

Ruby学习回忆

参考教材：《Ruby基础教程》第5版 —— [日]高桥征义 后藤裕藏著

第一部分

第一章：Ruby初探

1. Ruby官网：http://www.ruby-lang.org/zh_cn/
2. Ruby命令的执行方法：
 1. 命令行工具中：`ruby <filename>.rb`
 2. irb：交互式Ruby运行环境（使用时需要注意中文的问题）
3. 字符串
 1. `' '` 和 `" "` 的区别：在表示一般字符串时，两者没有区别，不过当字符串内容含有 `\n` `\s` 等转义字符时，`' '` 中的字符不会经过转义。
 2. `puts` 函数和 `print` 函数还有 `p` 函数的区别：
 - `puts` 函数会原封不动并将转义字符进行转义后输出，而且末尾在每次输出完一个参数后自动加个换行
 - `print` 函数：`puts` 函数的不加换行版
 - `p` 函数：对内容不进行转义直接输出，该函数一般只给编程者使用
4. 方法的调用
 1. `function_name(arg1, arg2...)`：带括号的参数调用，适合参数较多的情况
 2. `function_name arg1, arg2...`：不带括号的调用，调用格式简洁明了，没有固定的要求，合适的地方用合适的方法才是最好的
5. 注释
 1. 单行注释法：`# 这里是注释`
 2. 多行注释法：

```
=begin  
这里是注释  
=end
```

6. 控制语句：基本四类顺序，条件，循环和异常，具体下面再写。

第二章：便利的对象

1. 数组：`[]`
2. 散列：在Java和C++中称为Map，在Python和JavaScript中称为字典，大差不差，key-value形式的键值对。
3. 正则表达式：基本格式为 `/模式/ =~ 希望匹配的字符串序列` （`==` 符号的使用）

第三章：创建命令

1. ARGV 系统变量的使用，例如：`ruby print_argv.rb 1st, 2nd` 那么 `ARGV[0] == "1st"; ARGV[1] == "2nd"` 以此类推
2. 文件的读取：开-读（写）-关三个基本处理流程，例如：

```
filename = ARGV[0]
text = File.open(filename).read
puts text
text.close
```

哈哈，就是这么简单，不像有的语言那么复杂。说你呢C和Java。

3. 引用其他文件：`require` 希望使用的库名/`require_relative` 希望使用的库名，前者用来引用已存在的库，后者用来引用相对路径下的库。

第二部分

第四章：对象，变量和常量

1. 对象：数值对象，字符串对象，数组散列对象，正则表达式对象，事件对象，文件对象，符号对象，范围对象和异常对象等等等等等...
2. 类：对象的抽象层面（一般的面向对象思想哈哈）
3. 变量（在Ruby中变量有点特殊，小心作用域。此外，变量的命名方法和上下文共同决定了变量种类）
 1. 局部变量（local variable）：英文小写字母或_开头 `name = "哈哈"`
 2. 全局变量（global variable）：使用美元符 `$` 开头 `$name = "哈哈"`
 3. 实例变量（instance variable）：以 `@` 开头 `@name = "哈哈"`
 4. 类变量（class variable）：以 `@@` 开头 `@@name = "哈哈"`
 5. 实际上还有预定义变量和伪变量
4. 常量：使用大写英文字母开头，例如 `NAME = "哈哈大写版"`
5. 保留字（一个大大的表）

<code>__LINE__</code>	<code>__ENCODING__</code>	<code>__FILE__</code>	<code>BEGIN</code>	<code>END</code>
<code>alias</code>	<code>and</code>	<code>begin</code>	<code>break</code>	<code>case</code>
<code>class</code>	<code>def</code>	<code>defined?</code>	<code>do</code>	<code>else</code>
<code>elsif</code>	<code>end</code>	<code>ensure</code>	<code>false</code>	<code>for</code>
<code>if</code>	<code>in</code>	<code>module</code>	<code>next</code>	<code>nil</code>
<code>not</code>	<code>or</code>	<code>redo</code>	<code>rescue</code>	<code>retry</code>
<code>return</code>	<code>self</code>	<code>super</code>	<code>then</code>	<code>true</code>
<code>undef</code>	<code>unless</code>	<code>until</code>	<code>when</code>	<code>while</code>
<code>yield</code>	<code>``</code>	<code>``</code>	<code>``</code>	<code>``</code>

6. 多重赋值：就是 `a, b = 1, 2`，可以有灵活的编程方法，例如 `a, b = b, a`
7. 命名方法：驼峰表示法或者下划线表示法，都可以。不过约定俗成的是：

Ruby中的变量名和方法名要用下划线表示法，类名和模块名要用后者。

第五章：条件判断

1. 主要有三种语句：`if`, `unless`, `case`

2. 真假值：

条目	判断依据
真	<code>false</code> 和 <code>nil</code> 以外的所有对象
假	<code>false</code> 和 <code>nil</code>

3. 特别的 `unless` ：正好和 `if` 相对

4. `===` 和 `case` 语句：`case` 语句在判断的时候，实际上用的是 `===` 运算符。但是 `===` 可以匹配更广泛的等于，例如正则表达式是否匹配，右边的对象是否属于左边的类。当然，对于一般的数值或字符串比较和 `==` 一样效果。

5. 充当修饰符：`puts "a比b大" if a > b`，这个特性不过是为了写出更符合人类逻辑的语句。

6. **检查对象的一致性**需要使用 `.equal?` 方法来进行检查和判断。而对于对象值的相等性用 `==` 和 `.eq?` 就可以了。（注意基本数据类型的陷阱！）

第六章：循环

1. Ruby中实现循环的几（两）种方式：

1. 循环语句

2. 方法循环：`times\while\each\for\until\loop`

1. `times` 方法：

```
循环次数.times do |i|  
  puts "#{i}"  
end
```

2. `for` 方法：

```
for i in 1..5  
end  
# 或者  
for item in [1, 2, 3, 4]  
end
```

3. `each` 方法：

```
[1, 2, 3].each { |item|  
}
```

4. `loop` 方法：

```
loop do  
  print "Hello for ∞"  
end
```

5. `while` 和 `until` 省略（和Python中的一猫猫一样）

2. 循环控制：`break`，`next`，`redo`。三者含义分别是：跳出循环，跳过本次循环（等同于C中的 `continue`），重新来一次这个循环。

3. 题外话 `do ~ end` 写法和 `{~}` 的区别：本质上效果一样，不过跨行写程序用前者，否则用后者。

第七章：方法

1. 方法类别：实例方法，类方法，函数式方法
2. 方法的标记法：
 1. 类名#方法名标记类的**实例方法**：`Array#each`
 2. 类名.方法名/类名::方法名标记**类方法**：`File.open(filename)`
3. 方法定义：`def 方法名(参数列表[=默认值]) ... end` 默认值可选是否添加。
4. 方法的返回：可省略 `return` 语句，省略后使用式子最后一个语句进行返回。
5. 带块的方法：`yield` 关键字的使用。具体见下第十一章。
6. 接收可变个数参数：`def foo(a, b, *c)`，这样一来不可逐个指定的参数会以数组形式传给 `c`。
7. 关键字参数：`def foo(a, b: 1, **args)`，同样的，多余的参数会以散列的结构存在 `args` 参数列表中。反过来亦可以使用散列进行方法、参数指定，例如：

```
def foo(a: 1, b: 2, **args)
  end
args = {a:100, b:200, c:300}
foo(args)
```

8. 在Ruby社区中有一个特殊的约定：**使用两个空白进行缩进**

第八章：类

1. 类是面向对象的基础，其重要性不言而喻。**类名必须大写！**
2. 创建类：

```
def 类名
  类的定义
end
```

3. 类的初始化：使用签名为 `initialize` 的方法。在使用 `类名.new(args)` 方式获取对象时，`new` 中的参数会原封不动传给 `initialize`
4. 存取器：在大部分面向对象的语言中称为 `getter` 和 `setter` 方法，在Ruby中由于从对象外部不便直接访问实例变量，所以需要定义相关的访问方法：

```
class Hello
  def initialize(name="Bob")
    @name = name
  end
  def name
    @name
  end
  def name=(value)
    @name = value
  end
end
```

其实关于存取器不用这么麻烦，使用更为便捷的定义方法即可完成实现，下面这个写法和上面实现的功能一样。

```
class Hello
  # attr_reader :name # 只定义name实例变量的 name 方法
  # attr_writer :name # 只定义name实例变量的 name= 方法
  attr_accessor :name # 上面两个合起来
  def initialize(name="Bob")
    @name = name
  end
end
```

5. 特殊变量 `self`，一个指向调用者本身的特殊指针，`self` 本身和局部变量形式相同。
6. 类方法：在其他语言中像Java、C++中称为静态方法（static methods），提供的是一种和类的实例无关而和类本身有关的方法集合。在Ruby中使用以下方法定义：

```
# 第一种class << 类名 ~ end，这种比较特殊，称为单例类定义
class << Hello
  def hello(name)
    puts "#{name}"
  end
end

# 第二种def 类名.方法名 ~ end
def Hello.hello(name)
  puts "#{name}"
end

# 第三种
class Hello
  def self.hello(name)
    puts "#{name}"
  end
end
```

上面几种定义之后的方法都可以使用 `Hello.hello("Bob")` 来进行访问调用，具体使用哪一种好，还是仁者见仁智者见智，没有哪一种就一定好哪一种就一定差的说法。

7. 常量：

```
class HelloWorld
  version = 1.0
end
p HelloCount::version
```

8. 类变量：在其它语言中称为静态变量，和对象无关，和类本身有关的变量。定义时候使用 `@@name` 定义，访问时使用 `@@` 访问。
9. 方法的访问控制：在Ruby中有三种访问级别，分别是 `public`，`protected` 和 `private` 三个。声明方法为作用域法和符号声明法两种。例如：

```
def Point
  attr_accessor :x, :y
  protected :x=, :y= # 符号声明，表示x=和y=两个方法均被设置为protected访问级别。
  # public # 不指定参数的时候，默认把下面出现的所有方法都设置为public级别。
  def initialize(x, y)
    @x, @y = x, y
  end
end
```

在Ruby中的方法默认使用 `public` 访问级别，但是 `initialize` 方法默认使用 `private` 访问级别。

10. 扩展类：两种方法，使用继承或者在原有类上添加方法。继承使用 `<` 符号实现，例如：`class MyPoint < Point`。不过，Ruby只支持单继承。
11. `alias` 和 `undef`：使用 `alias 别名 原名` 设置方法别名，也可以直接使用符号来实现 `alias :别名 :原名` 来实现。`undef` 用来删除已经存在的方法，同样有直接使用方法名和符号两种方式实现。
12. 单例类：使用单例类定义可以给对象添加方法。例如：

```
str1 = "Bob"
class << str1
  def hello
    "Hello, #{self}"
  end
end
p str1.hello # 这个时候对于String类的对象str1有了自己独有的hello方法
```

13. 模块：模块帮Ruby实现了多继承，模块不能拥有实例，模块不能被继承。用法如下：

```
module MyModel1
  # 公用的方法
end
class MyClass
  include MyModel1 # 那么MyModel1中的方法可以在以下作用域下使用。
  include MyModel2 # 如果MyModel2中有和MyModel1中一样的方法，那么会使用MyModel2中的方法。
end
```

除此之外，模块还可以提供命名空间，例如：`Math::PI` 或者 `Math.sqrt` 方法，这种实现方式需要使用到 `module_function` 方法，例如：

```
module_function :hello
```

14. `extend` 方法：使用该方法可以批量定义单例方法，`obj.extend(模块名)`，那么模块中的所有方法都可以被定义成单例方法。此外，在类中使用 `include` 包含进来的方法定义为**实例方法**。
15. 在Ruby中的面向对象和Python一样有个特殊约定：鸭子类型（长得像鸭子，走路像鸭子，那就是鸭子）。

第九章：运算符

1. 赋值运算符，逻辑运算符和其他程序一样，不赘述。
2. 特殊的 `&` 运算符：

```
item = array && array.first # 如果array有效，那么取出array的第一个元素赋给item
item = array&.first # 安全运算符或nil检查方法调用。实现的效果和上面的一样。
```

不过上面的用法只有在Ruby2.3.0之后才可以使用！类似的方法还有：`var = var || 1`，如果`var`为空，那么给一个默认值1。

3. 定义运算符：除去不能自定义的几个其他都可以，不能定义的有：`::` `&&` `||` `..` `...` `?:` `not` `=` `and` `or`。

高度的自由和灵活会带来不可预估的问题——沃兹基索德

第十章：错误处理与异常

1. 三个语法：`begin ~ rescue[=>引用异常对象的类和变量] ~ end` 还有 `begin ~ rescue[=>引用异常对象的类和变量] ~ ensure ~ end`
还有 `raise [信息][, 异常类]` 三个，哈哈哈，没了。
2. 发生后Ruby自动赋值的两个系统变量：`$!` 和 `$@` 前者表示最后发生的异常对象，后者表示异常发生的位置。

第十一章：块

块的存在让Ruby有了很强大的功能，包括算法替换，循环遍历，隐藏常规处理等。

1. 语法：使用 `yield` 关键字来实现。

```
def myloop
  while true
    yield "Bob" # yield部分将会替换成块中的程序段，当然，传给yield的参数将会原封不动传给块程序段。
  end
end

myloop do |name|
  puts "Hello, world, #{name}"
end

# 上面的程序将会不停输出Hello, world, Bob
```

2. 块传递参数：首先可以使用 `block_given?` 来判断是否给出了块程序。
3. 控制块的执行：使用 `break` 方法或者 `next` 方法以及 `redo` 方法，它们可以指定参数，如果不指定会默认返回 `nil`。两者区别：
`break` 会立刻返回调用块处，忽略掉块中的计算结果，返回指定参数或者 `nil`。而 `next` 则会中断当前的处理，执行下面的处理，会返回 `yield` 处。`redo` 方法会返回块的开头并重新执行，以相同的块变量进行重复处理。
4. 当然，还有将块封装成对象的操作，没看懂哈哈哈哈哈哈。
5. 关于局部变量和块变量的作用域：块内部可以使用局部变量，块内部的变量不会影响到外部，即使同名也不行。例如：

```
x = 1
y = 1
array = [1, 2, 3]
array.each do |x|
  y = x
end
p [x, y] # [1, 3]
```

第一、二部分总结

最好的资料呢，来自第一手资料，所以最好的参考文件也是Ruby的官方帮助文件。帮助文件地址：

https://www.ruby-lang.org/zh_cn/documentation/

几个看帮助文档的技巧：

1. 查阅类和方法时，从Ruby的核心库和标准库开始查找。
 2. 使用“搜索”功能查找方法。
 3. 向上追溯查找父类方法。
 4. 对于API文档，没必要楞记，记住一些元信息，仅在需要的时候阅读需要的部分即可（因为很可能刚背下来的东西一觉起来就解放前了）。
-