

# UNIVERSIDAD DEL ESTADO DE SONORA



**“El saber de mis hijos  
hará mi grandeza”**

Licenciatura en Ciencias de la Computación

Lenguajes de Programación

Maestra: Guadalupe Cota Ortiz

Gramática de Ruby

Equipo:

Yitzhak David Gutiérrez Moya

Jesus Angel Carmona Alvarez

José Alberto Ozuna Madrid

Marcos Abraham Sánchez Galindo

Diciembre 2019

## **Ruby**

Ruby es un lenguaje de programación, interpretado, de alto nivel y de propósito general. Fue diseñado a mediados de 1990 por Yukihiro Matsumoto en Japón. Ruby es un lenguaje dinámico y usa un recolector de basura, este soporta varios paradigmas de programación. La idea de ruby surgió cuando Yukihiro Matsumoto quería usar un lenguaje que fuera completamente orientado a objetos y sea fácil de usar como un “scripting language”, los lenguajes que estaban a su disposición eran Perl y python, estos al no poder cumplir con lo que él quería decidió crear uno.

### **Semántica**

Ruby es orientada a objetos, esto es, cada valor es tratado como un objeto, como las clases y también lo que en otros lenguajes son los tipos primitivos como los enteros, booleanos y null. Las variables siempre tienen referencias a objetos. Cada función es un método y estos siempre son llamados a partir de un objeto. A pesar de ser diseñado como un lenguaje completamente orientado a objetos, este también soporta otro tipo de paradigmas de programación como la programación funcional, por procedimientos. La sintaxis de ruby es similar a Perl, su semántica es similar a Smalltalk, pero difiere mucho a la de python.

### **Sintaxis**

La sintaxis de ruby es similar a la de Perl y python. La definición de las clases y los métodos están definidas por palabras clave. Los saltos de línea son significativos y son interpretados como el final de una sentencia, para esto también se puede usar el punto y coma. A diferencia de python, la indentación no es significativa. Una diferencia entre ruby y python es que ruby, cuando se declara una instancia de una variable, estas siempre son privadas y solo se pueden acceder por métodos otorgados por la clase, esto es para mantener la idea que en la programación orientada a objetos uno no puede acceder a variables por fuera del objeto si no se debe mandar un mensaje a este para poder obtener su valor.

### **Para que se usa**

El framework más utilizado para ruby es Ruby on Rails, hay aplicaciones muy populares que usan ruby como por ejemplo Airbnb, Hulu, Github y Goodreads. Ruby es un lenguaje sencillo de aprender con el cual se puede utilizar para crear una aplicación sencilla y Ruby on Rails se utiliza para crear páginas web.

## Gramática

$Z \rightarrow ET \mid ETZ \mid TET \mid TETZ$

$T \rightarrow ; \mid \backslash n$

$E \rightarrow F \mid J \mid K \mid B \mid D$

$F \rightarrow v = H$

$J \rightarrow M \mid Q$

$H \rightarrow D \mid "Y" \mid A \mid N \mid X$

$Y \rightarrow L \mid G \mid U \mid LY \mid GY \mid UY$

$A \rightarrow L \mid LA$

$D \rightarrow \text{getsUchomp} \mid \text{getsUto\_f}$

$K \rightarrow \text{ifSthenZend}$

$B \rightarrow \text{print} "V" \mid \text{print} A$

$N \rightarrow G \mid GN$

$U \rightarrow T \mid \mid . \mid > \mid , \mid : \mid == \mid < \mid \%$

$Q \rightarrow \text{whileSZend}$

$M \rightarrow \text{forain}(N..N)\text{Zend}$

$S \rightarrow AUN$

$V \rightarrow Y \mid \# \{A\} \mid Y \# \{A\} V \mid \# \{A\} V \mid Y \# \{A\}$

$X \rightarrow v + N \mid v - N \mid v / N \mid v * N$

$L \rightarrow a \mid b \mid c \mid \dots \mid z$

$G \rightarrow 0 \mid 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5 \mid 6 \mid 7 \mid 8 \mid 9$

```

<grupo_sentencias> ::= <sentencia><símbolo_de_termino>
                        | <sentencia><símbolo_de_termino><grupo_sentencias>
                        | <símbolo_de_termino><sentencia><símbolo_de_termino>
                        |
                        <símbolo_de_termino><sentencia><símbolo_de_termino><grupo_se
ntencias>

<simbolo_de_termino> ::= ';' | '\n'

<sentencia> ::= <asignacion_simple> | <ciclo> | <if> | <salida_consola> |
<entrada_consola>

<asignacion_simple> ::= 'v' '=' <valor>

<ciclo> ::= <for> | <while>

<valor> ::= <entrada_consola> | ' ' ' <cadena> ' ' ' | <palabra> | <numero> |
<operacion>

<cadena> ::=          <letra> | <digito> | <simbolo> | <letra><cadena> |
<digito><cadena>
                | <simbolo><cadena>

<palabra> ::=          <letra> | <letra><palabra>

<entrada_consola> ::= "gets"<simbolo>"chomp" | "gets"<simbolo>"to_f"

<if> ::= "if" <comparación> "then" <grupo_sentencias> "end"

<salida_consola> ::= "print" ' ' ' <formato> ' ' ' | print <palabra>

<numero> ::= <digito> | <digito><numero>

<simbolo> ::= <simbolos_de_termino> | ' ' | '.' | '>' | ',' | ':' | '==' | '<' | '%'

<while> ::= 'while' <comparacion> <grupo_de_sentencias> 'end'

<for> ::= 'for' 'a' 'in' '(' <numero> '..' <numero> ')' <grupo_sentencias> 'end'

<comparacion> ::= <palabra> <simbolo> <numero>

<formato> ::=          <cadena> | '#{<palabra>}' | <cadena> '#{<palabra>}'
<formato>
| '#{<palabra>}' <formato> | <cadena> '#{<palabra>}'

```

$\langle \text{operacion} \rangle ::= 'v' '+' \langle \text{numero} \rangle \mid 'v' '-' \langle \text{numero} \rangle \mid 'v' '/' \langle \text{numero} \rangle \mid 'v' '*' \langle \text{numero} \rangle$

$\langle \text{letra} \rangle ::= a \mid b \mid c \dots \mid z$

$\langle \text{dígito} \rangle ::= 0 \mid 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5 \mid 6 \mid 7 \mid 8 \mid 9$

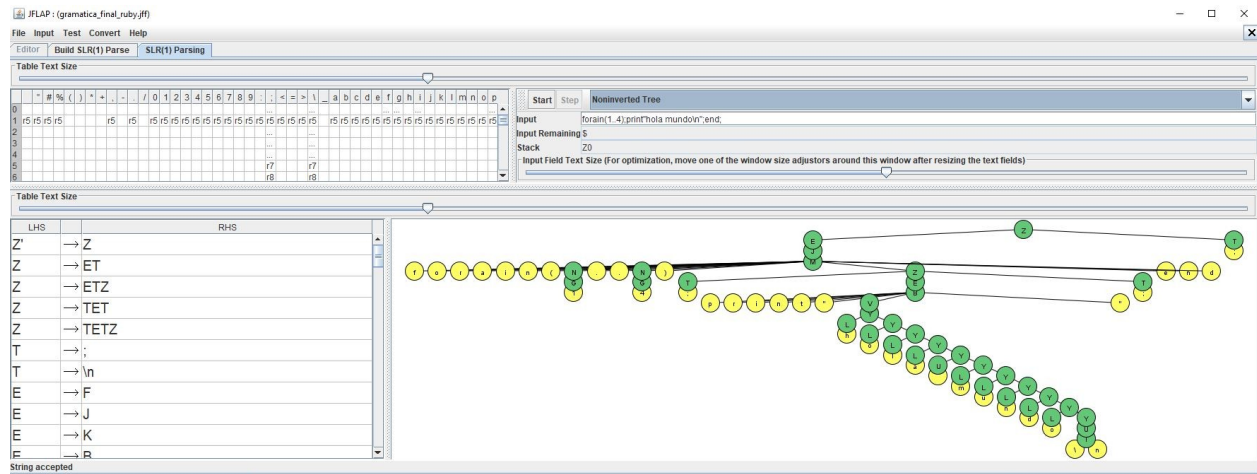
## Ejemplos:

### Ejemplo 1:

for a in (1..4)

print "hola mundo\n"

end





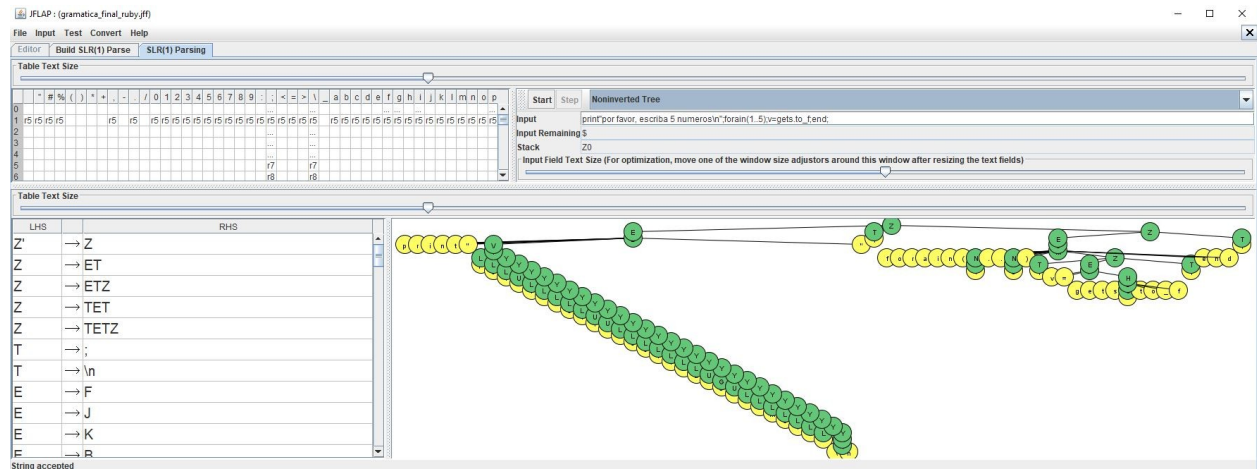
Ejemplo 3:

```
print "por favor, escriba 5 numeros\n"
```

```
for a in (1..5)
```

```
  v=gets.to_f
```

```
end
```





#### Ejemplo 4:

```
print "por favor, escriba su nombre: "
```

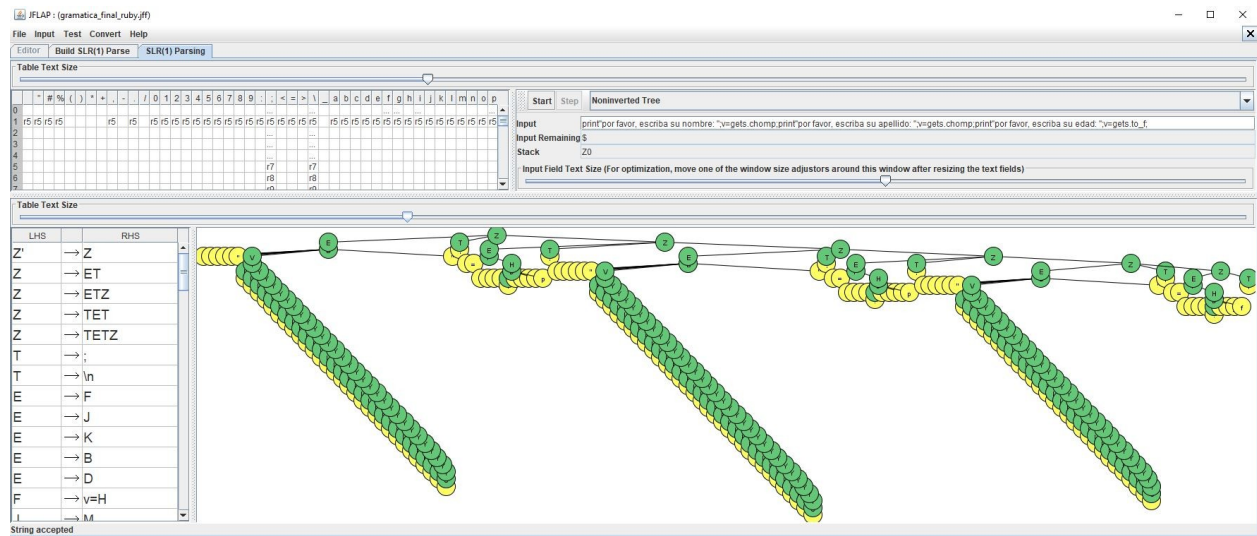
```
v=gets.chomp
```

```
print " por favor, escriba su apellido: "
```

```
v=gets.chomp
```

```
print " por favor, escriba su edad: "
```

```
v=gets.to_f;
```



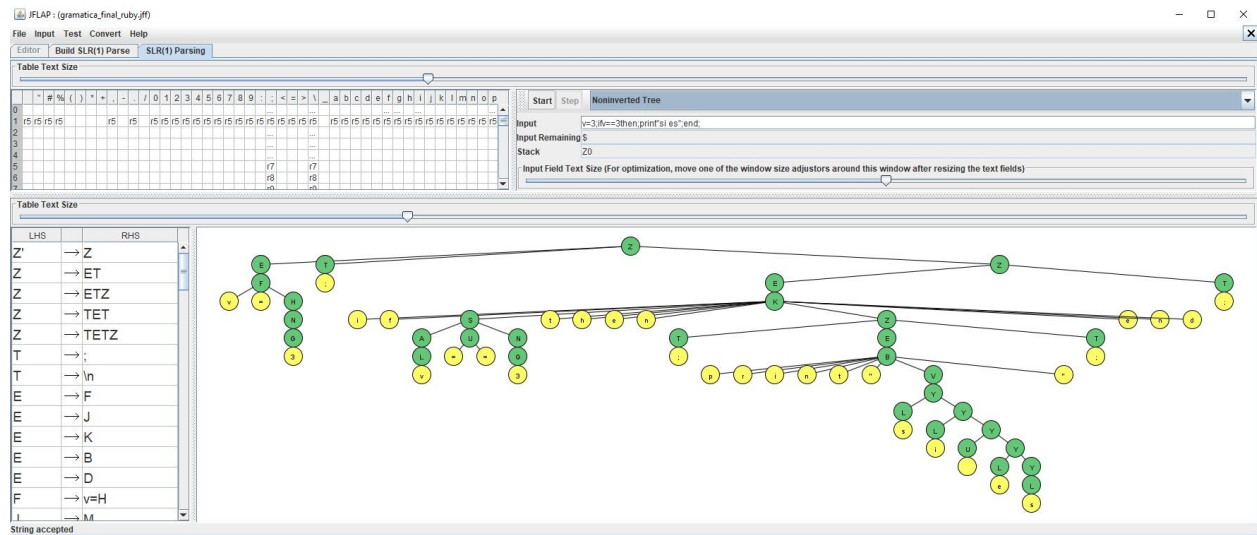
Ejemplo 5:

$v=3$

If  $v==3$  then

Print "si es";

End



Ejemplo 6:

$v = 0$

while  $v < 15$

  print  $v$

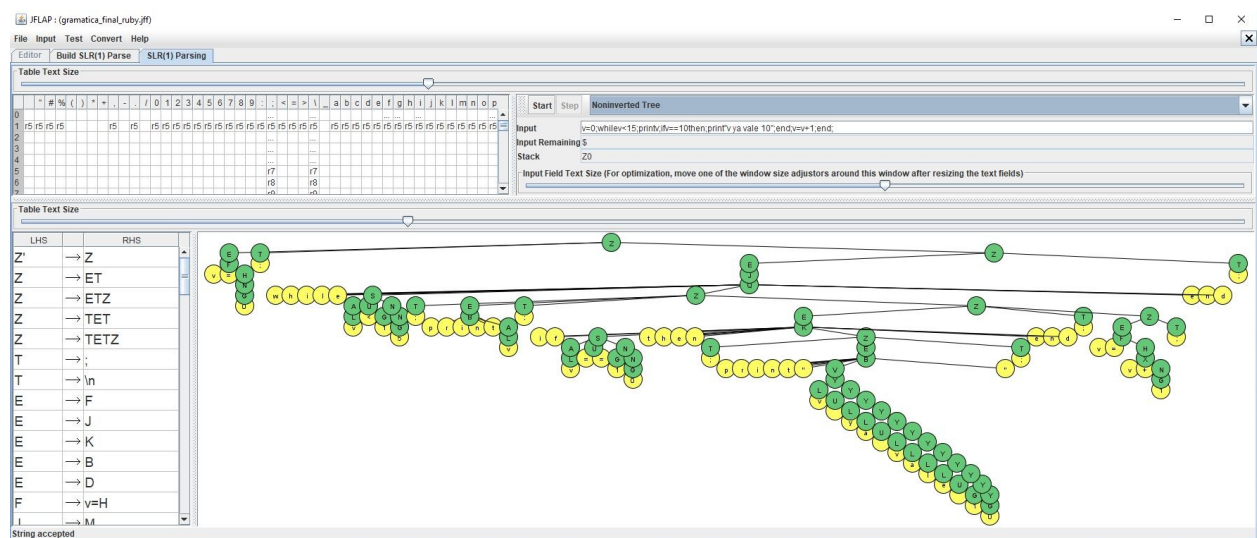
  if  $v == 10$  then

    print "v ya vale 10"

  end

$v = v + 1$

end

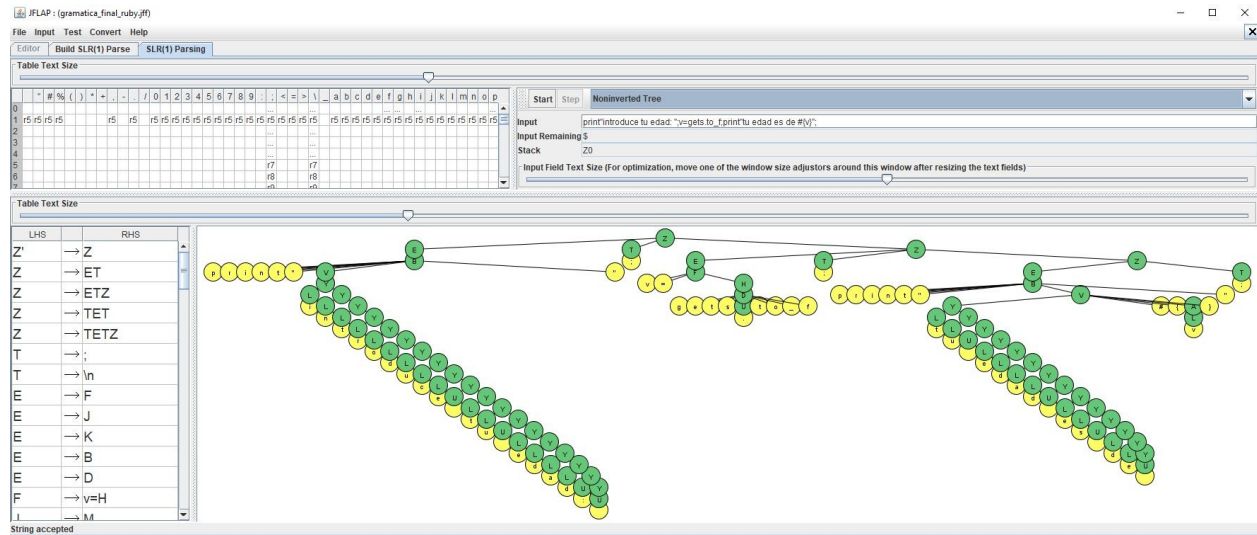


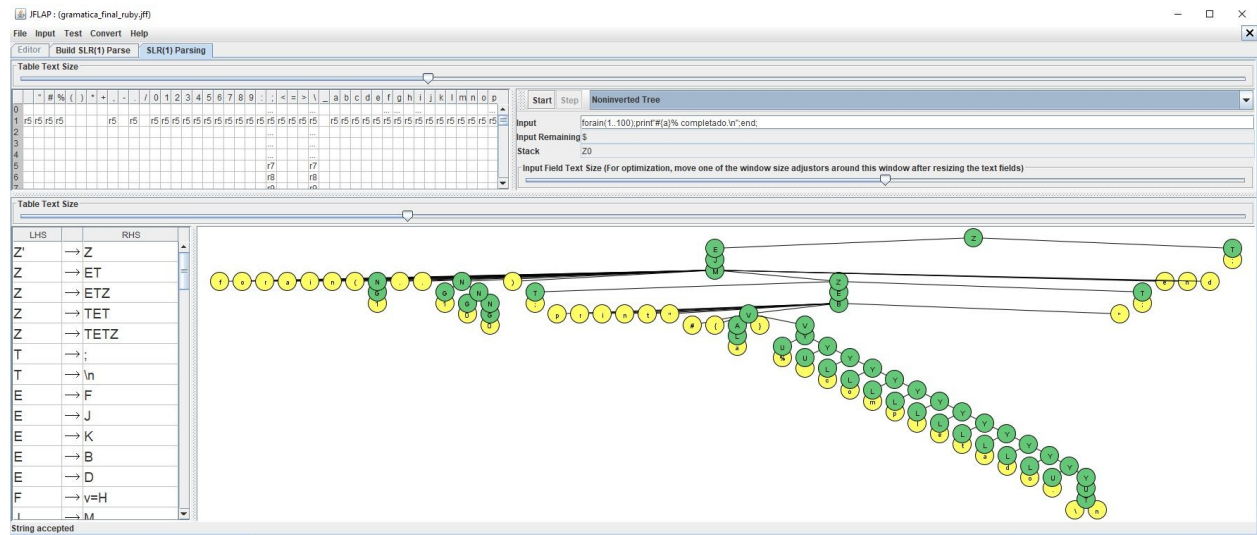
Ejemplo 7:

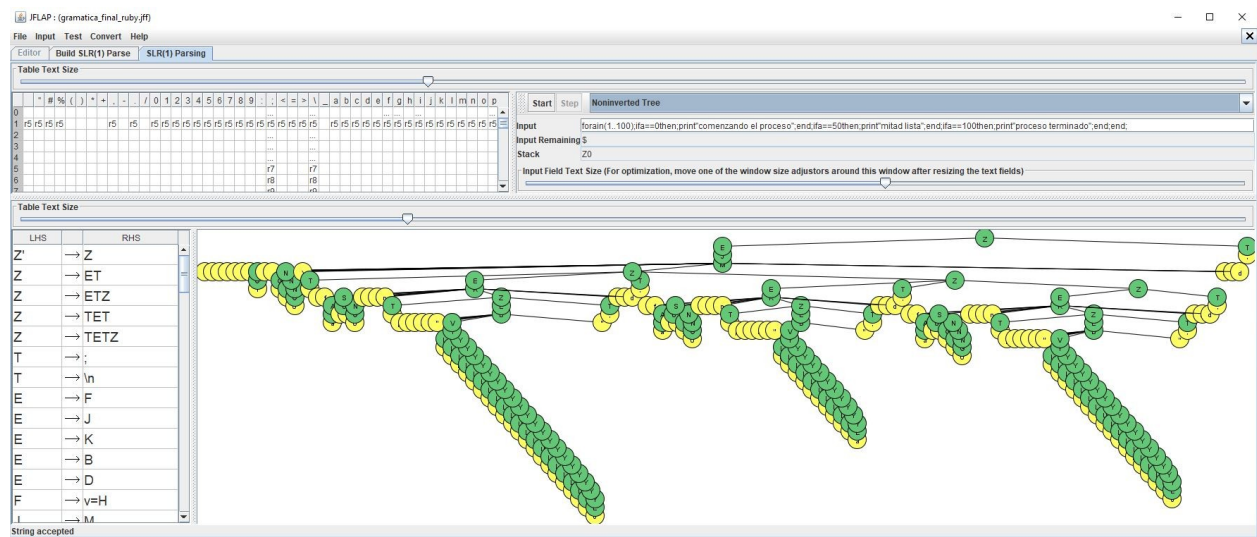
Print "introduce tu edad: "

V=gets.to\_f

Print "tu edad es de #{v}"







Ejemplo 10:

Print "introduzca un numero"

V=gets.to\_f

If v<51 then

Print "derrota"

End

If v>50 then

Print "victoria"

End

