

Modelando um domínio de negócios com Ruby

Tenille Martins

DIO Tech Education









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





Percurso

Etapa 1

Hands On



Dúvidas?

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





Modelando um domínio de negócios com Ruby

// POO



Percurso

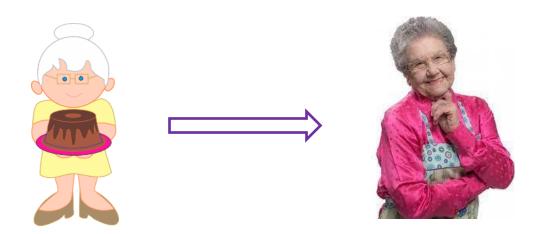
Etapa 1

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

- 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_....

 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
```





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

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





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.

```
class Pessoa
  attr_accessor :nome
  end

pessoa = Pessoa.new

pessoa.name = "DIO" # você pode modificar

puts pessoa.name #você pode ler
```



Dúvidas?

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

