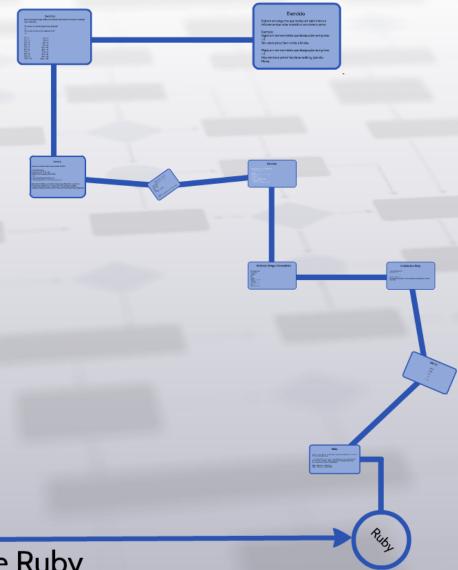




Conceitos Básicos de Ruby

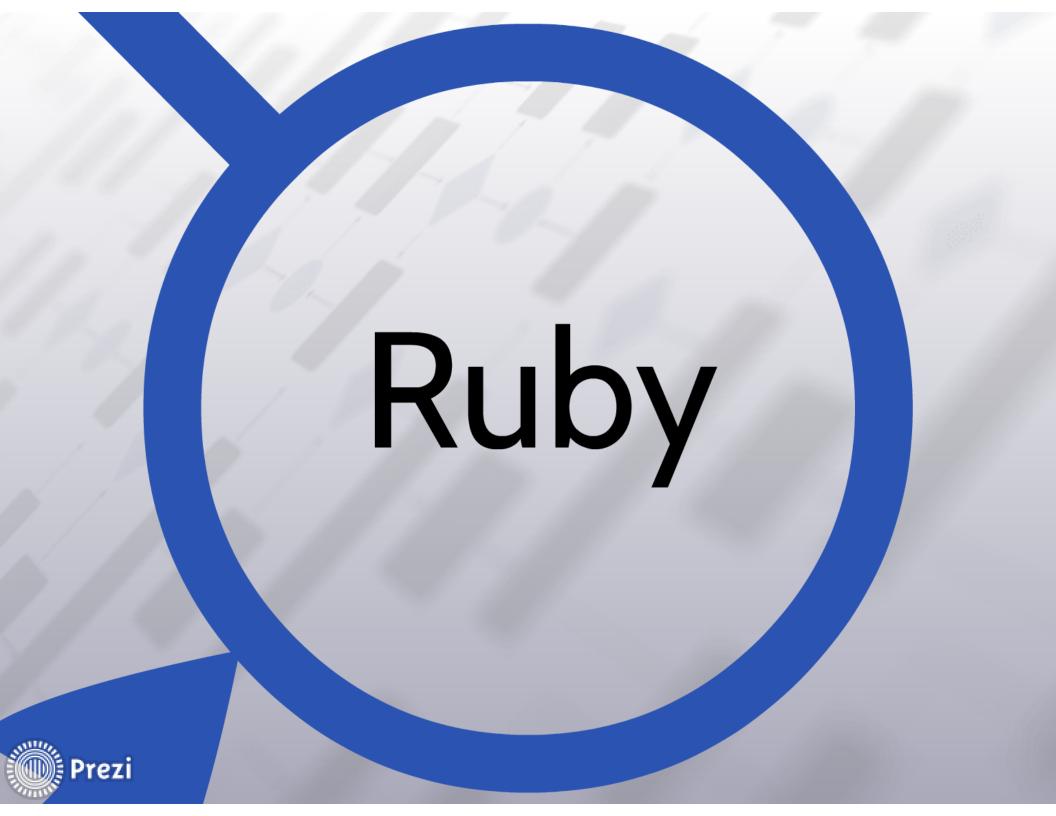




**Ruby Básico** 

Conceitos Básicos de Ruby





# Ruby

Ruby nasceu em 1993 mas foi apresentada ao público pela primeira vez somente em 1995 por Yukihiro Matsumoto.

Tem como características o fato de ser uma linguagem de uso geral, com tipagem dinâmica e forte, orientada a objetos e que incorpora diversos paradigmas de programação, como o funcional e o imperativo.

https://twitter.com/yukihiro\_matz https://twitter.com/matz\_translated



# **IDE** ???

Sublime

**TextMate** 

Atom

VIM

**Emacs** 



## Instalando o Ruby

\$ sudo apt-get install curl <a href="https://rvm.io/">https://rvm.io/</a>

Usando em produção \$ sudo apt-get install ruby2.0 ruby2.0-dev build-essential libssl-dev zlib1g-dev \ ruby-switch



## Variáveis, Strings e Comentários

```
irb é nosso amigo
comentarios
variáveis
gets
puts
tipagem
interpolação - " vs '
símbolos
convenções: ! - ?
class
operações básicas
```



Executando um arquivo com código ruby

- imprime alguma coisa

#### Exercicio

- Criem um arquivo com a extenção .rb
- ler o nome
- o ano de nascimento
- imprimir a idade no formato: ruby exercicio1.rb
  - > "Olá Cruz, sua idade é: 38 anos"



### Estruturas de controle

```
operadores booleanos ==, >, <, >=, <=
if / else / elsif
case - when
for
while
nome ||= "anonimo"
```

### exercicio

- Recebe um valor e imprime se é par ou impar



Soraia é cozinheira e tem uma boa receita de bolo:

- 2 xícaras de açúcar
- 3 xícaras de farinha de trigo
- 4 colheres de margarina bem cheias
- 3 ovos
- 1 xícara de leite aproximadamente
- 1 colher (sopa) bem cheia de fermento em pó

Ajude ela a produzir essa receita em proporções diferentes. Escreva um programa que multiplica essa receita. Você deve perguntar quantas proporções deseja da receita e deve exibir a receita em suas novas proporções.



Faça um programa que receba um intervalo de números e imprime a tabuada desse intervalo.

"Entre com o número da primeira tabuada"

> 1

"Entre com o número da tabuada final"

> 2

1x1 = 1	1x2 = 2
2x1 = 2	2x2= 4
3x1 = 3	3x2 = 6
4x1 = 4	4x2 = 8
5x1 = 5	5x2 = 10
6x1 = 6	6x2 = 12
7x1 = 7	7x2 = 14
8x1 = 8	8x2 = 16
9x1 = 9	9x2 = 18
10x1 = 10	10x2 = 20

Elabore um programa que receba um valor inteiro e informe se esse valor recebido é um número primo.

Exemplo:

Digite um número inteiro que deseja saber se é primo:

> 5

Sim, ele é primo! Bem vindo à família

Digite um número inteiro que deseja saber se é primo:

> 4

Não, ele não é primo! You know nothing, João das Neves



