

آموزش زبان برنامه نویسی Ruby

محمدرضا حقیری

۲۷ بهمن ۱۳۹۳

فهرست مطالب

۴	۱	مقدمه
۴	۱.۱	این کتاب برای چه کسانی است؟
۴	۲.۱	آیا میتوانیم این کتاب را به اشتراک بگذاریم؟
۴	۳.۱	چگونه این کتاب را بخوانیم؟
۵	۲	پایه ها و مقدمات یادگیری روبی
۵	۱.۲	نصب روبی
۵	۱.۱.۲	وبسایت روبی
۵	۲.۱.۲	نصب از مخازن
۶	۲.۲	استفاده از محیط تعاملی
۶	۳.۲	چند دستور در محیط تعاملی
۷	۴.۲	نوشتن اسکریپت در یک فایل
۷	۱.۴.۲	انتخاب ویرایشگر
۷	۲.۴.۲	پسوند فایل های روبی
۷	۳.۴.۲	نوشتن و اجرای اسکریپت از طریق مفسر
۸	۴.۴.۲	اجرای اسکریپت با استفاده از اجازه ها
۸	۵.۲	جمع بندی
۹	۶.۲	تمرینات
۱۰	۳	انواع داده ها و متغیرها، ثابت ها و عملگرها
۱۰	۱.۳	در این فصل چه فرا خواهید گرفت؟
۱۰	۲.۳	داده های عددی
۱۰	۱.۲.۳	اعداد صحیح
۱۱	۲.۲.۳	اعداد ممیز شناور
۱۱	۳.۲.۳	اعداد باینری
۱۲	۴.۲.۳	اعداد اوکتال
۱۳	۵.۲.۳	اعداد هگزادسیمال
۱۳	۳.۳	متغیرهای بولین
۱۴	۴.۳	متغیرهای رشته ای
۱۴	۵.۳	آرایه ها و هش ها
۱۴	۶.۳	تعریف متغیرها
۱۴	۱.۶.۳	تبدیل نوع متغیرها
۱۵	۷.۳	عملگرها
۱۵	۸.۳	ثابت ها
۱۶	۹.۳	جمع بندی
۱۶	۱۰.۳	تمرینات

۱۷	آرایه ها و هش ها	۴
۱۷	در این فصل چه فراخواهید گرفت؟	۱.۴
۱۷	آرایه ها	۲.۴
۱۷	متد length	۱.۲.۴
۱۸	متد reverse	۲.۲.۴
۱۸	مرتب کردن آرایه	۳.۲.۴
۱۹	نمایه اعضای آرایه	۴.۲.۴
۲۰	اضافه کردن اعضا به آرایه	۵.۲.۴
۲۱	جایگزین کردن اعضای آرایه	۶.۲.۴
۲۱	نکات مهم	۷.۲.۴
۲۲	چندتایی ها	۳.۴
۲۲	هش ها	۴.۴
۲۲	ایجاد یک هش جدید	۱.۴.۴
۲۲	ویرایش هش ها	۲.۴.۴
۲۳	مرتب کردن هش	۳.۴.۴
۲۳	چاپ کردن اعضای یک هش	۴.۴.۴
۲۳	جمع بندی	۵.۴
۲۴	تمرینات	۶.۴
۲۵	ساختارهای کنترلی	۵
۲۵	در این فصل چه فراخواهید گرفت؟	۱.۵
۲۵	آشنایی با دستور if	۲.۵
۲۶	آشنایی با دستور else	۳.۵
۲۷	آشنایی با elsif و به کارگیری همزمان چند شرط	۴.۵
۲۸	استفاده از case برای بررسی چندین شرط	۵.۵
۳۰	جمع بندی	۶.۵
۳۰	تمرینات	۷.۵
۳۱	حلقه های تکرار	۶
۳۱	در این فصل چه فراخواهید گرفت؟	۱.۶
۳۱	حلقه while	۲.۶
۳۲	مثال کاربردی تر از حلقه while	۱.۲.۶
۳۳	حلقه بی نهایت	۲.۲.۶
۳۵	حلقه until	۳.۶
۳۶	حلقه بی نهایت با until	۱.۳.۶
۳۶	حلقه for	۴.۶
۳۷	استفاده از each به جای for	۱.۴.۶
۳۸	جمع بندی	۵.۶
۳۸	تمرینات	۶.۶

۱ مقدمه

زبان روبی، یک زبان اسکریپتی، شی گرا، تابعی و مدرن است. این زبان توسط یوکیهیرو ماتسوموتو^۱ ایجاد شده و هم اکنون توسعه دهندگانی از سراسر جهان، آن را توسعه می‌دهند. این زبان، نحو^۲ ساده‌ای داشته، و می‌توان در عرض چند روز آن را به خوبی فرا گرفت. این زبان، برای توسعه برنامه‌های کاربردی دسکتاپ، وب و حتی نوشتن کتابخانه و سرویس‌های مختلف، کاربرد دارد. شما می‌توانید به سادگی و با استفاده از این کتاب، این زبان را بیاموزید.

۱.۱ این کتاب برای چه کسانی است؟

به اختصار، باید گفت همه علاقمندان به یادگیری این زبان ساده و جذاب. جواب طولانی‌تر، اینست که این کتاب، برای کسانی است که واقعا می‌خواهند به سراغ روبی بروند، و چون روبی مرجع فارسی مطمئنی ندارد، پشیمان می‌شوند. پس اگر از هر دو دسته هستید، توصیه می‌کنم این کتاب را از دست ندهید.

۲.۱ آیا می‌توانیم این کتاب را به اشتراک بگذاریم؟

این کتاب، رایگان عرضه شده است، همچنین شما نیز می‌توانید «بدون قصد تجاری»، آن را با دوستان و خانواده خود به اشتراک بگذارید، یا برای دانلود در وبلاگ و وبسایت شخصی خود قرار دهید.

۳.۱ چگونه این کتاب را بخوانیم؟

برای خواندن این کتاب، دو راه دارید، یا صرفا مطالعه روزنامه وار انجام دهید تا به آشنایی اجمالی با نحو زبان روبی برسید، یا اینکه تک تک نرم افزارها و مراحل گفته شده در کتاب را مرحله به مرحله انجام دهید، تا کاملا به روبی مسلط شوید.

^۱Yukihiro Matsumoto

^۲Syntax

۲ پایه ها و مقدمات یادگیری روبی

در این فصل، چه فراخواهید گرفت؟

- نصب روبی در سیستم عامل
- آشنایی با محیط اینتراکتیو روبی
- ایجاد چند مثال ساده با روبی
- اجرای اسکریپت نوشته شده در روبی

این موارد، اولین قدم های شما در یادگیری زبان روبی هستند. در فصول بعدی، با ساختارها و کدهای بیشتری آشنا خواهید شد، و طبیعتا آن زمان است که میتوانید از روبی، استفاده کاربردی کنید.

۱.۲ نصب روبی

برای نصب روبی، شما ابتدا باید نام و نسخه سیستم عامل خود را بدانید. در این کتاب، فرض بر آنست که شما از گنو/لینوکس و توزیع اوبونتو استفاده میکنید.^۳

۱.۱.۲ وبسایت روبی

شما میتوانید با مراجعه به وبسایت روبی^۴ نسخه مورد نظر روبی را دانلود نموده، سپس آن را کامپایل کنید.^۵

۲.۱.۲ نصب از مخازن

برای استفاده از مخازن اوبونتو، کافیست تا یک پنجره ترمینال باز کنید، و سپس دستورات زیر را اجرا کنید :

```
sudo apt-get install ruby
```

همچنین اگر مفسر^۶ دیگری در نظر دارید، میتوانید در صورت موجود بودن در مخازن، آن را نصب کنید.

^۳تفاوتی مبنای استفاده از روبی در ویندوز و لینوکس نیست، طبیعتا میتوانید همین دستوراتی که در این کتابچه موجودند را به کار ببرید

^۴<http://ruby-lang.org>

^۵وقتی روبی را از سورس کامپایل میکنید، باید پیشاپیش هر چه پیش نیاز آن است را دستی نصب کنید. چنانچه دانش کافی در زمینه کامپایل ندارید، توصیه میکنم از مخازن استفاده کنید.

^۶Interpreter

۲.۲ استفاده از محیط تعاملی

محیط تعاملی ^۷ روبی، به شما این امکان را میدهد تا بدون نیاز به نوشتن کد در یک ویرایشگر متن، آن را مستقیماً در ترمینال تایپ نموده، سپس نتیجه برنامه را در ترمینال ببینید. برای دسترسی به محیط تعاملی، یک پنجره ترمینال باز کرده و مانند دستور زیر عمل کنید :

```
prp-e@prp-e ~ $ irb
```

پس از اجرای دستور فوق، باید یک پرامپت ^۸ به این شکل مشاهده کنید :

```
irb(main):001:0>
```

درون این محیط، میتوانید دستورات مورد نظر را اجرا و تست کنید.

۳.۲ چند دستور در محیط تعاملی

مثال معروفی به نام «سلام دنیا» در تمامی زبان های برنامه نویسی وجود دارد. بیایید این مثال، اولین مثال ما نیز در زبان روبی باشد. اکنون، پنجره ترمینال را باز کرده، و همانند شکل زیر دستور را درون محیط تعاملی روبی، وارد کنید :

```
print "Hello, World\n"
```

در صورتی که کد را درست وارد کرده باشید، باید نتیجه به این شکل گرفته باشید :

```
irb(main):001:0> print "Hello, World\n"
Hello, World
=> nil
irb(main):002:0>
```

اما نکته اینجاست، در زبان روبی، اصولاً نیازی به دستوری برای ایجاد خط جدید نداریم. دستور مناسبتری وجود دارد که جایگزین `print` است و می توان به کمک آن، به خوبی داده ها را آنگونه که میخواهیم، چاپ کنیم. برای انجام کار عملی، دستورات زیر را در محیط تعاملی اجرا کنید :

```
puts "Hello, World"
```

اکنون باید نتیجه ای مشابه این دریافت کنید :

```
irb(main):002:0> puts "Hello, World"
Hello, World
=> nil
irb(main):003:0>
```

دستور `puts` جایگزین خوبی برای `print` است. علی الخصوص وقتی نتیجه مورد نظر، تنها یک خط باشد. اگرچه در آینده، از هر دو دستور استفاده خواهیم کرد.

^۷Interactive

^۸Prompt

۴.۲ نوشتن اسکریپت در یک فایل

روبی یک زبان اسکریپتی است^۹ پس میتوانیم یک اسکریپت بنویسیم و با استفاده از مفسر، آن را اجرا کنیم. یا حتی می توانیم به آن یک دسترسی اجرایی بدهیم، سپس مستقیماً اجراش کنیم.

۱.۴.۲ انتخاب ویرایشگر

شما برای آن که بتوانید کد خود را درون یک فایل روبی بنویسید، طبیعتاً به یک ویرایشگر متن^{۱۰} نیاز دارید. ویرایشگرهای متن که همراه سیستم عامل ها نصب می شوند، گزینه های خوبی هستند. اگر میخواهید بدانید من از چه استفاده میکنم، از nano به عنوان ویرایشگر تحت ترمینال، و از gedit به عنوان ویرایشگر گرافیکی استفاده میکنم.^{۱۱}

۲.۴.۲ پسوند فایل های روبی

سورس کدهای روبی، عموماً با پسوند های rb و یا ruby ساخته می شوند. توجه کنید که کامپیوتر به پسوند ها کاری ندارد، و این پسوند ها صرفاً برای این ساخته شده اند که انسان بتواند با استفاده از آنها، نوع فایل را تشخیص دهد.

۳.۴.۲ نوشتن و اجرای اسکریپت از طریق مفسر

مفسر روبی، از طریق خط فرمان با نام ruby در دسترس است، پس میتوانیم به سادگی یک قطعه کد بنویسیم، آن را روی دسکتاپ قرار داده و سپس دستورات مورد نظر را درونش وارد کنیم. اکنون، یک فایل خالی روی دسکتاپ اجرا کنید و این دستور را درونش بنویسید :

```
puts "Hello, World"
```

با فرض آن که این برنامه، روی دسکتاپ شما با نام HelloWorld.rb ذخیره شده است، آن را اینگونه اجرا میکنیم :

```
prp-e@prp-e ~ $ ruby ~/Desktop/HelloWorld.rb
```

سپس باید روی ترمینال چنین نتیجه ای را مشاهده کنیم :

```
prp-e@prp-e ~ $ ruby ~/Desktop/HelloWorld.rb
Hello, World
prp-e@prp-e ~ $
```

این اسکریپت، از طریق مفسر روبی، اجرا شد. در قسمت بعدی، از طریق اجازه ها^{۱۲} اسکریپت را اجرا خواهیم نمود.

^۹زبان های اسکریپتی، خط به خط اجرا می شوند. برخلاف زبانهای کامپایل شده، که ابتدا کل برنامه به یک زبان قابل فهم برای سیستم عامل یا ماشین ترجمه می شود، سپس اجرا میگردد.

^{۱۰}Text Editor

^{۱۱}در نظر داشته باشید چنانچه میزکار MATE را نصب دارید، ادیتور gedit با نام pluma در دسترس است.

^{۱۲}Permissions

۴.۴.۲ اجرای اسکریپت با استفاده از اجازه ها

این بار، از خاصیت اجازه دسترسی در یونیکس، استفاده خواهیم کرد و سپس اسکریپت قسمت قبل را مستقلاً اجرا خواهیم کرد. اکنون، نام HelloWorld.rb را به HelloWorld تغییر دهید و سپس با مفسر اجرای کنید :

```
prp-e@prp-e ~ $ ruby ~/Desktop/HelloWorld
Hello, World
prp-e@prp-e ~ $
```

نتیجه تفاوتی نکرد، نباید هم بکند. مفسر دستورات خودش را تشخیص میدهد. حالا میخواهیم مفسر را درون خود برنامه جای دهیم!
کد برنامه را به این شکل ویرایش کنید :

```
#!/usr/bin/ruby
```

```
puts "Hello, World"
```

اکنون، مفسر را به اسکریپت خود شناسانده ایم. اکنون وقت آن است که اجازه اجرا به سورس کد خود بدهیم. اکنون فقط کافیه تا این دستور را در ترمینال اجرا کنید :

```
prp-e@prp-e ~ $ chmod +x Desktop/HelloWorld
```

سپس میتوان این کد را مستقیماً اجرا کرد. برای اجرای مستقیم کد کافیه دستور زیر را اجرا کنید :

```
prp-e@prp-e ~ $ Desktop/HelloWorld
```

نتیجه دریافتی روی ترمینال باید به این شکل باشد :

```
prp-e@prp-e ~ $ Desktop/HelloWorld
Hello, World
prp-e@prp-e ~ $
```

۵.۲ جمع بندی

در اینجا، باید یک جمع بندی نهایی از مباحثی که در فصل مطرح شدند، داشته باشیم. اول اینکه، فراگیری روبی بسیار آسان است، ولی باید بدانید کجا و چگونه، چه دستوری را به کار ببرید. دوم، باید بدانید که چه موقع محیط تعاملی، و چه موقع محیط ویرایشگر را برای نوشتن برنامه انتخاب کنید. در نهایت هم همیشه حواستان به چگونگی نوشتن کد در ویرایشگر باشد، چرا که کوچک ترین اشتباهی، میتواند مانع از اجرای درست برنامه شما باشد.

۶.۲ تمرینات

همانگونه که در فروم اوپونتو قول داده بودم^{۱۳}، در پایان هر فصل، تعدادی تمرین خواهم گنجانم. با انجام این تمرینات، به سادگی میتوانید دانش و توانایی خود در زمینه روبی را بسنجید.

۱. برنامه ای بنویسید که نام خودتان را چاپ کند

۲. برنامه ای بنویسید که نام دانش آموزان یک کلاس ۱۵ نفره را چاپ کند، و آن را در قالب یک اسکریپت با اجازه اجرا، اجرا کنید

^{۱۳}انجمن های فارسی اوپونتو، در آدرس forum.ubuntu.ir در دسترس هستند. قول این کتاب را در تاپیکی با مضمون آموزش روبی، در آن انجمن داده بودم.

۳ انواع داده ها و متغیرها، ثابت ها و عملگرها

در هر زبان برنامه نویسی، چندین نوع داده مختلف وجود دارد. استفاده از انواع مختلف داده، کار شخص برنامه نویس و حتی خود برنامه را آسان میکند. چرا که اینگونه، ماشین میفهمد که باید چگونه عملیاتی را روی داده انجام دهد. در این فصل، قصد داریم چندین نوع داده و همچنین تعریف آنها به عنوان متغیر را در روبی بررسی کنیم.

۱.۳ در این فصل چه فرا خواهید گرفت؟

- شناسایی انواع مختلف داده ها
- تعریف انواع مختلف داده در متغیر
- تبدیل انواع داده

۲.۳ داده های عددی

به طور کل، این نوع داده ها، اولین داده هایی هستند که در آموزش هر زبان برنامه نویسی، با آنها کار خواهیم داشت. چرا که گاهی با مقایسه و یا کم و زیاد کردن اعداد، کارهای خاصی در روند یک برنامه انجام میشود که میتواند به سرعت اجرای برنامه، کمک کند.

۱.۲.۳ اعداد صحیح

اعداد صحیح^{۱۴}، نوعی از اعداد هستند که جزء اعشاری ندارند. دامنه این اعداد در طبیعت از منفی بی نهایت تا مثبت بی نهایت ادامه دارد، با این تفاوت از اعداد حقیقی، که این دسته از اعداد، گسسته هستند. برای مثال در فاصله ۲ تا ۳ در مجموعه اعداد صحیح، هیچ عدد دیگری قرار نمیگیرد، در حالی که در سایر گونه های اعداد، اینگونه نیست. اگر چه اینجا بحث، بحث ریاضیات نیست، ولی بهتر بود توضیح ساده ریاضی اعداد صحیح را در اینجا ذکر میکردم. حالا نوبت آن است تا در محیط تعاملی روبی، چند عدد صحیح را تایپ کنید. برای تایپ کردن کافیسست با دستور `irb` وارد محیط تعاملی شده و اعداد زیر را تایپ کنید :

```
2
3
7
```

باید چنین خروجی هم دریافت کنید :

```
irb(main):001:0> 2
=> 2
irb(main):002:0> 3
=> 3
```

^{۱۴}Integer

```
irb(main):003:0> 7
=> 7
irb(main):004:0>
```

البته میتوانید هر کدام از اعداد را به دلخواه، منفی کنید. مهم اینست که در این قسمت، شما با نوع داده صحیح آشنا شدید.

۲.۲.۳ اعداد ممیز شناور

اعداد ممیز شناور^{۱۵}، نوعی از اعداد هستند که بخش اعشاری دارند. در واقع، این اعداد در برنامه نویسی، همان اعداد حقیقی هستند. اگرچه، اعداد گویا، اصم و گنگ را نیز میتوان انواع دیگری از داده حساب نمود، اما در برنامه نویسی، همه اعداد غیر صحیح در مبنای ده را به نوعی میتوان ممیز شناور به حساب آورد. برای تعریف این اعداد، کفایت به سادگی یک ممیز و یک صفر به اعداد معرفی شده در قسمت بالاتر، اضافه نمایید :

```
2.0
3.0
7.0
```

و شاهد چنین خروجی باشید :

```
2irb(main):005:0> 2.0
=> 2.0
irb(main):006:0> 3.0
=> 3.0
irb(main):007:0> 7.0
=> 7.0
irb(main):008:0>
```

همانگونه که ملاحظه میفرمایید، مفسر ممیز را لحاظ کرده است. پس طبیعتاً بین ۲ و ۲.۰ تفاوت قائل می شود. اکنون با دو نوع اصلی و عمده داده های عددی آشنا شده اید، بیاییم با دو نوع داده عددی دیگر نیز آشنا شویم.

۳.۲.۳ اعداد باینری

اعداد دودویی یا باینری^{۱۶} اعدادی هستند که از مبنای ده به مبنای دو برده شده اند.^{۱۷} این اعداد در رویی با 0b شروع می شوند. شما اکنون میتوانید این اعداد را در محیط تعاملی وارد کنید :

^{۱۵}Floating Point

^{۱۶}Binary

^{۱۷}تنها ارقام ۰ و ۱ میتوانند درون مقادیر باینری قرار بگیرند

0b1
0b10
0b11
0b101

و چنین نتیجه ای را دریافت کنید :

```
irb(main):001:0> 0b1  
=> 1  
irb(main):002:0> 0b10  
=> 2  
irb(main):003:0> 0b11  
=> 3  
irb(main):004:0> 0b101  
=> 5  
irb(main):005:0>
```

بعد ها با این نوع داده، بیشتر آشنا خواهید شد.

۴.۲.۳ اعداد اوکتال

اعداد اوکتال^{۱۸} اعدادی هستند که از مبنای ده، به مبنای هشت برده شده اند. روبی، زبانی است که قابلیت تشخیص مبنای هشت و شانزده را دارد. برای این که این اعداد را به محیط تعاملی روبی بدهیم، کافیس با دستور ورود آنها، و رنجی از اعداد که پشتیبانی میکنند، آشنا باشیم.^{۱۹} اعداد اوکتال در روبی، با صفر آغاز می شوند^{۲۰} پس اکنون کافیس محیط تعاملی روبی را باز کرده و اعداد زیر را وارد کنید :

012
02
013457

خب اکنون باید نتیجه زیر را شاهد باشید :

```
irb(main):001:0> 012  
=> 10  
irb(main):002:0> 02
```

^{۱۸}Octal

^{۱۹}اعداد اوکتال یا مبنای هشت، اعدادی هستند که از ارقام صفر تا هفت تشکیل شده اند
^{۲۰}این یک قرار داد است که این اعداد، با صفر آغاز شوند.

```
=> 2
irb(main):003:0> 013457
=> 5935
irb(main):004:0>
```

احتمالا بعد از دیدن این نتایج تعجب کرده اید، و پیش خودتان حدس هایی زده اید. باید بگوییم درست حدس زده اید! روبی این اعداد را به مبنای ده برده و برای شما، نشان داده است. روبی نوع دیگری از داده های در مبنای غیر ده نیز دارد که در قسمت بعدی با آن آشنا خواهید شد.

۵.۲.۳ اعداد هگزادسیمال

اعداد هگزادسیمال^{۲۱} در مبنای ۱۶ هستند. این اعداد، در علوم کامپیوتر بسیار پر استفاده اند و در دروسی مانند مبانی برنامه نویسی و ساختمان داده، بسیار به آنها پرداخته می شود.^{۲۲} برای تعریف این اعداد در روبی، عدد مورد نظر را پس از صفر و x در محیط تعاملی وارد میکنیم. برای امتحان، اعداد زیر را در محیط تعاملی وارد کنید :

```
0x12
0x2
0x13457
```

سپس باید شاهد چنین نتیجه ای باشید :

```
irb(main):004:0> 0x12
=> 18
irb(main):005:0> 0x2
=> 2
irb(main):006:0> 0x13457
=> 78935
irb(main):007:0>
```

این بار هم شاهد این بودید که مفسر روبی، اعداد را از مبنای شانزده به ده برده و به شما نمایش داده است. در ادامه، با انواع دیگری از متغیر ها آشنا خواهید شد، که دیگر عددی نیستند.

۳.۳ متغیرهای بولین

متغیر های بولین^{۲۳}، متغیر هایی هستند که تنها دو مقدار درست (true) و یا غلط (false) دریافت میکنند.

^{۲۱}Hexadecimal

^{۲۲}در اینجا، ارقام ۰ تا ۹ را به علاوه ارقام A ، B ، C ، D و E داریم که نمایانگر ۱۰ تا ۱۵ هستند.

^{۲۳}Boolean

۴.۳ متغیرهای رشته‌ای

یک بار دیگر، برنامه زیر را چک کنید :

```
puts "Hello, World"
```

اگر دقت کنید، خواهید دید که عبارت Hello, World را درون علامت نقل قول قرار داده ایم. این نوع داده را، رشته ^{۲۴} میگویند. هر رشته، از بهم پیوستن چندین کاراکتر ^{۲۵} تشکیل می شود. یک رشته، میتواند شامل چند خط باشد، یا شامل یک کلمه باشد. در کل، قانون و قاعده خاصی برای تعریف مقادیر درون یک متغیر رشته‌ای، وجود ندارد.

۵.۳ آرایه‌ها و هش‌ها

آرایه‌ها ^{۲۶} و هش‌ها ^{۲۷} دو نوع متغیر مجموعه‌ای هستند. آرایه، مجموعه‌ای از متغیرهای یک نوع خاص است، و هش مانند یک دیکشنری عمل می کند. با عملکرد این دو نوع متغیر، در آینده آشنا خواهید شد.

۶.۳ تعریف متغیرها

بر خلاف زبان‌هایی مانند C و C++ که ابتدا نوع، سپس نام و سپس مقدار متغیر تعریف میگردد، در روبی تنها نام متغیر کافیهست تا به آن مقدار داده شود. دستورات زیر، چند متغیر عددی و رشته‌ای را در روبی تعریف میکنند :

```
name = "Muhammadsreza"  
a = "2"  
b = 3
```

متغیرهای name و a از نوع رشته‌ای هستند (به علامت نقل قول توجه کنید) ، و متغیر b از نوع عدد صحیح. نکته اینجاست که متغیرها، امکان تبدیل به یک دیگر را نیز دارند.

۱.۶.۳ تبدیل نوع متغیرها

متغیر a از نوع رشته‌ای، و متغیر b از نوع عدد صحیح است. برای تبدیل a به عدد صحیح، و برای تبدیل b به ممیز شناور، از دستورات زیر استفاده میکنیم :

```
a.to_i  
b.to_f
```

و برای ذخیره نتایج، کافیهست متغیر جدیدی تعریف کرده، و دستورات را درونش بریزید. اگرچه، تغییر نوع‌های دیگری نیز وجود دارد که در ادامه به آنها خواهیم پرداخت.

^{۲۴}String
^{۲۵}Character
^{۲۶}Array
^{۲۷}Hash

۷.۳ عملگرها

عملگرها، در ریاضی و همچنین برنامه نویسی از اهمیت ویژه ای برخوردارند. شما اگر بخواهید روی متغیرها عملیاتی انجام دهید، قطعاً نیاز خواهید داشت تا از عملگرها استفاده کنید. در روبی، چهار عمل اصلی جمع، تفریق، ضرب و تقسیم توسط چهار عملگر `+`, `-`, `*`, `/` انجام می شوند. همچنین، برای توان رسانی نیز از عملگر `**` استفاده می شود. برای آزمایش عملگرها، کفایت دستورات زیر را در محیط تعاملی وارد کنید :

```
a + b
a - b
a * b
a / b
a ** b
```

و سپس باید شاهد چنین خروجی باشید :

```
irb(main):003:0> a + b
=> 5.0
irb(main):004:0> a - b
=> -1.0
irb(main):005:0> a * b
=> 6.0
irb(main):006:0> a / b
=> 0.6666666666666666
irb(main):007:0> a ** b
=> 8.0
irb(main):008:0>
```

نکته ای که متوجه آن شده اید، اینست که اگر یکی از متغیرها از نوع ممیزشناور باشد، خود مفسر تبدیل نوع را انجام میدهد.

۸.۳ ثابت ها

ثابت ها نیز همانند متغیرها، میتوانند از نوع عدد صحیح، ممیزشناور، متن و ... باشند. با این تفاوت که متغیرها را میتواند مقدارشان را تغییر داد ولی ثابت ها را نه. تفاوت تعریف ثابت با متغیر، این است که نام ثابت، همیشه با حرف بزرگ شروع می شود، برای آزمایش، مقدار زیر را به عنوان یک ثابت به محیط تعاملی بدهید :

```
CONST_INT = 2
CONST_FLOAT = 3.0
CONST_STRING = "Hello, World"
```

اکنون سعی کنید مقدار یکی از این ثابت ها را تغییر دهید، طبیعتاً با مشکل روبرو خواهید شد. چرا که از دید مفسر، این ها یک بار برای همیشه تعریف شده اند و نمیتوان آنها را تغییر داد.

۹.۳ جمع بندی

در این فصل، آموختید که هر نوع داده ای کجا و چگونه به کار میرود. مهم است که بدانید کجا و چطور، از چه نوع داده ای استفاده کنید. مثلاً موقعی که خرده داشتن نتیجه، برایتان مهم نیست، منطقی تر است حتی اگر ورودی ممیز شناور باشد، شما خروجی را به عدد صحیح تبدیل کنید. اما اگر جایی قرار است مثلاً تا n رقم اعشار محاسبه شود، منطقی تر آن است که حتی ورودی های صحیح، در خروجی به صورت ممیز شناور نمایش داده شوند. برخی از انواع داده نیز معرفی شدند، اما مثالی از آنها زده نشد. این نوع داده ها، هر کدام خودشان یک فصل جداگانه میطلبیدند، پس نگران نباشید، این ها را در ادامه فراخواهید گرفت.

۱۰.۳ تمرینات

۱. برنامه ای بنویسید که اعداد یک تا ده را به توان ۲ رسانده و در خروجی نشان دهد
۲. برنامه ای بنویسید که نشان دهد شما چند روز عمر کرده اید، و خروجی را به صورت عدد صحیح نشان دهد
۳. برنامه ای بنویسید که از یک ثابت PI و یک متغیر $radius$ استفاده کرده، سپس مساحت دایره ای را حساب کند

۴ آرایه ها و هش ها

در فصل پیش، اشاره کوچکی به این دو نوع داده ای شد. در واقع، این دو نوع داده ای، در کنار چندتایی ها^{۲۸} نوع داده هایی هستند که با مجموعه ها سرو کار دارند. در این فصل، این نوع داده ها را بررسی کرده، سپس متدهایی که در روبی برای آنها در نظر گرفته است را بررسی میکنیم.

۱.۴ در این فصل چه فراخواهید گرفت؟

- تعریف یک آرایه
- تعریف یک هش
- استفاده از چند تایی ها
- استفاده از اعضای یک آرایه به عنوان متغیر
- استفاده از متدهای در نظر گرفته شده، برای مرتب کردن، کوتاه کردن، برعکس کردن و جایگزین کردن یک عضو در آرایه و هش.

۲.۴ آرایه ها

آرایه ها، مجموعه ای از چندین مقدار می باشند. این مقادیر، میتوانند عدد صحیح، ممیز شناور و رشته و کاراکتر باشند. گاهی نیز برای مرتب شدن متغیرهای مورد نیاز، یک سری از مقادیر مورد نیاز را داخل یک آرایه قرار میدهیم، و برای استفاده از آن مقدار، خانه ای از آرایه که آن مقدار درونش قرار داده شده را فراخوانی میکنیم. برای تعریف یک آرایه، دستور زیر را در محیط تعاملی وارد کنید :

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]
```

دستور فوق، میگوید یک آرایه که اعداد ۱ تا ۵ درونش قرار دارند ایجاد شود. تا اینجا، آرایه را ایجاد کردیم. حال نوبت متدهاست که یکی یکی، روی آرایه ایجاد شده اعمال میکنیم تا کار با آرایه را فرا بگیریم.^{۲۹}

۱.۲.۴ length متد

واژه length در زبان انگلیسی، معنای «طول» میدهد. با اجرای این متد، طول آرایه به دست می آید. برای اجرای دستور، در محیط تعاملی به این شکل وارد کنید :

```
a.length
```

نتیجه دریافتی باید به شکل زیر باشد :

^{۲۸}Tuple

^{۲۹}در اینجا همه متدها آورده نشده است، و دلیل این امر، آنست که اگر میخواستیم تک تک متدهای آرایه ها را اینجا بیاوریم، مطلب بسیار طولانی و حوصله سر بر می شود.

```
irb(main):002:0> a.length  
=> 5  
irb(main):003:0>
```

مفسر اینجا به شما می گوید که پنج عضو درون این آرایه قرار دارند.

۲.۲.۴ متد reverse

این متد، آرایه را برعکس میکند. برای آنکه بدانید چگونه کار میکند، دستور زیر را درون محیط تعاملی وارد کنید :

```
a.reverse
```

نتیجه باید به شکل زیر باشد :

```
irb(main):003:0> a.reverse  
=> [5, 4, 3, 2, 1]  
irb(main):004:0>
```

استفاده از این متد هم زمانی که یک آرایه که از کوچک به بزرگ (یا برعکس) مرتب شده باشد را نیاز داریم، کار آمد است.

۳.۲.۴ مرتب کردن آرایه

اگر به زبانهایی مانند C آشنا باشید، میدانید که برای مرتب کردن آرایه ها، نیاز دارید تا از روش هایی مانند حلقه های تکرار و ... استفاده کنید. اما روبي، اینگونه نیست. قبل از اینکه بخواهیم آرایه را مرتب کنیم، دقت کنید که آرایه داده شده در قسمت های قبل، مرتب بود. حالا آن را به هم میریزیم :

```
a = [1, 3, 2, 4, 5]
```

حالا تنها کافیست دستور زیر را اجرا کنید، تا آرایه مرتب گردد :

```
a.sort
```

نتیجه دریافتی باید به شکل زیر باشد :

```
irb(main):005:0> a.sort  
=> [1, 2, 3, 4, 5]  
irb(main):006:0>
```

اکنون، با دستور زیر، آرایه را از بزرگ به کوچک مرتب میکنیم :

```
a.sort.reverse
```

و نتیجه ما چنین خواهد بود :

```
irb(main):007:0> a.sort.reverse  
=> [5, 4, 3, 2, 1]  
irb(main):008:0>
```

تا اینجا، کار با آرایه را یاد گرفتید و با چندین متد آشنا شدید. زین پس، به سراغ این می رویم که بعضی خواص آرایه را بررسی کنیم.

۴.۲.۴ نمایه اعضای آرایه

نمایه ^{۲۰} به عددی گفته می شود که نماینده اعضای آرایه است. نمایه یا ایندکس، از صفر شروع می شود (یعنی نخستین عضو نمایه صفر میگیرد) و تا طول آرایه، ادامه می یابد. در واقع برای `a`، که در بالا تعریف کردیم، اعداد ۰ تا ۴ هستند که نمایه های اعضا به شمار می آیند. برای امتحان کردن این موضوع، دستور زیر را اجرا کنید :

```
a[0]
```

و نتیجه باید چنین باشد :

```
irb(main):009:0> a[0]  
=> 1  
irb(main):010:0>
```

و اگر این یکی دستور را اجرا کنید :

```
a[4]
```

نتیجه باید این چنین باشد :

```
irb(main):010:0> a[4]  
=> 5  
irb(main):011:0>
```

همچنین، اگر از اعداد منفی استفاده کنید، از آخر به اول مقادیر برگردانده میشوند، یعنی عضو ۱- در این آرایه، همان عضو ۴ است.

^{۲۰}Index

۵.۲.۴ اضافه کردن اعضا به آرایه

برای اضافه کردن اعضا به آرایه، چندین راه حل وجود دارد. ساده ترین راه آن، این است که اعضای که لازم داریم را در قالب یک آرایه جدید، به آرایه پیشین اضافه نماییم. به این شکل:

```
a += [6, 7, 8]
```

و اکنون، طول آرایه نیز عوض شده است. شما تا عدد ۸ را به آرایه افزوده اید، و طبیعتاً اگر `length` را اجرا کنید، نتیجه عدد ۸ است. همچنین، میتوانید با استفاده از اندیس (= نمایه) مناسب، نیز عضو مورد نظر را اضافه کنید. ما اکنون میخواهیم عدد ۹ را نیز به آرایه خود اضافه کنیم و چون میدانیم اندیس گذاری آرایه، از صفر شروع می شود، این دستور را اجرا میکنیم :

```
a[8] = 9
```

اکنون نوبت چاپ آرایه است. برای چاپ آرایه هم دستور زیر را اجرا میکنیم :

```
puts a
```

و چنین نتیجه ای دریافت خواهیم کرد :

```
irb(main):014:0> puts a
1
2
3
4
5
6
7
8
9
=> nil
irb(main):015:0>
```

چون `puts` برای چاپ خط جدید نیز به کار میرود، اینجا میگوید اولین عضو را چاپ کن، برو خط بعدی، دومی را چاپ کن، برو خط بعدی و الی آخر. به این شکل، هر کدام از اعضا درون یک خط جداگانه چاپ می شوند. برای چاپ یک عضو مشخص هم، تنها کافیست تا از اندیس مناسب استفاده کنید.

۶.۲.۴ جایگزین کردن اعضای آرایه

برای جایگزین کردن یک عضو، باید از اندیس آن استفاده کنید. مثلاً می‌خواهیم عدد ۱ را با صفر جایگزین کنیم، میدانیم که ۱، اندیس صفر گرفته است پس این دستور را اجرا می‌کنیم:

```
a[0] = 0
```

این‌گونه، عضو مورد نظر ما، با یک مقدار جدید جایگزین می‌شود. راه حل دیگری نیز وجود دارد که بتوانیم به صورت دسته‌ای، مقادیر را جایگزین کنیم. برای جایگزین کردن دسته‌ای، کفایت این گونه عمل کنیم:

```
a[0, 3] = 0, 1, 2
```

و با این دستور، سه عضو اول آرایه، تغییر میکنند. حالا دوباره دستور puts را اجرا می‌کنیم:

```
irb(main):019:0> puts a
0
1
2
4
5
6
7
8
9
=> nil
irb(main):020:0>
```

اکنون دیدید که مواردی که می‌خواستیم، به خوبی اجرا شدند. حالا نوبت آن است که نکاتی در مورد آرایه‌ها بدانید، و بعد برویم سراغ چندتایی‌ها و بعد هم هش‌ها.

۷.۲.۴ نکات مهم

- یادتان باشد که آرایه‌ها، تغییر پذیرند، می‌توانید هر گاه که خواستید، اعضای آن را تغییر دهید.
- طول آرایه‌ها نیز تغییر پذیر است، یعنی می‌توانید اعضای که نیاز است را به آرایه اضافه کنید یا از آن کم کنید
- متدهایی که برای آرایه‌ها در نظر گرفته شده، برای رشته‌ها هم قابل استفاده است.

۳.۴ چندتایی ها

اگر پایتون کار کرده باشید، با یک شکل عمومی از چندتایی ها آشنا هستید. اما در روبی، چندتایی به آن شکل نداریم. در روبی، چندتایی ها مجموعه ای از نام ها و یک آرایه را دریافت میکنند، سپس تعدادی از اعضای آرایه (یا همه آن ها) را، به متغیرها نسبت میدهد. برای مثال، از آرایه اولیه مان یک چندتایی درست میکنیم:

```
(b, c, d, e, f) = a
```

و در صورت چاپ کردن هر کدام از متغیرهای تعریف شده، عضو نظیر در آرایه چاپ میگردد. در کل، همین قدر در مورد چندتایی ها بدانید، کافیهست. اکنون بیایید به سراغ هش برویم.

۴.۴ هش ها

هش ها، رفتاری مانند دیکشنری دارند. این نوع داده ها، یک کلید^{۳۱} و یک مقدار^{۳۲} دریافت میکنند. در واقع، به ازای هر کلیدی، یک خروجی یکتا تولید میکنند. کاربرد هش ها، در ایجاد لیست ها، لغت نامه ها و ... است. هش ها هم همانند آرایه ها، یک سری متد خاص دارند که در این قسمت با آنها آشنا می شوید.

۱.۴.۴ ایجاد یک هش جدید

ساده ترین نوع هش، آنست که یک سری لغت را به زبان های مختلف بخواهیم ترجمه کنیم. اینجا میخواهیم واژه «سلام» را به زبان های انگلیسی، اسپانیایی، اسپرانتو و پرتغالی درون یک هش قرار دهیم:

```
salam = { :en => "Hello" , :es => "Hola", :eo => "Saluton", :pt => "Ola" }
```

بدین گونه، ما یک هش تازه ایجاد کرده ایم، و لغات مورد نظر را درونش قرار داده ایم. اکنون، برای نمایش لغت انگلیسی، کافیهست کد زیر را اجرا کنیم:

```
salam[:en]
```

و سپس خروجی مناسبی دریافت خواهید کرد.

۲.۴.۴ ویرایش هش ها

هش ها هم تغییر پذیرند، منتها با تفاوتی بزرگ، که نمیتوان آنها را مانند آرایه ها ویرایش کرد. فرض کنیم شما نیاز دارید تا واژه را به زبان ایتالیایی هم اضافه کنید. اکنون باید کلید ایتالیایی را با مقدار مناسب، استفاده کنید، به این شکل:

```
salam[:it] = "Ciao"
```

و مقدار مورد نظر شما، به هش اضافه می شود.

^{۳۱}Key

^{۳۲}Value

۳.۴.۴ مرتب کردن هش

هش ها نیز مرتب می شوند. منتها، بر اساس کلید ها. اگر کلید ها عددی باشند، از کوچک به بزرگ، و اگر حرف باشند (همانند هش salam که ما ساختیم) به ترتیب حروف الفبا، مرتب می شوند. برای مرتب کردن هش همان دستور sort به کار می رود. دقت کنید که البته، هش ها بعد از مرتب شدن به آرایه تبدیل می شوند.

۴.۴.۴ چاپ کردن اعضای یک هش

چاپ کردن اعضای هش، بیشتر به ساختار حلقه های تکرار شبیه است، ولی باز با این حال در این قسمت اشاره کوچکی به آن میکنیم، برای چاپ کردن اعضای هش، از متد each استفاده میکنیم :

```
salam.each{|x, y| puts x + ": " + y}
```

و نتیجه خروجی باید این چنین باشد :

```
irb(main):025:0> salam.each{|x, y| puts x + ": " + y}
en: Hello
es: Hola
eo: Saluton
it: Ciao
=> {"en"=>"Hello", "es"=>"Hola", "eo"=>"Saluton", "it"=>"Ciao"}
irb(main):026:0>
```

البته توجه کنید که کلید ها به این شکل تغییر کردند :

```
{"en"=>"Hello", "es"=>"Hola", "eo"=>"Saluton", "it"=>"Ciao"}
```

و به رشته تبدیل شدند، تا در چاپ کردن آنها مشکلی پیش نیاید.

۵.۴ جمع بندی

در این فصل، با آرایه و هش آشنا شدید. همچنین یاد گرفتید که مفهوم چندتایی در روبی کاملاً با پایتون متفاوت است، و بنابراین برای یادگیری روبی، قطعاً نیاز است تا در آموخته های پیشین خود، تجدید نظر کنید. همچنین یاد گرفتید که هش ها کجا کاربرد دارند (و بعد ها نیز بیشتر با کاربرد آنها آشنا خواهید شد) و همچنین در نکاتی که برای آرایه ها بیان شد، اشاره شد که رشته ها خواص مشابه آرایه ها دارند.^{۳۳} در نهایت هم با مرتب کردن، و سایر متد های پرکاربرد درون روبی آشنا شدید.

^{۳۳}فراموش نکنید که یک رشته، خود آرایه ای از کاراکتر هاست.

۶.۴ تمرینات

۱. برنامه ای بنویسید که شامل یک آرایه از حروف انگلیسی باشد، سپس توسط یک چندتایی، یک کلمه ایجاد کنید.
۲. برنامه ای بنویسید که لغات پر کاربرد انگلیسی را شامل شود، و کلید گذاری را توسط اعداد انجام دهید.
۳. برنامه ای بنویسید که نام دانش آموزان یک کلاس را درون یک هش شامل حروف الفبا باشد، و هر کلید به یک آرایه از اسامی نسبت داده شود.

۵ ساختارهای کنترلی

در این فصل، قصد داریم وارد مباحثی شویم، که شما را به «برنامه نویسی» شدن نزدیک میکنند. این فصل، بدون شک مهم ترین فصل این کتاب است و چنانچه این فصل را جدی نگیرید، با مشکلات بسیار جدی روبرو خواهید شد! پس این فصل را جدی بگیرید و تمام جزئیات اشاره شده را مو به مو اجرا کنید.

در این فصل، قرار است با ساختارهای کنترلی آشنا شویم. ساختارهای کنترلی و دستورات شرطی، مهم ترین بخش یک زبان برنامه نویسی به شمار می روند، میپرسید چرا؟ زیرا تمام کنترلی که باید روی ورودی و خروجی ها انجام شود، در این ساختار ها انجام می شود. در فصل بعدی خواهید دید چگونه با این ساختارها، یک تابع بازگشتی می توان نوشت و می توان تا چه حد، در زمان نوشتن برنامه طولانی، صرفه جویی نمود.

۱.۵ در این فصل چه فرا خواهید گرفت؟

- آشنایی با ساختارهای کنترلی و دستور if
- آشنایی با elsif و قرار دادن چند شرط برای برنامه
- استفاده از else
- استفاده از case به جای elsif

۲.۵ آشنایی با دستور if

دستور if در اکثر زبان های برنامه نویسی وجود دارد، پس اگر پیش زمینه ای از برنامه نویسی داشته باشید، میدانید که if چه میکند. if یک مقدار را به عنوان شرط دریافت میکند، و سپس اگر شرط برقرار بود، دستور درون بلاک را اجرا میکند. در غیر این صورت، برنامه اجرا نمی شود. شکل کلی دستور if در زبان رویی به این شکل است :

```
if CONDITION
STATEMENT
end
```

برای مثال، شما می توانید یک متغیر را بررسی کنید که در چه حیطه ای از اعداد قرار گرفته :

```
if n == 2
puts "True"
end
```

ما به متغیر n مقدار ۲ داده و در محیط تعامی دستورات فوق را اجرا میکنیم :

```

irb(main):001:0> n = 2
=> 2
irb(main):002:0> if n == 2
irb(main):003:1>   puts "True"
irb(main):004:1> end
True
=> nil
irb(main):005:0>

```

و این نیز نتیجه اجرای دستور `if` است. حال می‌خواهیم مقدار `n` را به ۳ تغییر داده، سپس همین دستور را اجرا کنیم، با این تفاوت که می‌خواهیم این بار که مقدار با ۲ متفاوت است، یک ارور دریافت کنیم. باید چه کنیم؟ قسمت بعدی جواب شماست!

۳.۵ آشنایی با دستور `else`

برنامه فوق را دیدیم. اکنون می‌خواهیم با `else` آشنا شده، و برنامه قسمت قبلی را تکمیل کنیم. لازم به ذکر است که `else` تمام کننده `if` است، گرچه `if` را به تنهایی می‌توان استفاده کرد، ولی برای نوشتن یک برنامه که کاربر پسند^{۳۴} باشد، بهتر است که اگر ورودی نامناسب دریافت شد، یک خطا تولید کند و به کاربر بگوید ورودی مناسبی به برنامه نداده است. شکل کلی دستور `else` مانند مثال زیر است :

```

if CONDITION
STATEMENT
else
STATEMENT
end

```

پس بیایید برنامه فوق را دوباره بنویسیم، با این فرض که این بار مقدار `n` به ۳ تغییر داده شده و نیازمند تولید ارور هستیم.

```

if n == 2
puts "True"
else
puts "False"
end

```

پس از اجرا در محیط تعاملی، نیاز داریم تا خروجی را بررسی کنیم :

```

irb(main):005:0> n = 3
=> 3
irb(main):006:0> if n == 2

```

^{۳۴}User Friendly

```

irb(main):007:1> puts "True"
irb(main):008:1> else
irb(main):009:1* puts "False"
irb(main):010:1> end
False
=> nil
irb(main):011:0>

```

همانطور که ملاحظه کردید، این بار خروجی ما کلمه False است. حالا میخواهیم برنامه را طوری تنظیم کنیم که هم ۲ و هم ۳ را به عنوان خروجی مناسب بپذیرد. در بخش بعدی این مورد را بررسی خواهیم کرد.

۴.۵ آشنایی با elsif و به کارگیری همزمان چند شرط

برنامه ای که از ابتدای فصل نوشتیم را یک بار دیگر چک کنید، بار اول به متغیر n مقدار ۲ دادیم، و خروجی if را بررسی کردیم، سپس رفتیم به سراغ استفاده از else و آنجا، دیدیم که چگونه می توان یک خطای مناسب تولید کرد. این بار میخواهیم سه عدد ۲، ۳ و ۴ را به عنوان ورودی مناسب قبول کنیم، و در صورتی که ورودی نامناسب بود، یک ارور را چاپ کنیم. راه حل استفاده از دستور elsif است. شکل کلی دستور elsif این است :

```

if CONDITION0
STATEMENT
elsif CONDITION1
STATEMENT
elsif CONDITION2
STATEMENT
.
.
.
else
STATEMENT
end

```

دقت کنید که در تعداد elsif ها مختارید و هرچند تا که بخواهید را می توانید به کار ببرید، اما معمولاً موقعی که تعداد کمی شرط داریم، از elsif استفاده میکنیم و برای تعداد شروط بیشتر، از case استفاده میکنیم که در بخش بعدی مورد بررسی قرار میگیرد. حالا بیاید برنامه را دوباره بنویسیم. این بار مقدار n را تغییر نمی دهیم و برنامه را به این شکل مینویسیم :

```

if n == 2
puts "True, #{n} is standard input"

```

```

elsif n == 3
puts "True, #{n} is standard input"
elsif n == 4
puts "True, #{n} is standard input"
else
puts "False, #{n} is not in range of standard inputs"
end

```

و اکنون با اجرای این برنامه در محیط تعاملی، خواهیم داشت :

```

irb(main):013:0> if n == 2
irb(main):014:1> puts "True, #{n} is standard input"
irb(main):015:1> elsif n == 3
irb(main):016:1> puts "True, #{n} is standard input"
irb(main):017:1> elsif n == 4
irb(main):018:1> puts "True, #{n} is standard input"
irb(main):019:1> else
irb(main):020:1* puts "False, #{n} is not in range of standard inputs"
irb(main):021:1> end
True, 3 is standard input
=> nil
irb(main):022:0>

```

اکنون با ساختار `elsif` هم آشنا شدیم. اما گاهی پیش می آید که می‌خواهیم شروط بیشتری را برای یک متغیر بررسی کنیم و آنگاه مجبوریم از `case` بهره بجوییم. این دستور هم در بخش بعدی مورد بررسی قرار می دهیم.

۵.۵ استفاده از `case` برای بررسی چندین شرط

گاهی اوقات بقدری شروط ما زیادند که نمی توان از `elsif` استفاده کرد. پس بنابراین بهتر است یک راه حل بهتر بیابیم. دستور `case` اینجا به کمک ما می آید. یکی از ویژگی های خوب دستور `case` اینست که به ما اجازه میدهد چندین شرط را بررسی کرده و در صورت مناسب نبودن مقدار ورودی، یک ارور مناسب چاپ کنیم. شکل کلی `case` در روبی این چنین است :

```

case VARIABLE
when CONDITION1
STATEMENT
when CONDITION2
STATEMENT
.
.

```

```
.
else
STATEMENT
```

همان برنامه فوق را در نظر بگیرید. برای این که با نوع داده ای جدیدی هم آشنا شوید، این بار میگوییم اگر n بین ۱ تا ۵ بود یک پیغام، اگر بین ۵ تا ۱۰ بود پیغام دیگر، و اگر خارج از محدوده بود یک ارور چاپ شود. ما اینجا از نوع داده ای رنج استفاده میکنیم. یک رنج مثلا از یک تا ده به این شکل تعریف می گردد

```
1..10
```

و اگر میخواهید ماکزیمم مقدار، جزئی از خود رنج نباشد :

```
1...10
```

اکنون، یک بار دیگر الگوریتم را بررسی کنید. گفتیم که مقدار n بین ۱ تا ۵ و بار دیگر، در بازه ۵ تا ۱۰ بررسی شود. اکنون کد ما به این شکل خواهد بود :

```
case
when 1..5
puts "True, #{n} is in range"
when 5..10
puts "True, #{n} is in range"
else
puts "False, #{n} is not in range"
end
```

این برنامه را در محیط تعاملی اجرا میکنیم و طبیعتا باید چنین نتیجه ای بگیریم :

```
irb(main):028:0> case n
irb(main):029:1> when 1..5
irb(main):030:1> puts "True, #{n} is in range"
irb(main):031:1> when 5..10
irb(main):032:1> puts "True, #{n} is in range"
irb(main):033:1> else
irb(main):034:1* puts "False, #{n} is not in
range"
irb(main):035:1> end
True, 3 is in range
=> nil
irb(main):036:0>
```

و این برنامه، همان چیزی بود که از ابتدا نیاز داشتیم. حال میتوانید با `case` و `elsif` هم برنامه نویسی کنید و قطعا برنامه ای که این اصول درش رعایت شده باشد، برنامه بهتر و کاربردی تری است.

۶.۵ جمع بندی

در این فصل، با ساختارهای کنترلی آشنا شدید. دانستید که چگونه، با استفاده از if و else یک شرط ساده را بررسی کنید. همچنین دانستید که برای بررسی چندین شرط، باید از elsif استفاده کرد و چنانچه شروط زیاد و یا خاص باشند، case هم به کمک شما می آید. در نهایت باید گفت که این فصل، مهم ترین فصل کتاب بود و فصول بعدی در تکمیل این فصل هستند.

۷.۵ تمرینات

۱. برنامه ای بنویسید که سن شما را دریافت کرده، در خروجی پیامی چاپ کند که سن شما قانونی است یا نه.
۲. در تکمیل برنامه سوال قبل، برنامه را طوری بنویسید که اگر سن شما قانونی نبود، بگوید چند سال تا سن قانونی باقی است.
۳. برنامه ای بنویسید که نمرات امتحانی را دریافت کرده، اگر نمره زیر ۱۰ بود عبارت Failed و اگر بالای ۱۰ بود عبارت Passed را چاپ کند.
۴. برنامه ای بنویسید که معدل ترم شما را دریافت کرده، چنانچه زیر ۱۲ بود عبارت Failed و چنانچه بالای ۱۲ بود عبارت Passed را چاپ کند، همچنین اگر معدل بالای ۱۷ بود عبارت Allowed to choose 24 units را نمایش دهد.

۶ حلقه های تکرار

در فصول پیش، مفاهیمی که برای کار با روبی لازم بود را فرا گرفتید. اکنون نوبتی هم باشد، نوبت حلقه های تکرار است. بدون شک هر زبان برنامه نویسی ساخت یافته ای، یا حلقه های تکرار را در خود جای داده یا اینکه راهی برای پیاده سازی آنها، برای برنامه نویس فراهم کرده است. حلقه های تکرار، میتوانند در هنگامی که نیاز است در خروجی، تعداد زیادی متغیر را چاپ کنیم، هنگامی که در ورودی چندین اسم دریافت کنیم و ... کاربرد فراوانی دارند. روبی هم یک زبان کامل و مدرن است، طبیعی است تا حلقه های تکرار در روبی را فرا نگیرید، نمیتوانید برنامه های مورد نظرتان را به خوبی پیاده کنید.

۱.۶ در این فصل چه فراخواهید گرفت؟

- استفاده از حلقه while

- استفاده از حلقه for

- استفاده از حلقه until

۲.۶ حلقه while

این حلقه، پرکاربردترین حلقه در روبی است. در واقع، این حلقه همان عملکرد while در سایر زبان ها را دارد. عملکرد کلی این حلقه، به این شکل است که یک شرط درست را دریافت کرده، تا زمانی برنامه را ادامه میدهد که شرط غلط شود. پیاده سازی این حلقه در روبی بسیار آسان است. فقط کافیست متغیری که در نظر دارید را از قبل تعریف نموده، سپس شرطی ایجاد کنید و بعد مقدار متغیر را درون حلقه دستخوش تغییر کنید. بیا ببینیم با یک دیگر اعداد صفر تا ده را روی صفحه چاپ کنیم :

```
n = 0
while n <= 10
  puts n
  n += 1
end
```

پس از اجرای این کد در محیط تعاملی چنین نتیجه ای را شاهد هستیم :

```
irb(main):004:0> n = 0
=> 0
irb(main):005:0> while n <= 10
irb(main):006:1>   puts n
irb(main):007:1>   n += 1
irb(main):008:1> end
0
```

```

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
=> nil
irb(main):009:0>

```

ابتدا به مفسر، گفته می شود مقدار صفر را برای n لحاظ کند. سپس، آن را چاپ کرده، یک واحد به آن بیافزاید. حلقه چک میکند که مقدار n با شرط همخوانی دارد یا نه. وقتی مقدار n به ۱۰ میرسد، حلقه قطع می شود، چرا که مقدار بعدی با شرط ما همخوانی ندارد.

۱.۲.۶ مثال کاربردی تر از حلقه while

این مثال، مثال بهتری است، چرا که تا حدود زیادی، عملیاتی است. فرض کنیم شما معلمی هستید که ۱۵ دانش آموز دارد. حالا میخواهید نمرات دانش آموزان را وارد یک آرایه کنید. بیایید کدی بنویسیم که این کار را برای ما انجام دهد :

```

n = 1
scores = []
while n <= 15
  print "Enter student #{n}'s score: "
  score = gets.chomp
  scores[n] = score.to_i
  n += 1
end

```

بیاید این قطعه کد را درون محیط تعاملی، اجرا کنیم، و نتیجه را ببینیم :

```

irb(main):013:0> while n <= 15
irb(main):014:1>   print "Enter student #{n}'s score: "
irb(main):015:1>   score = gets.chomp
irb(main):016:1>   scores[n] = score.to_i
irb(main):017:1>   n += 1
irb(main):018:1> end
Enter student 1's score: 20

```



```

Enter student 2's score: 18
Enter student 3's score: 14
Enter student 4's score: 15
Enter student 5's score: 18
Enter student 6's score: 18.5
Enter student 7's score: 20
Enter student 8's score: 12.25
Enter student 9's score: 14
Enter student 10's score: 20
Enter student 11's score: 12
Enter student 12's score: 10
Enter student 13's score: 8.5
Enter student 14's score: 14
Enter student 15's score: 20
=> nil
irb(main):019:0>

```

همانطور که مشخص است، ابتدا یک **prompt** به کاربر نشان داده می شود، و سپس یکی یکی نمرات دانش آموزان خواسته می شود، و نمرات به عضویت یک آرایه در می آیند. در این بخش :

```

irb(main):015:1> score = gets.chomp
irb(main):016:1> scores[n] = score.to_i

```

چون عملیات **gets** ورودی را به صورت رشته دریافت میکند، آن را به عدد صحیح تبدیل کرده و درون آرایه ریخته ایم (توجه کنید که نمراتی مانند ۱۲/۲۵ و ... هم به عدد صحیح تبدیل شده اند!).

۲.۲.۶ حلقه بی نهایت

حلقه ای که شرط همیشه درست دریافت کند، تا بی نهایت ادامه دارد و تنها با کلیدهای ترکیبی **Ctrl + C** میتوان متوقف کرد، یا دستوراتی تعریف کرد که با دریافت یک ورودی خاص، حلقه را متوقف کنند. مثلاً، حلقه ای که مجموع تعداد نامعلومی عدد را حساب میکند :

```

while n != 0
  n = gets.chomp
  n = n.to_i
  n += m
end

```

برای مثال، حلقه بالا میگوید تا موقعی که متغیر **n** مخالف صفر است حلقه ادامه یابد، و چون متغیر درون خود حلقه به عنوان ورودی استفاده شده است، وقتی کاربر مقدار صفر را وارد کند حلقه

تمام می شود. مثال بالا، به قدر کافی کاربردی نیست. بیایید رابط خط فرمان ^{۳۵} را با رویی بازسازی کنیم :

```
while true
  print ">> "
  cmd = gets.chomp
  system cmd
end
```

اکنون برنامه را اجرا کرده و چندین دستور مربوط به خط فرمان سیستم عامل لینوکس را اجرا میکنم :

```
irb(main):001:0> while true
irb(main):002:1>   print ">> "
irb(main):003:1>   cmd = gets.chomp
irb(main):004:1>   system cmd
irb(main):005:1> end
>> uname -srm
Linux 3.13.0-37-generic x86_64
>> uptime
 20:43:41 up 4 days, 23:30,  2 users,  load average: 1.18, 1.06, 0.97
>> echo 'Hello, World'
Hello, World
>> uname
Linux
>> sudo
usage: sudo -h | -K | -k | -V
usage: sudo -v [-AknS] [-g group] [-h host] [-p prompt] [-u user]
usage: sudo -l [-AknS] [-g group] [-h host] [-p prompt] [-U user] [-u user]
        [command]
usage: sudo [-AbEHknPS] [-r role] [-t type] [-C num] [-g group] [-h host] [-p
        prompt] [-u user] [VAR=value] [-i|-s] [<command>]
usage: sudo -e [-AknS] [-r role] [-t type] [-C num] [-g group] [-h host] [-p
        prompt] [-u user] file ...

>> exit
>> exit
>> ^CIRB::Abort: abort then interrupt!
from (irb):3:in `call'
from (irb):3:in `gets'
```

^{۳۵}Command Line Interface a.k.a CLI

```

from (irb):3:in `gets'
from (irb):3
from /usr/bin/irb:12:in `<main>'
irb(main):006:0>

```

همانگونه که دیدید ، با استفاده از تابع کتابخانه ای system تعدادی ورودی را درون خط فرمان لینوکس اجرا نمودیم. حالا نوبتی هم باشد، نوبت توضیح کد است. این کد، یک حلقه بی نهایت را نشان میدهد، که یک prompt چاپ میکند و از کاربر ورودی میخواهد، کاربر دستوری را تایپ میکند که به شکل یک رشته، به داخل cmd رفته و سپس cmd را به عنوان ورودی به system میدهد. این دستور در آخر با Ctrl-C متوقف شده است. این برنامه میتواند تمرین خوبی برای طراحی ابزارهای کاربردی باشد.

۳.۶ حلقه until

این حلقه، بر خلاف حلقه while ، یک شرط غلط را به عنوان ورودی دریافت کرده، سپس حلقه را تا جایی ادامه میدهد که شرط درست شود. برای این که کدی با این حلقه بنویسیم، بیاید از آرایه ای به نام scores که در بخش قبل ایجاد کردیم، را با استفاده از این حلقه، چاپ کنیم.

```

n = 1
until n == scores.length
  puts scores[n]
  n += 1
end

```

نتیجه اجرای این کد :

```

irb(main):008:0> n = 1
=> 1
irb(main):009:0> until n == scores.length
irb(main):010:1>   puts scores[n]
irb(main):011:1>   n += 1
irb(main):012:1> end
20
18
14
15
18
18
20
12
14

```

```

20
12
10
8
14
20
=> nil
irb(main):013:0>

```

همانگونه که مشاهده میکنید، تمامی اعضا چاپ شده اند و اعضای که خرده داشتند، به عدد صحیح تبدیل شده اند. تنها تفاوت `while` و `until` در این است که `while` یک شرط درست را تا غلط شدن ادامه میدهد، و `until` یک شرط غلط را تا درست شدن.

۱.۳.۶ حلقه بی نهایت با `until`

این حلقه، برخلاف `while` مقادیر `true` را نمیتواند پذیرا باشد. پس سولوشن مناسب برای ایجاد حلقه بی نهایت و نوشتن برنامه خط فرمان استفاده از مقدار `false` است. پس به این شکل برنامه را باز نویسی میکنیم :

```

until false
  print ">> "
  cmd = gets.chomp
  system cmd
end

```

اجرای این برنامه نیز بر عهده خودتان، به عنوان یک تمرین خوب.

۴.۶ حلقه `for`

اگر با زبانی مانند C آشنا باشید، قطعاً میدانید که حلقه `for` در آن زبانها، به نوعی یک `while` تعمیم یافته است. اما در روبي این طور نیست. در روبي، حلقه `for` برای کار با داده های از نوع رنج و ... به کار می رود. بیایید چاپ اعداد صفر تا ده را با استفاده از حلقه `for` بررسی کنیم.

```

for i in 0..10
  puts i
end

```

نتیجه اجرای این دستور چنین است :

```

irb(main):016:0> for i in 1..10
irb(main):017:1>   puts i
irb(main):018:1> end

```

```

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
=> 1..10
irb(main):019:0>

```

اصول کار حلقه for در روبي این است که متغیری که به عنوان ورودی دریافت کرده است (اینجا i) را یکی یکی با اعضای آرایه یا رنج ورودی برابر قرار میدهد.

۱.۴.۶ استفاده از each به جای for

یک بار دیگر، بخش آرایه ها و هاش ها را مطالعه کنید. آنجا با استفاده از دستور each، اعضای یک هاش را چاپ نمودیم. اکنون، اینجا دوباره آن را بررسی میکنیم. برای امتحان دوباره کد زیر را وارد کنید:

```

dic = {1 => "One", 2 => "Two", 3 => "Three", 4 => "Four", 5 => "Five"}
dic.each{|x, y| puts "#{x} : #{y}"}

```

حاصل اجرای دستور فوق در محیط تعاملی باید چنین باشد:

```

irb(main):027:0> dic = {1 => "One", 2 => "Two", 3 => "Three", 4 => "Four", 5 => "Five"}
=> {1=>"One", 2=>"Two", 3=>"Three", 4=>"Four", 5=>"Five"}
irb(main):028:0> dic.each{|x, y| puts "#{x} : #{y}"}
1 : One
2 : Two
3 : Three
4 : Four
5 : Five
=> {1=>"One", 2=>"Two", 3=>"Three", 4=>"Four", 5=>"Five"}
irb(main):029:0>

```

در واقع دستور each نوع خیلی سفارشی شده for برای آرایه ها و هاش ها به شمار می آید.

۵.۶ جمع بندی

در این فصل، با مباحث پیچیده و پیشرفته ای روبرو شدید. این فصل مقدمه بسیار خوبی برای فصول بعدی است که قرار است در مورد توابع و کلاس ها صحبت شود. در واقع با استفاده از این فصل، شما میتوانید برنامه هایی بنویسید که کاربردی تر از پیش هستند. در این فصل، دیدید که چقدر ساده می توانید با یک حلقه بی نهایت، عملیات خط فرمان لینوکس را شبیه سازی کنید، یا لیستی از نمرات دانش آموزان خود تهیه کنید. با استفاده از نکات این فصل، درک مفاهیم فصول بعدی برایتان بسیار آسان تر خواهد بود.

۶.۶ تمرینات

۱. برنامه ای بنویسید که در یک آرایه، نام دانش آموزان و در آرایه دیگر نمرات آنان را دریافت کند. سپس برنامه ای بنویسید که نام و نمرات آنان را با یک تب (۴ فاصله) فاصله از هم چاپ کند.
۲. برنامه ای بنویسید که یک کلید دریافت کرده، آن را با خط بعدی که معنای کلمه کلیدی است، در یک هش قرار دهد. سپس آنها را لغت نامه وار چاپ کند.
۳. حروف نام خود را به صورت وارونه چاپ کنید.