.equal? otro_objeto`
  - `coleccion.push elemento`
  - `coleccion.delete elemento`
  - `coleccion.include? elemento`
  - `coleccion.size`
  - `coleccion.select bloque_con_condicion`
  - `coleccion.find bloque_con_condicion`
  - `coleccion.all? bloque_con_condicion`
  - `coleccion.map bloque`
  - `coleccion.count bloque_con_condicion`
  - `coleccion.sum bloque`
  - `coleccion.each bloque`
  - `Clase.new`
- Bibliografía complementaria

## El lenguaje Ruby

Ruby es un lenguaje de Programación Orientada a Objetos gratis y de código abierto creado en Japón. Su sintaxis amigable lo hace muy popular sobre todo en el desarrollo web; de hecho una gran parte de la Plataforma Mumuki está desarrollada en este lenguaje.

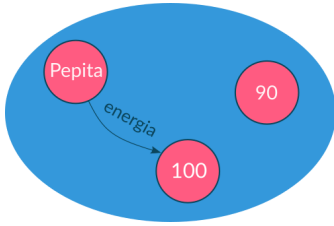
## Conceptos de programación con objetos

### Objeto y ambiente

A partir de la Lección 1: Objetos y mensajes

Los objetos son entes computacionales con los que interactuaremos para resolver problemas.

Estos objetos "viven" en un ambiente:



En este ambiente podemos ver a los objetos `Pepita` , `90` y `100` .

## Envío de mensajes

A partir de la [Lección 1: Objetos y mensajes](#)

La manera de interactuar con los objetos es a través del envío de mensajes haciendo `objeto.mensaje` :

```
⚡ Pepita.volar!  
⚡ Pepita.comer! 20
```

En este caso `Pepita` es el objeto al cual le enviamos:

- el mensaje `volar!` que no recibe argumentos;
- y el mensaje `comer!` con el argumento `20` .

## Definición de objetos

A partir de la [Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado](#)

La definición de objetos en Ruby comienza anteponiendo `module` antes del nombre y finaliza con `end` .

```
module Pepita  
end  
  
module Norita  
end
```

## Definición de métodos

A partir de la Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado

Para que un objeto entienda un mensaje es necesario crear un método dentro del mismo. La definición de los métodos comienzan con `def` y, al igual que en la declaración de objetos, finaliza con `end`. En el caso de los métodos creados dentro de un `module` es necesario anteponer al nombre `self.`. En caso que nuestro método reciba parámetros debemos ponerlos entre paréntesis separados por coma.

```
module Pepita
  def self.cantar!
  end

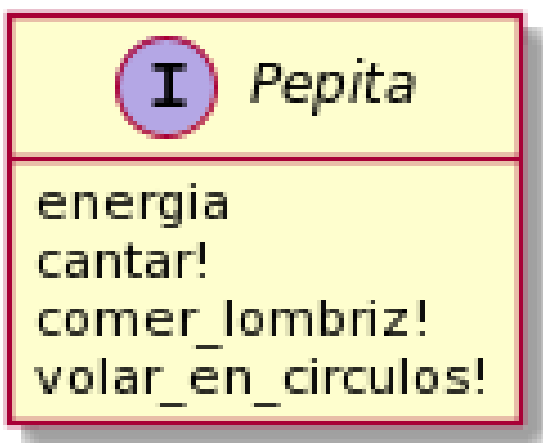
  def self.volar!(distancia)
  end

  def self.comer!(cantidad, comida)
  end
end
```

## Interfaz

A partir de la Lección 1: Objetos y mensajes

Interfaz es el conjunto de mensajes que entiende un objeto. En el ejemplo anterior, la interfaz de `Pepita` está compuesta por los mensajes `cantar!`, `volar!` y `comer!`.



## Asignación

A partir de la Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado

Para asignarle un valor a una variable utilizamos `=`.

```
numero_favorito = 8
color_favorito = "Violeta"
```

## self

A partir de la [Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado](#)

Es la manera que tiene un objeto de enviarse mensajes a sí mismo; en estos casos `self` es el objeto receptor del mensaje.

```
module Gaby
  @esta_alegre = false

  def self.escuchar_musica!
    @esta_alegre = true
    self.bailar!
  end

  def self.bailar!
    # No es importante esta definición
  end
end
```

## Responsabilidad y delegación

A partir de la [Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado](#)

La responsabilidad, en la programación con objetos, está relacionada con qué objeto debería resolver las determinadas partes de nuestro problema. Si un objeto no es responsable de hacer algo lo debe delegar en el correspondiente.

## Atributos

A partir de la [Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado](#)

Los atributos son objetos que nos permiten representar una característica de otro objeto. Un objeto conoce a todos sus atributos por lo que puede enviarles mensajes. Los atributos se

objeto conoce a todos sus atributos por lo que puede enviarles mensajes. Los atributos se escriben anteponiendo `@` y si bien no es necesario inicializarlos, hasta que no lo hagamos valdrán `nil`.

```
module Pepita
  @energia = 100

  def self.cantar!
  end

  def self.ciudad=(una_ciudad)
    @ciudad = una_ciudad
  end

  def self.volar!(distancia)
    @energia = @energia - distancia * 2
  end

  def self.comer!(cantidad, comida)
  end
end
```

En este caso `@energia` es un atributo de `Pepita` que:

- `@energia` tiene un valor inicial de `100`;
- cuando `Pepita` recibe el mensaje `volar!` disminuye su `@energia` el doble de la distancia recorrida.
- `@ciudad` vale `nil` hasta que no le enviemos a `Pepita` el mensaje `ciudad=` con una ciudad como argumento.

## Estado

A partir de la Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado

El estado de un objeto es el conjunto de atributos que posee. Todos los atributos son privados, para acceder o modificar los atributos de un objeto es necesario definir métodos dentro del mismo.

## Accessors

A partir de la Lección 3: Polimorfismo y encapsulamiento

Los accessors son métodos que nos permiten acceder o modificar el estado de un objeto y son

Los *accessors* son métodos que nos permiten acceder e modificar el estado de un objeto, y son conocidos como *getters* y *setters* respectivamente.

```
module Pepita
  @energia = 100

  def self.energia
    @energia
  end

  def self.energia=(nueva_energia)
    @energia = nueva_energia
  end
end
```

## Encapsulamiento

A partir de la [Lección 3: Polimorfismo y encapsulamiento](#)

El encapsulamiento es la recomendable práctica de minimizar la exposición del estado de nuestros objetos. Para ello definiremos solo aquellos *accessors* que sean indispensables; tengamos en cuenta que no siempre vamos a querer definir *getters* y/o *setters* para todos los atributos de cada objeto. Veamos un ejemplo:

```
module AutoDeFabi
  @patente = "AAA 111"
  @nafta = 200
  @color = "rojo"

  def self.patente
    @patente
  end

  def self.color=(un_color)
    @color = un_color
  end

  def self.cargar!(cantidad)
    @nafta += cantidad
  end
end

module Fabi
  def self.pintar_auto!(un_color)
    AutoDeFabi.color = un_color
  end
end
```

```
def self.cargar_nafta!(una_cantidad)
  AutoDeFabi.cargar! una_cantidad
end
end
```

En este caso `AutoDeFabi` :

- tiene definido un *getter* para su atributo `@patente` . Sin embargo, no define un *setter* ya que tiene sentido que pueda decir su patente pero que no se pueda modificar externamente;
- tiene un *setter* para su atributo `@color` ya que el objeto `Fabi` puede modificarlo directamente;
- no define ningún *accessor* para su atributo `@nafta` ya que en caso que `Fabi` desee cargar nafta le enviará el mensaje `cargar!` a `AutoDeFabi` .

## Convenciones para la nominación de métodos

A partir de la [Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado](#)

A la hora de ponerle un nombre a los métodos que definimos hay que tener en cuenta ciertas convenciones de Ruby, es decir, algunos acuerdos entre la comunidad de personas que programan en este lenguaje:

- Los nombres de métodos que producen un cambio de estado deben finalizar con `!` ;
- Los nombres de métodos que retornan un valor booleano deben finalizar con `?` ;
- Los getters llevan el mismo nombre que el atributo que retornan pero sin el `@` .
- Los setters llevan el mismo nombre que el atributo que modifican, pero sin el `@` y con `=` al final.

```
module Pepita
  @energia = 100

  def self.energia
    @energia
  end

  def self.energia=(nueva_energia)
    @energia = nueva_energia
  end

  def self.volar!(distancia)
    @energia = @energia - distancia * 2
  end
end
```



```
def self.cansada?  
  @energia < 10  
end  
end
```

Si bien nuestro código funcionará correctamente en caso de no respetar estas convenciones, será menos comprensible para otras personas que lo lean.

## Alternativa Condicional

A partir de la [Lección 3: Polimorfismo y encapsulamiento](#)

La alternativa condicional en Ruby comienza con `if` seguido por la condición y termina con `end`:

```
if Pepita.aburrida?  
  Pepita.volar! 10  
end
```

En caso de contar con un ramo de `else`, `end` va al final del mismo:

```
if Norita.hambrienta?  
  Norita.comer! 10, "alpiste"  
else  
  Norita.volar! 15  
end
```

A diferencia de otros lenguajes, en Ruby podemos hacer `elsif` en caso de tener un `if` dentro de un `else`:

```
if Cleo.cansada?  
  Cleo.descansar!  
elsif Cleo.aburrida?  
  Cleo.leer!  
else  
  Cleo.trabajar!  
end
```

## Polimorfismo

A partir de la [Lección 3: Polimorfismo y encapsulamiento](#)

El polimorfismo en objetos es la capacidad que tiene un objeto de poder enviarle el mismo mensaje indistintamente a objetos diferentes. Estos objetos deben entender este mensaje más allá de cómo este definido el método asociado al mismo, es decir, dos o más objetos son

polimórficos cuando comparten una interfaz. Para que estemos ante un caso de polimorfismo es necesaria la presencia de al menos tres objetos: uno que envíe el mensaje y dos distintos que puedan entenderlo. Veámoslo en un ejemplo:

Supongamos que `Agus` puede realizar llamadas por celular enviandole un mensaje `llamar!` con un parámetro minutos a su atributo `@celular`:

```
module Agus
  def self.celular=(un_celular)
    @celular = un_celular
  end

  def self.realizar_llamada!(minutos)
    @celular.llamar! minutos
  end
end
```

El celular que `Agus` utiliza puede ser tanto su `CelularPersonal` como su `CelularLaboral`:

```
module CelularPersonal
  @saldo = 200

  def self.llamar!(minutos)
    @saldo -= minutos
  end
end

module CelularLaboral
  @minutos_consumidos = 0

  def self.llamar!(minutos)
    @minutos_consumidos += minutos
  end
end
```

Gracias a que `CelularPersonal` y `CelularLaboral` son polimórficos para el mensaje `llamar!`, `Agus` puede realizar llamadas sin tener que verificar qué celular está utilizando.

## Referencias

A partir de la Lección 4: Referencias

Cuando le enviamos un mensaje a un objeto, en realidad no lo conocemos directamente sino que lo hacemos a través de etiquetas llamadas referencias. Algunos ejemplos de referencias y envío de mensajes a través de las mismas son:

- las variables

```
dia = "domingo"
dia.upcase
```

- las referencias implícitas

```
"insomnio".upcase
  ^
  +-- Acá hay una referencia implícita al objeto "insomnio"
```

- los objetos bien conocidos (los que declaramos con `module`)

```
module Pepita
  def self.cantar!
  end
end

Pepita.cantar!
```

- los atributos

```
module Pepita
  @ciudad = GeneralLasHeras

  def self.coordenadas
    @ciudad.coordenadas
  end
end
```

- los parámetros

```
module Guille
  @paginas_leidas

  def self.leer!(libro)
    @paginas_leidas = @paginas_leidas + libro.cantidad_de_paginas
  end
end
```

# Colecciones

A partir de la [Lección 5: Colecciones](#)

Las colecciones son objetos que contienen referencias a otros objetos. Un tipo de colección son las *listas*, las cuales se escriben entre corchetes ( `[]` ) y permiten tener objetos repetidos con un orden determinado dentro de ellas:

```
↳ libros = [Fundacion, Socorro, Elevacion, Kryptonita, Socorro]
```

Otro tipo de colecciones muy común son los *sets*, los cuales a diferencia de las listas no pueden tener elementos repetidos y sus elementos no tienen un orden determinado:

```
↳ numeros_aleatorios = [1,27,8,7,8,27,87,1]
↳ numeros_aleatorios
=> [1,27,8,7,8,27,87,1]
↳ numeros_aleatorios.to_set
=> #<Set: {1, 27, 8, 7, 87}>
```

# Bloques de código

A partir de la [Lección 5: Colecciones](#)

Los bloques son objetos que representan un mensaje o una secuencia de envíos de mensajes, sin ejecutar, lista para ser evaluada cuando corresponda.

```
↳ anio_actual = 2021
↳ anio_nuevo = proc { anio_actual = anio_actual + 1 }
```

Estos bloques de código pueden tomar parámetros escritos entre `||` separados por comas.

```
↳ saludador = proc { |saludo, nombre| saludo + " " + nombre + ", que lindo día para p
rogramar, ¿no?" }
```

Dentro de cada bloque podemos usar y enviarle mensajes tanto a los parámetros del bloque ( `saludo` y `nombre` ) como a las variables declaradas fuera del mismo ( `anio_actual` ).

Por último, para ejecutar el código dentro del bloque debemos enviarle el mensaje `call` con los argumentos correspondientes.

```
anio_nuevo.call
=> 2022

saludador.call("Hola", "Jor")
=> "Hola Jor, que lindo día para programar, ¿no?"
```

## Clases e instancias

A partir de la [Lección 6: Clases e Instancias](#)

Las clases son objetos que sirven de moldes para crear nuevos objetos que tienen el mismo comportamiento.

Por ejemplo, si tuviéramos dos perros representados con los objetos `Firulais` y `Stimpy`:

```
module Firulais
  @energia = 200

  def self.jugar!(un_tiempo)
    @energia -= un_tiempo
  end

  def self.recibir_duenio!
    @energia += 100
  end
end

module Stimpy
  @energia = 300

  def self.jugar!(un_tiempo)
    @energia -= un_tiempo
  end

  def self.recibir_duenio!
    @energia += 100
  end
end
```

Podemos ver que tienen el mismo comportamiento. Para poder solucionar esta repetición podríamos crear la clase `Perro`:

```
class Perro
  def initialize(energia)
    @energia = energia
  end

  def jugar!(un_tiempo)
    @energia -= un_tiempo
  end

  def recibir_duenio!
    @energia += 100
  end
end
```

El método `initialize` de las clases permite especificar cómo se inicializan las instancias de una clase. En este método declararemos los valores iniciales de los atributos. Por último para crear nuestros objetos debemos hacer:

```
firulais = Perro.new 200
stimpy = Perro.new 300
```

Estos nuevos objetos creados a partir de una clase ( `firulais` y `stimpy` ) son instancias de la misma. Es importante tener en cuenta que:

- Todo instancia pertenece a una y sólo una clase.
- No se puede cambiar la clase de una instancia en tiempo de ejecución.

## Herencia

A partir de la [Lección 7: Herencia](#)

Cuando dos objetos repiten lógica, creamos una clase con el comportamiento en común. En el caso que dos clases repitan lógica deberíamos crear una nueva clase a la cual llamamos superclase. A esta nueva clase llevaremos los métodos repetidos y haremos que las clases originales hereden de ella. Estas subclases que heredan de la superclase solo contendrán su comportamiento particular.

Por ejemplo si tuviéramos:

```
class Gato
  def initialize(energia)
    @energia = energia
  end
```

```

end

def jugar!(un_tiempo)
  @energia -= un_tiempo
end

def recibir_duenio!
  @energia -= 10
end
end

class Perro
  def initialize(energia)
    @energia = energia
  end

  def jugar!(un_tiempo)
    @energia -= un_tiempo
  end

  def recibir_duenio!
    @energia += 100
  end
end

```

Podríamos crear la clase `Mascota` :

```

class Mascota
  def initialize(energia)
    @energia = energia
  end

  def jugar!(un_tiempo)
    @energia -= un_tiempo
  end
end

```

Por último es necesario hacer que las clases `Gato` y `Perro` hereden de `Mascota` utilizando `<` :

```

class Gato < Mascota
  def recibir_duenio!
    @energia -= 10
  end
end

class Perro < Mascota
  def recibir_duenio!
    @energia += 100
  end
end

```

En nuestra nueva jerarquía `Mascota` es una superclase de la cual heredan las subclases `Gato` y `Perro`.

## Redefinición

A partir de la [Lección 7: Herencia](#)

La redefinición de métodos de una superclase nos permite modificar en las subclases el comportamiento definido originalmente. Por ejemplo si en una subclase `Gallina` de `Mascota` quisieramos redefinir el método `jugar!` lo haríamos de esta forma:

```
class Gallina < Mascota
  def jugar!(un_tiempo)
    @energia -= 5
  end

  def recibir_duenio!
    @energia *= 2
  end
end
```

## Clases abstractas

A partir de la [Lección 7: Herencia](#)

Las clases abstractas son clases que no se desea instanciar. Sirven para abstraer la lógica repetida de otras clases pero no las usaremos como molde de otros objetos. En contraposición, aquellas que sí instanciaremos son las llamadas clases concretas. En el ejemplo anterior `Mascota` es una clase abstracta mientras que `Gato` y `Perro` son clases concretas.

### `super`

A partir de la [Lección 7: Herencia](#)

`super` nos permite redefinir un método pero sólo agregar una parte nueva a la funcionalidad, reutilizando la lógica común que está definida en la superclase. Al utilizar `super` en el método de una subclase, se evalúa el método con el mismo nombre de su superclase.

Por ejemplo:



```
class Pichicho < Perro
  def recibir_duenio!
    super

    self.ladRAR!
  end
end
```

## Excepciones

A partir de la [Lección 8: Excepciones](#)

Una excepción es una indicación de que algo salió mal. Cuando lanzamos una excepción provocamos un error explícito que interrumpe el flujo de nuestro programa. La excepción no solo aborta el método en el cual la lanzamos sino también la ejecución de todos los métodos de la cadena de envío de mensajes pero no descarta los cambios realizados anteriormente; es por este motivo que es importante saber en qué momento debemos hacerlo. Por último, para lanzar excepciones utilizaremos `raise` con un mensaje expresivo para entender por qué se interrumpió el flujo.

```
raise "No se puede realizar esta acción"
No se puede realizar esta acción (RuntimeError)
```

## Operadores

### Operadores matemáticos

A partir de la [Lección 1: Objetos y mensajes](#)

```
8 + 7
32 - 9
2 * 3
4 / 2
```

### Operadores lógicos

A partir de la [Lección 1: Objetos y mensajes](#)

```
true && raise  
true || false  
! false
```

## Comparaciones

A partir de la Lección 1: Objetos y mensajes

```
Pepita == Norita  
"ser" != "estar"  
7 >= 5  
7 > 5  
7 <= 5  
7 < 5
```

## Metodos usuales

A lo largo del capítulo "Programación con Objetos" utilizamos algunos métodos en la resolución de ejercicios. A continuación te los listamos en el orden que aparecen.

### numero.abs

A partir de la Lección 2: Definiendo objetos: métodos y estado

Permite obtener el valor absoluto de un número.

```
↳ 8.abs  
=> 8  
  
↳ (-8).abs  
=> 8  
  
↳ (3 - 7).abs  
=> 4
```

### numero.times bloque

A partir de la Lección 3: Polimorfismo y encapsulamiento

Ejecuta el código del `bloque` tantas veces como diga `numero`.

```
↳ Pepita.energia = 5
```

```
↳ 3.times { Pepita.energia = Pepita.energia * 2 }
```

```
↳ Pepita.energia  
=> 40
```

## string.upcase

A partir de la Lección 4: Referencias

Retorna un nuevo string con todos los caracteres de `string` en mayúsculas.

```
↳ "libro".upcase  
=> "LIBRO"
```

## string.size

A partir de la Lección 4: Referencias

Retorna la cantidad de caracteres de `string`.

```
↳ "camino".size  
=> 6
```

## numero.even?

Lección 4: Referencias

Nos permite saber si `numero` es par.

```
↳ 8.even?  
=> true
```

```
↳ 7.even?  
=> false
```

## objeto.equal? otro\_objeto

A partir de la Lección 4: Referencias

Nos permite saber si `objeto` y `otro_objeto` son referencias que apuntan a exactamente el mismo objeto.

```
↳ un_string = "lamparita"
↳ otro_string = un_string

↳ un_string.equal? "lamparita"
=> false

↳ un_string.equal? otro_string
=> true
```

## coleccion.push elemento

A partir de la Lección 5: Colecciones

Agrega `elemento` a `coleccion`.

```
↳ numeros_de_la_suerte = [8, 7, 42]

↳ numeros_de_la_suerte.push 9

↳ numeros_de_la_suerte
=> [8, 7, 42, 9]
```

## coleccion.delete elemento

A partir de la Lección 5: Colecciones

Remueve `elemento` de `coleccion`.

```
↳ numeros_de_la_suerte = [8, 7, 42]

↳ numeros_de_la_suerte.delete 7

↳ numeros_de_la_suerte
=> [8, 42]
```

## coleccion.include? elemento

A partir de la Lección 5: Colecciones

Nos permite saber si `elemento` pertenece a `coleccion`.

```
↳ [25, 87, 776].include? 8
=> true

↳ [25, 87, 776].include? 9
```

```
=> false
```

## coleccion.size

A partir de la Lección 5: Colecciones

Retorna la cantidad de elementos dentro de `coleccion`.

```
↳ ["hola", "todo", "bien", "por", "acá"].size  
=> 5
```

## coleccion.select bloque\_con\_condicion

A partir de la Lección 5: Colecciones

Retorna una nueva colección con los elementos de `coleccion` que cumplan con la condición de `bloque_con_condicion`. Este método no tiene efecto sobre `coleccion`.

```
↳ [1, 2, 3, 5, 7, 11, 13].select { |un_numero| un_numero > 5 }  
=> [7, 11, 13]
```

## coleccion.find bloque\_con\_condicion

A partir de la Lección 5: Colecciones

Retorna el primer elemento de `coleccion` que cumpla con la condición de `bloque_con_condicion`. Si ningún elemento cumple la condición nos devuelve `nil`.

```
↳ [1, 2, 3, 5, 7, 11, 13].find { |un_numero| un_numero > 15 }  
=> nil
```

## coleccion.all? bloque\_con\_condicion

A partir de la Lección 5: Colecciones

Nos permite saber si todos los elementos de `coleccion` cumplen con la condición de `bloque_con_condicion`.

```
↳ [1, 2, 3, 5, 7, 11, 13].all? { |un_numero| un_numero > 5 }  
=> false
```

```
↳ [1, 2, 3, 5, 7, 11, 13].all? { |un_numero| un_numero < 20 }  
=> true
```

## coleccion.map bloque

A partir de la Lección 5: Colecciones

Retorna una nueva colección con el resultado de ejecutar el código de `bloque` por cada elemento de `coleccion`.

```
↳ [1, 2, 3, 4, 5].map { |un_numero| un_numero * 2 }  
=> [2, 4, 6, 8, 10]
```

## coleccion.count bloque\_con\_condicion

A partir de la Lección 5: Colecciones

Retorna cuántos elementos de `coleccion` cumplen con la condición de `bloque_con_condicion`.

```
↳ [1, 2, 3, 5, 7, 11, 13].count { |un_numero| un_numero > 3 }  
=> 4
```

## coleccion.sum bloque

A partir de la Lección 5: Colecciones

Retorna la suma de los valores obtenidos al ejecutar el código de `bloque` en cada elemento de `coleccion`.

```
↳ juegos_de_mesa = [Ajedrez, Damas, Ludo]  
  
↳ juegos_de_mesa.sum { |un_juego| un_juego.cantidad_de_piezas }  
=> 60 # 32 del ajedrez + 24 de las damas + 4 del ludo
```

## coleccion.each bloque

A partir de la Lección 5: Colecciones

Ejecuta el código de bloque por cada elemento de `coleccion`. El método `each` no

retorna una nueva colección sino que tiene efecto sobre la original.

```
golondrinas = [Pepita, Norita, Mercedes]

golondrinas.each { |una_golondrina| una_golondrina.comer_lombriz! } # Hace que cada
golondrina de la colección coma lombriz.
```

## Clase.new

A partir de la Lección 6: Clases e Instancias

Crea y retorna una nueva instancia de `Clase`.

```
guitarra = Instrumento.new
piano = Instrumento.new
```

## Bibliografía complementaria

- <http://rubysur.org/aprende.a.programar/capitulos/acerca.html>
- [https://es.wikibooks.org/wiki/Programaci%C3%B3n\\_en\\_Ruby](https://es.wikibooks.org/wiki/Programaci%C3%B3n_en_Ruby)
- <https://poignant.guide/> (en inglés)

© 2015-2021  Mumuki

[Información importante](#)

[Términos y Condiciones](#)

[Reglas del Espacio de Consultas](#)

