

# *Estruturas de Linguagem*

**Francisco Sant'Anna**

**francisco@ime.uerj.br**

**<http://github.com/fsantanna-uerj/EDL>**

# Forma de Avaliação

- Tarefas e Apresentações
  - são considerados “continuamente”
- Prova(s)
- Presença  $\geq 75\%$

# Online

- GitHub

- <https://github.com/fsantanna-uerj/EDL/>

- Lista de discussão

- <https://groups.google.com/d/forum/edl-uerj/>

# Tarefa-01: Lista & Github

(até domingo 16/04)

- Cadastrar-se na lista da turma
  - <https://groups.google.com/d/forum/edl-uerj/>
- Dar um *Fork* no repositório da disciplina
  - <https://github.com/fsantanna-uerj/EDL/>
  - Habilitar a aba the *Issues*
    - <http://softwareengineering.stackexchange.com/questions/179468/forking-a-repo-on-github-but-allowing-new-issues-on-the-fork/179470#179470>
- Adicionar um arquivo tarefa-01/RESPOSTA.md
  - texto “pessoal” qualquer formatado em *Markdown*
    - <https://help.github.com/articles/basic-writing-and-formatting-syntax/>
- Mandar um e-mail para a lista com o link do seu projeto

# Tarefa 02 - Artigo

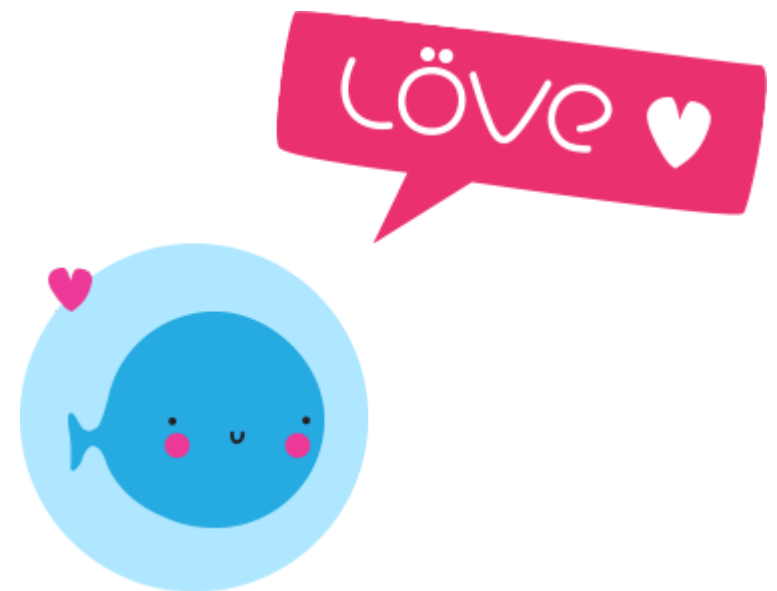
(até domingo 07/05)

- Escolher uma linguagem com a qual você **não está familiarizado**.
  - evitar duplicatas com outros colegas
  - instalar e escrever pequenos programas com a linguagem
  - usar pelo menos uma funcionalidade de alta expressividade
- Escrever um pequeno artigo (estilo *Wikipedia*):
  - [1.0] origens e influências (linha do tempo)
  - [1.0] classificação (imp/func/log/oo, est/din, usos)
  - [4.0] avaliação em comparação com linguagens que você conhece (read/write, expressividade)
  - [4.0] exemplos de código representativos (vs outra linguagem)
  - trabalho-01/ARTIGO.md
- Slides de apresentação (5-10 slides)
  - trabalho-01/slides.pdf

# Tarefa 03 - Lua/Löve

(até domingo 30/04)

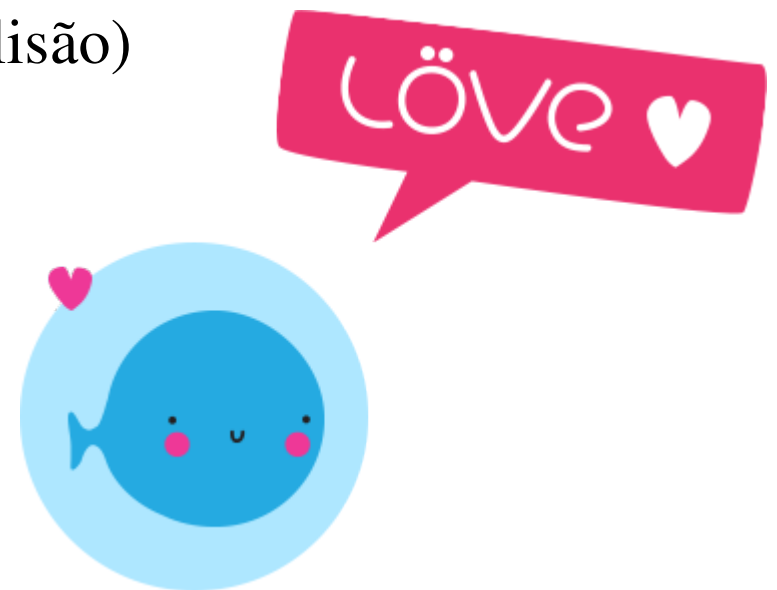
- <https://love2d.org/>
- Mostrar instalação/execução do ambiente:
  - Código no GitHub
  - Screenshot no GitHub



# Trabalho 04 – Joguinho

(até domingo 14/05)

- Individual
- Fazer um jogo qualquer
  - Teclado e/ou Mouse
  - Imagens e/ou Retângulos
  - Animações (i.e., tempo como input)
  - Interação entre objetos (e.g., colisão)



# Trabalho 05 – Bindings

(até domingo 21/05)

- Para cada “binding time” de Lua (*design, compile, run*), identificar no joguinho dois exemplos (com características diferentes).
- Adicionar comentários no próprio código fonte do jogo com as identificações e explicações.
- Exemplo:

```
function inc (v)
    return v + 1
end
-- Nome: variável “v”
-- Propriedade: endereço
-- Binding time: execução
-- Explicação: dado que “v” é uma variável
-- local de uma função, seu endereço só pode
-- ser determinado em tempo de execução.
```



# Tarefas

- Tarefa-01: **Dom, 16/04**: Lista & GitHub
- Tarefa-02: **Dom, 07/05**: Artigo
- Tarefa-03: **Dom, 30/04**: Instalação Löve
- Tarefa-04: **Dom, 14/05**: Joguinho
- Tarefa-05: **Dom, 21/05**: Bindings

# Provas

# Bibliografia

- Concepts of Programming Languages
  - 11<sup>th</sup> edição
  - Robert W. Sebesta
- `https://www.pearsonhighered.com/program/Sebesta-Concepts-of-Programming-Languages-11th-Edition/PGM270801.html`

# Calendário

- 10/04, 12/04
  - Introdução
- 17/04, 19/04
  - Sintaxe, Semântica, Avaliação, Lua
- 24/04
  - Lua, Löve
- 26/04
  - Lab
- 03/05
  - Bindings

