

Ruby for Beginners Introduction to Programming

The open source programming language Ruby is an object-oriented and platform-independent language that shines through its simplicity, but is also functional and practical. It is developed in annual cycles and is easily extendable. Ruby is mainly used as a web server scripting language using the "Ruby on rails" framework. It is also frequently used to create bash scripts for server applications.

Course Contents

- Programming languages and paradigms: Classification of Ruby
- What is a program?
- Ruby development environment and installation
- First Ruby
- Ruby's data structures
- Loops, iterators and decision paths
- Procedures and functions
- Object orientation: objects, methods, classes
- Class library and working with classes
- Inheritance and authorizations
- Blocks, modules and mixins
- Testing
- Built-in and customized helpers
- Exceptions
- Scripts for system administration
- Programming example: GUI programming

E-Book The detailed digital documentation package, consisting of an e-book and PDF, is included in the price of the course.

Target Group

The course is aimed at anyone who needs a quick introduction to the basic concepts of programming and working with Ruby due to the increasingly changing requirements.

Prerequisites

Participants in this course enjoy working on new topics. Programming knowledge is not required.

This Course in the Web



You can find the up-to-date information and options for ordering under the following link:

www.experteach-training.com/go/RUBB

Reservation

On our Website, you can reserve a course seat for 7 days free of charge and in a non-committal manner. This can also be done by phone under +49 6074/4868-0.

Guaranteed Course Dates

To ensure reliable planning, we are continuously offering a wide range of guaranteed course dates.

Your Tailor-Made Course!

We can precisely customize this course to your project and the corresponding requirements.

Training	Prices, excl. of V.A.T.	
Classes in Germany	5 Days	€ 2,595
Online Training	5 Days	€ 2,595
Dates upon request		

Status 05/07/2025



EXPERTeach



Table of Contents

Ruby for Beginners – Introduction to Programming

1 Grundlagen der Programmierung	3.2.2 JSON	5.4.3 Rekursive Methoden - Lösung
1.1 Compiler und Interpreter	3.2.3 YAML	5.5 Einführung und Motivation - Lösungen
1.1.1 Interpreter	3.2.4 XML	5.5.1 Übergaben und Rückgaben - Lösung
1.1.2 Zwischencode	3.3 GEMS	5.5.2 Objekt- und Klassenvariablen - Lösung
1.1.3 Pseudocode	3.3.1 Bundler	5.5.3 Konstruktor - Lösung
1.2 Grundelemente einer Programmiersprache		5.5.4 Vererbung - Lösung
1.2.1 EVA	4 Ruby on Rails	5.5.5 Erweiterte Vererbung - Lösung
1.2.2 Variablen - Informationsspeicher	4.1 Ruby on Rails - Einleitung	5.5.6 Variable Argumente und Schleifen - Lösung
1.2.3 Zuweisung	4.1.1 Installation von Rails	5.5.7 Suche in Arrays - Lösung
1.2.4 Ausdruck	4.1.2 Route, Action, Model, View, Controller	5.5.8 Strings - Lösung
1.2.5 Anweisung und Anweisungsblock	4.1.3 CRUD	5.5.9 Stringsuche - Lösung
1.2.6 Verzweigung: Ja oder Nein	4.2 Read - Modifizieren eines Projekts	5.5.10 Hashs - Lösung
1.2.7 Kontrollschleifen: Schleife oder nicht?	4.2.1 Route, Action, View	5.5.11 Doppelt verknüpfte Listen – Das Pferderennen - Lösung
1.2.8 Methoden-Funktionen, Prozeduren, Routinen	4.2.2 Models	5.6 Exceptions und externer Quelltext - Lösungen
1.2.9 Rekursion	4.2.3 Resources	5.6.1 Ausnahmen - Lösung
1.3 Datenstrukturen	4.3 Create – Resource Actions	5.6.2 JSON-Konfigurationsdateien - Lösung
1.3.1 Array	4.3.1 Form Builder	5.6.3 XML - Lösung
1.3.2 Sammlungen	4.4 Update und Edit	5.6.4 Schere, Stein, Papier - Lösung
1.3.3 Liste	4.4.1 Partials	5.7 Weitere Übungen
1.3.4 Hashes – Maps oder Dictionaries	4.5 Delete und Destroy	5.7.1 Komplexe Zahlen
1.3.5 Baum		5.7.2 Schach
1.4 Serialization Languages	5 Übungen	5.7.3 Lösung – Schach
1.4.1 JSON	5.1 Grundlagen der Programmierung - Übungen	
1.5 Programmierparadigmen	5.1.1 EVA und Verzweigung	
	5.1.2 Schleifenabbruch und Verzweigung	
2 Einführung und Motivation	5.1.3 Rekursive Methoden	
2.1 Ein kurzer Hintergrund zu Ruby	5.2 Einführung und Motivation - Übungen	
2.2 IDE Konfiguration	5.2.1 Übergaben und Rückgaben	
2.3 Methoden und Eigenschaften von Klassen	5.2.2 Objekt- und Klassenvariablen	
2.3.1 Methoden und Rückgabewerte	5.2.3 Konstruktor	
2.3.2 Methoden für Klassen und Vererbung	5.2.4 Vererbung	
2.3.3 Erzeugen von Klassen und Objekten	5.2.5 Erweiterte Vererbung	
2.3.4 Sichtbarkeitsbereich von Variablen	5.2.6 Variable Argumente und Schleifen	
2.3.5 Konstruktoren	5.2.7 Suche in Arrays	
2.3.6 Duck Typing	5.2.8 Strings	
2.3.7 Parameterlisten	5.2.9 Stringsuche	
2.4 Folgen	5.2.10 Hashs	
2.4.1 Arrays, Strings	5.2.11 Doppelt verknüpfte Listen – Das Pferderennen	
2.4.2 Switch-Anweisungen, Dateizugriff	5.3 Exceptions und externer Quelltext - Übungen	
2.5 Zeit, Parallele Zuweisungen und Weitere	5.3.1 Ausnahmen	
2.5.1 Hashs und Symbole	5.3.2 JSON-Konfigurationsdateien	
	5.3.3 XML	
3 Exceptions und externer Quelltext	5.3.4 Schere, Stein, Papier	
3.1 Exceptions	5.4 Grundlagen der Programmierung - Lösungen	
3.2 Importieren von Quelltext	5.4.1 EVA und Verzweigung - Lösung	
3.2.1 Standardlibrary	5.4.2 Schleifenabbruch und Verzweigung - Lösung	

