



# Proyecto Ruby

## El Más o Menos

Staff Pedagógico 42 [pedago@42.es](mailto:pedago@42.es)

*Resumen:*

# Índice general

I.	Preámbulo	2
II.	Instrucciones Generales	4
III.	Proyecto Ruby	5

# Capítulo I

## Preámbulo

Receta de la tartiflette

Preparación

TIEMPO TOTAL: 1 H

Preparación: 30 min

Cocción: 30 min

Etapa 1

Cocemos las patatas en agua durante 20 minutos, las pelamos y las cortamos en rodajas.

Etapa 2

Cortamos las cebollas en rodajas y las sofreímos con un poco de mantequilla.

Etapa 3

Añadimos la panceta ahumada cortada en dados y freímos a fuego lento (unos diez minutos), removiendo con frecuencia.

Etapa 4

Preparamos la fuente para horno (yo uso una fuente redonda de barro de 40 cm de diámetro y 10 cm de alto). Frotamos bien el fondo de la fuente con un diente de ajo.

Etapa 5

Organizamos la fuente en tres capas: cubrimos el fondo de la fuente con la mitad de las patatas, después añadimos la mezcla de cebolla y panceta y por encima ponemos el resto de las patatas.

Etapa 6

Echamos por encima el vino blanco y la nata líquida. Añadimos pimienta (en abundancia) y sal (solo un poco).

Etapa 7

Precalentamos el horno a 190 °C (termostato 6-7).

Etapa 8

Rasparamos los reblochones, los cortamos por la mitad a lo ancho y los colocamos (con la corteza hacia arriba) encima de las patatas.

Etapa 9

Hornear durante unos 20 minutos (yo pongo el horno en grill con aire caliente).

Etapa 10

Para servir (en la fuente de horno), le podemos echar un poco de perejil picado por encima.

Etapa 11

Este plato único se degusta (¡es el término exacto!) acompañado con el vino que se utilizó en la receta.

# Capítulo II


## Instrucciones Generales

Salvo que se indique lo contrario de forma explícita, las siguientes instrucciones serán válidas durante el tiempo que dure la Piscina.

- Esta evaluación será la única referencia: no se fíe de los rumores de pasillo.
- Los ejercicios han sido ordenados con mucha precisión del más sencillo al más complejo. En ningún caso prestaremos atención a un ejercicio complejo ni lo tendremos en cuenta si no se ha conseguido realizar perfectamente un ejercicio más sencillo.
- Tenga cuidado con los permisos de sus archivos y de sus directorios.
- Sus compañeros de Piscina se encargarán de corregir los ejercicios que usted realice.
- Para la evaluación entre pares, no debe dejar en su directorio ningún archivo que no haya sido indicado de forma explícita en los enunciados de los ejercicios.
- ¿Tiene alguna pregunta? Pregunte a su vecino de la derecha. Si no, pruebe con su vecino de la izquierda.
- Todas las respuestas a sus preguntas técnicas se encuentran en los **man** o en Internet.
- ¡No olvide participar en el foro Piscina de su Intranet y en el Slack!
- Lea detenidamente los ejemplos ya que pueden ayudarle a identificar algún trabajo que tenga que realizar y que, a primera vista, no venga explicado en el enunciado.
- Razone. ¡Se lo suplico, por Thor, por Odín!

# Capítulo III

## Proyecto Ruby

	Ejercicio : 00
El Más o Menos	
Directorio de entrega : <i>ex00/</i>	
Ficheros a entregar : <b>mas_menos.rb</b>	
Funciones autorizadas : Todas	

- Cree el programa **mas\_menos.rb**.
- Tiene que ser un programa ejecutable.
- El ordenador debe elegir un número entre 0 y 100.
- El objetivo del juego es que el jugador encuentre el número con la menor cantidad de ensayos posibles.
- El programa tiene que incluir una variable **difficulty** que corresponde al número de ensayos.
- Cuando ejecutemos el programa, nos tiene que pedir que introduzcamos un número entre 0 y 100.
- Si el número es inferior a 0 o superior a 100, el programa tiene que mostrar *.Ese número no está comprendido entre 0 y 100*.
- Si el número introducido por el usuario es el mismo que el que ha elegido el ordenador, el programa debe mostrar *¡¡¡Lo ha encontrado!!!z* pararse.
- Si el número introducido es diferente, entonces el programa debe mostrar *-.º* , seguido del número de intentos pendientes.
- Si el número de ensayos llega a 0, el programa debe mostrar *¡Ha perdido! El número era 42*.

```
?> ./mas_menos.rb
Introduzca un número: 40
+ número de intentos pendientes: 3
Introduzca un número: 90
- número de intentos pendientes: 2
Introduzca un número: 42
¡Lo ha encontrado!
?>

?> ./mas_menos.rb
Introduzca un número: 100
- número de intentos pendientes: 3
Introduzca un número: 0
+ número de intentos pendientes: 2
Introduzca un número: 200
Ese número no está comprendido entre 0 y 100
Introduzca un número: 40
¡Ha perdido! El número era 42
?>
```



rand