
Ruby

— Práctica de programación —

Actualizar repositorio del curso

<https://github.com/codiumsa/ruby-on-rails-intro>

Tareas previas

- Crear un repositorio en www.github.com donde se van a subir las tareas.
- Crear una carpeta modulo-*
- Subir los fuentes en tu repositorio propio con la carpeta spec.

```
▼ practica-1
  ► spec
    case_work.rb
    case_work_solution.rb
    if_work.rb
```

Comprobación de ejercicios

- Ejecutar:
 - **gem install rspec**
 - **gem install rspec-its**
 - **rspec**

Ejercicio 1 - Re-escribir con Sentencias Case

```
variable = "false"  
otra_variable = "nil"
```

```
if variable == "Algún texto"  
  puts "No es igual a Algún texto"
```

```
elsif otra_variable.nil?  
  puts "otra_variable es nil!"
```

```
elsif variable == false  
  puts "Al parecer esto es lo que se debe ejecutar!"
```

```
else  
  puts "Nada se ejecutó? Por que?"  
end
```

Ejercicio 1 - Modificar el archivo case_work.rb

Modificar el archivo para lograr lo siguiente:

- Implementar todas las partes de la tarea en el archivo case_work.rb que está en modulo-2/practica-1
- Eliminar todas las sentencias if y elsif.
- Re-implementar la solución utilizando sentencias case y constructores asociados.
- Retornar el mismo resultado que la solución original aplicando un case statement.

Ejercicio 2 - Con spec

- Implementar toda la solución en practica-2/random_numbers.rb
- Escribir una sola línea de código que permita incluir todos los números que:
 - Pertenezcan a un array de números 1..10000 inclusive
 - Sean divisibles por 3
 - No sean menores a 5000
 - Ordenados en orden inverso
- Correr el rspec para comprobar.

Ejercicio 3 - Con spec

- Escribir una clase Persona con los atributos:
 - nombre
 - apellido
- Realizar un seguimiento de cada instancia de Persona.
- Debe ser posible la búsqueda de personas por apellido
- Realizar el ejercicio sobre `modulo-2/practicas/practica-3/practica_clases.rb`
- Los casos de prueba están colocados al final del archivo con el resultado esperado.

Ejercicio 4 (practica-4/team_players.rb)

- Crear una clase **Player**:
 - Tiene los atributos: name, age, skill_level
 - Tiene un constructor que recibe los tres atributos
- Crear una clase **Team**:
 - Puede contener a varios jugadores.
 - Debe tener un constructor que reciba como splat a los jugadores.
- Crear un Team con 5 jugadores. (como está en **practica-4/team_players.rb**)
- Seleccionar únicamente los jugadores entre 14 y 20 años y no incluir a ningún jugador con skill-level menor a 4.5