

Fundamentele Ruby

Nivel: începători

Durata: 35 ore

Obiectivul cursului: introducere solidă în limbajul de programare Ruby, familiarizare și exersarea elementelor lui de bază

Ce veți învăța

- Cum sunt organizate programele, ciclul de dezvoltare a software-ului
- Cum se scrie codul: structuri de date, structuri de control, tipuri de date oferite de limbaj
- Suportul limbajului Ruby pentru programarea orientată pe obiecte
- Exersarea modului de rezolvare orientat obiect
- Se va exersa comunicarea, lucrul în echipă, modul de prezentare al ideilor și soluțiilor

Cine poate participa: oricine dorește să învețe limbajul de programare Ruby

Cerințe prealabile pentru participanți

- Noțiuni de programare de bază
- Confortabil cu utilizarea sistemului de operare gazdă
- Cunoașterea altor limbaje de programare (de exemplu Perl, Python, C, C++ sau Java) facilitează înțelegerea limbajului Ruby

Infrastructura folosită: proiector, tablă, calculator personal

Cursuri conexe: Subiecte Avansate Ruby

Descriere

Cursul se adresează programatorilor care doresc o introducere rapidă și solidă în limbajul de programare Ruby. Focusul este limbajul, elementele lui constructive – structuri de date, structuri de control, modul de organizare a programelor, particularități de folosire în programare procedurală și programare orientată pe obiecte.

Prin exemple și teme practice se arată și se exersează folosirea acestui limbaj în rezolvarea problemelor, folosirea elementelor de limbaj cu accent pe aspectele lui particulare, punându-se totodată în evidență deosebirile față de alte limbaje de programare.



Conținut

1. Introducere. Locul Ruby în lumea limbajelor de programare
2. Resurse, instalare
3. Elementele de bază ale limbajului
4. Structuri de control
5. Șiruri de caractere și intervale (ranges)
6. Modulul Math
7. Tablouri și hash-uri
8. Cicluri, iteratori și blocuri
9. Metode
10. Tratarea excepțiilor
11. Simboluri
12. Module
13. Lucrul cu sistemul de fișiere
14. Expresii regulate
15. Programare dinamică
16. Programare cu fire de execuție