### **Unidad 3**

#### 3.1) Métodos en Ruby

Temas: Definir métodos. Retorno y retorno implícito. Parámetros opcionales y obligatorios.







## Métodos

Hasta acá hemos trabajado con variables, operadores lógicos y ciclos. Llega el momento de crear un método. Un métodos es un objeto que nos permite realizar una acción, sumar números, imprimir un texto, contar, especialmente útil si es una acción que se repetirá.

Los métodos pueden ser

Recibir parámetros o argumentos

No recibir parámetros o argumentos

Recibir y enviar parámetros y argumentos

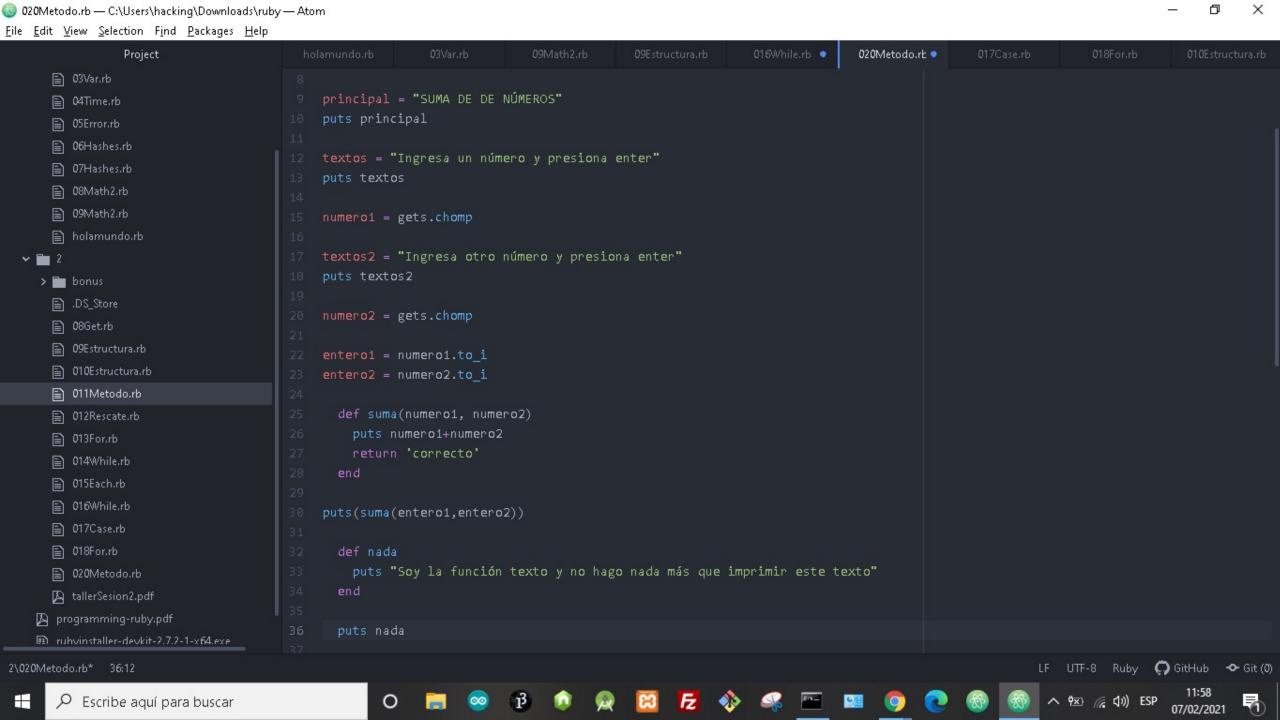
No recibir y enviar parámetros y argumentos

# Definición de un método

def

def nombreDelMetodo

end



### **Unidad 3**

#### 3.2) Variables locales y variables globales

Temas: Alcance de las variables locales. El problema de las variables globales.







# Variable locales y globales

En la mayoría de los lenguajes de programación existen las variables locales y variables globales.

Las variables locales son aquellas que están delimitadas por un ámbito (generalmente una estructura de control o ciclo o método), por tanto solo pueden ser utilizadas por en ese ámbito.

Las variables globales pueden ser utilizadas en cualquier momento de la programación, independiente si están o no en el interior de una estructura de control.

### Material complementario de la unidad

Link a video relacionado

1. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2A2RrMdXEpl">https://www.youtube.com/watch?v=2A2RrMdXEpl</a>

Link a lectura complementaria

1. <a href="https://makeitrealcamp.gitbook.io/ruby-book/metodos">https://makeitrealcamp.gitbook.io/ruby-book/metodos</a>

Link a investigación relacionada

1. <a href="https://docs.ruby-lang.org/en/2.7.0/doc/syntax/methods-rdoc.html">https://docs.ruby-lang.org/en/2.7.0/doc/syntax/methods-rdoc.html</a>





