

# Proyecto Ruby El Más o Menos

Staff Pedagógico 42 pedago@42.es

Resumen:

Indice	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

Proyecto Ruby

El Más o Menos

Raspamos 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

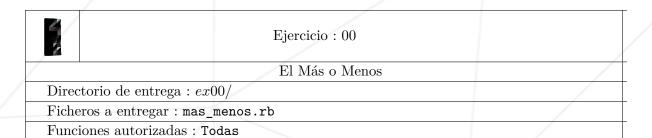
## Instrucciones Generales

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, <u>no debe</u> dejar en su directorio <u>ningún</u> 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



- 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".

Proyecto Ruby

El Más o Menos

```
?> ./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