SOLID

Single Responsability

Open – Closed: puedo agregar cosas nuevas pero no modificar el objeto

Liskov Sustitution : si alguien repmplaza un objeto por otro que hereda de otro no debería cambiar el comportamiento del sistema, si se tiene una herencia de una clase esta debe de hacer lo que hace de la que la hereda.

Interface Segregation : si hay cosas deber comunicarse solo entre ellas, no entre otras ventanas , solo deben haer lo que se le indique y no unir acciones.

DEpendency inversión: mi mundo es solo ese objeto y no se debe esperar algo de los demás para poder resolver el problema, cada objeto es un mundo y ese mundo solo resuelve un solo problema

DREY

Dont repeat yourself

HOLA MUNDO EN RUBY

Enter como final de instrucción

puts(“hello world!”)

def hello

put “hello world!” #{name}” “interpolacion de cadenas”

end

hello

def hello (name)

put “hello world!”

end

hello

para crear en ruby una clase se pone class y el nombre

los nombres de los métodos siempre tiene que ser verbos

class Greeter

def initialize ( name = “world”)

@name = name

end

def say\_hello

puts “ Hello World”

end

end

greeter = Greeter new

greeter.say\_hello

for each en java se escribe for(integer b:a)

PARA CREAR ARREGLO EN RUBY Y CAMBIAR DE TAMAñO

arr = Array.new(T) #(T = tamaño)

arr1 = Array.new (T+K)

(arr.each do 0..T) do !i,j!

arr1 [ ]

COMO HACER UNA CLASE QUE REPRESENTE UNA LISTA

Una clase es un sustantivo, si quiero hacer una lista entonces el nombre de la clase es lista, la regla es inicializar todo en el constructor e inicializarla en esas dos

EL METODO SE LLAMA ADD ADD

class Lista

def initialize ( tamano = 10)

@tamano = tamano

@ data = Array.new (tamano)

end

def agregar (lugar , valor)

if lugar > @tamano

increase.cap ( tamano)

end

@data[lugar] = valor

End

def increase.cap ( tamano)

data = Array.new (tamano + 1 )

@data each\_with\_inder do |i,j|

data[i] = j

end

@data = data

End

OTRO EJEMPLO

Class Lister

def peek(lugar)

return @data[lugar] if lugar = tamano

return -1

end

def delete ( lugar)

@data [lugar] = 0 if lugar < tamano

End

4 DE SEPTIEMBRE DE 2015

Para empezar una clase en ruby se pone “ class” y luego el nombre de la clase “ nodo”

Para crear un nuevo constructor se pone “ def initizalize “ y se complementa con (dato, ref=nill)

La variable de un objeto inicia con @ @dato=