

Kod szkolenia: **RUBY/F**

Tytuł szkolenia: **Podstawy programowania w Ruby**

Dni: 5

## Opis:

### Adresaci szkolenia

Szkolenie adresowane jest do programistów, testerów, projektantów oraz inżynierów oprogramowania chcących zapoznać się z językiem Ruby.

### Cel szkolenia

Szkolenie zapoznaje uczestników z wiedzą z zakresu programowania i projektowania aplikacji w języku Ruby. Uczestnicy poznają podstawy języka, pozwalające na tworzenie skryptów i podstawowych aplikacji. Dodatkowym zyskiem ze szkolenia będzie możliwość wykorzystania poznanej wiedzy do pracy z wieloma narzędziami z ruchu DevOps [m.in.](#) Puppet, Chef czy Vagrant. Szkolenie kładzie nacisk na zrozumienie filozofii języka i zastosowanie je w wytwarzanym oprogramowaniu zgodnie z jego duchem. Szkolenie z podstaw języka stanowi też doskonałą bazę do zapoznania się z frameworkiem Ruby on Rails.

### Mocne strony szkolenia

Szkolenie stawia na nowoczesne sposoby pracy oraz lekkie, nowoczesne biblioteki, które można wykorzystać przy dowolnych aplikacjach oraz bibliotekach w tym języku.

### Wymagania

Od uczestników oczekiwana będzie podstawowa wiedza i umiejętności w innym, dowolnym języku obiektowym.

### Parametry szkolenia

5\*8 godzin (3\*7 godzin netto) wykładów i warsztatów (z wyraźną przewagą warsztatów).

Wielkość grupy: maks. 8 - 10 osób.

### Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do Ruby
  - I. Poznanie filozofii języka



- II. Ruby na dle innych języków obiektowych
- III. Instalacja i konfiguracja (przygotowanie do pracy)
- IV. Dokumentacja języka
- V. Pierwszy program
- 2. Podstawy języka
  - I. Identyfikatory
  - II. Wbudowane typy danych
  - III. Wyrażenia i instrukcje
    - i. Operatory
    - ii. Instrukcje warunkowe
    - iii. Instrukcje iteracyjne
    - iv. Iteratory
  - IV. Elementy programowania funkcyjnego
  - V. Funkcje
    - i. Funkcje zdefiniowane
    - ii. Bloki
    - iii. Funkcje anonimowe
- 3. Programowanie obiektowe
  - I. Obiekty w Ruby
  - II. Klasy
  - III. Konstruktory
  - IV. Atrybuty dla klas i obiektów
  - V. Metody dla klas i obiektów
  - VI. Enkapsulacja
  - VII. Dziedziczenie
  - VIII. Klasy abstrakcyjne
- 4. Wyjątki
  - I. Rodzaje wyjątków
  - II. Obsługa wyjątków
  - III. Wyjątki w dużych projektach
- 5. Moduły
  - I. Organizacja modułów
  - II. Mixins
  - III. Importowanie modułów
- 6. Operacje wejścia/wyjścia
  - I. Obsługa I/O
  - II. Obsługa plików i katalogowych
  - III. Serializacja danych
- 7. Wyrażenia regularne
  - I. Wprowadzenie do świata RegExp
  - II. Obsługa wyrażeń regularnych w Ruby

