

Modelando um domínio de negócios com Ruby

Tenille Martins

DIO Tech Education



bytemartins



Tenille10



Tenille Martins

Objetivo Geral

Este curso foi planejado para programadores com conhecimento básico de Ruby; ao final deste curso, o DEV conseguirá codificar orientado a objeto em Ruby.

Pré-requisitos

- Um computador com acesso a internet;
- Muita vontade de aprender;
- Módulo I – Introdução ao Ruby
- Módulo II – Métodos e Gems
- Módulo III – POO - Curso 1



Percorso

Etapa 1 Hands On

Dúvidas?

- > Fórum/Artigos
- > Comunidade Online (Discord)



Modelando um domínio de negócios com Ruby

// POO

Percurso

Etapas

Etapas 1

Hands On

Projeto

Expansão da loja da vovó.



Negócio

Agora a vovó quer que os clientes dela possam adquirir diversos produtos e serviços no seu Magazine.

Além de oferecer os tradicionais bolos da vovó ela terá para ofertar ferramentas de trabalho para quem quer se tornar um(a) boleiro(a) como a vovó.

Step by Step

1. Iremos criar alguns arquivos;
2. Iremos criar alguns objetos;
3. Iremos criar um arquivo para os objetos;
4. Teremos um método **comprar** para que o cliente saiba o que comprou;

Arquivos

1. app.rb
2. lojavovo.rb
3. produtos.rb

attr_.....

1. Suponha que você queira acessar e modificar uma variável de um objeto Ruby. Normalmente, você definiria métodos separadamente para ler e escrever na variável:

```
class Person
  def name
    @name
  end

  def name=(str)
    @name = str
  end
end
```

attr_.....

2. No entanto, todos os itens podem ser escritos de maneira mais “simples” usando attr_accessor

```
class Person
  attr_accessor :name
end
```

attr_.....

Vamos fazer uma classe (**Pessoa**) com uma variável (**nome**). Usando **attr_accessor**, você pode ler e gravar na **nome** variável fora do escopo da classe.

```
1 class Pessoa
2   attr_accessor :nome
3 end
4
5 pessoa = Pessoa.new
6
7 pessoa.name = "DIO" # você pode modificar
8 puts pessoa.name    #você pode ler
```

Dúvidas?

- > Fórum/Artigos
- > Comunidade Online (Discord)

