

# *Estruturas de Linguagem*

**Francisco Sant'Anna**

**francisco@ime.uerj.br**

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

# 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`

# Critério de Avaliação

- Trabalhos e Apresentações
  - são considerados “continuamente”
- Prova(s)

```
int getRandomNumber()  
{  
    return 4; // chosen by fair dice roll.  
              // guaranteed to be random.  
}
```

# Trabalhos

- Trabalho-00: **Qua, 09/03**: GitHub
- Trabalho-01: **Dom, 16/03**: Artigo
- Trabalho-02: **Dom, 04/09**: Lua/Löve, instalação
- Trabalho-03: **Dom, 18/09**: Joguinho (grupo 2-3)
- Trabalho-04: **Dom, 25/09**: Bindings
- Trabalho-05: **Dom, 09/10**: Arrays
- Trabalho-06: **Dom, 23/10**: Tipos de Dados

# Trabalho 00 - GitHub

(até quarta-feira 09/03)

- Trabalho

- Dar um *Fork* no repositório da disciplina
- Adicionar um arquivo `trabalho-00/RESPOSTA.md` com um texto “pessoal” qualquer formatado em *Markdown*

- Links

- <http://github.com/fsantanna/EDL>
- <https://help.github.com/articles/good-resources-for-learning-git-and-github/>
- <https://help.github.com/articles/basic-writing-and-formatting-syntax/>

# Trabalhos em Grupo

- Nota única para o grupo
- Grupo divide os pontos “a gosto”, **mas justificando**, ex.:
  - Fulano fez “a,b,c”  $\Rightarrow$  **X** pontos
  - Sicrano fez “d,e”  $\Rightarrow$  **Y** pontos
  - Beltrano não fez nada  $\Rightarrow$  **Z** pontos  
(estamos “emprestando” pontos pra ele)
  - **$X + Y + Z =$**  nota única
- Justificativas devem ser compatíveis com *commits* do projeto

# Trabalho 00 - GitHub

The screenshot shows a web browser with two tabs. The active tab is titled 'fsantanna/EDL' and shows the GitHub repository page for 'fsantanna/EDL'. The address bar displays 'https://github.com/fsantanna/EDL'. The repository page shows the 'master' branch selected, with the path 'EDL / trabalhos / trabalho-00 /'. The repository has 3 watchers, 1 star, and 0 forks. The 'Code' tab is selected, showing the file structure. The 'README.md' file is highlighted, showing its commit history: 'fsantanna (+) edl-01, edl-02' and 'Latest commit 62b63d9 21 minutes ago'. Below the file list, the 'README.md' content is displayed, featuring the title 'Trabalho 00' and a list of instructions:

- Dar um Fork no repositório da disciplina
- Adicionar um arquivo trabalho-00/RESPOSTA.md com um texto "pessoal" qualquer formatado em Markdown.

# Trabalho 01 - Artigo

(até quarta-feira 16/03)

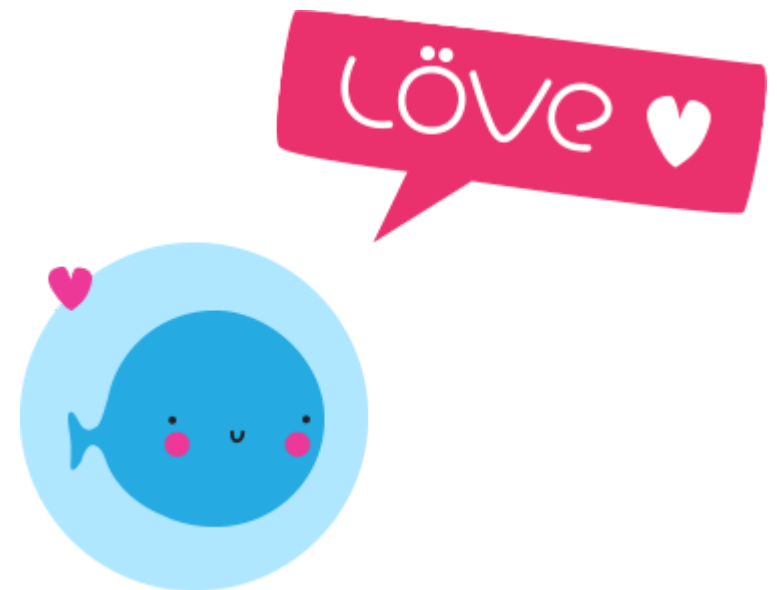
- Escolher uma linguagem com a qual você **não está familiarizado**.
  - evitar duplicatas com outros colegas
- Escrever um pequeno artigo (estilo *Wikipedia*):
  - origens e influências (linha do tempo)
  - classificação (imp/func/log/oo, est/din, usos)
  - avaliação em comparação com linguagens que você conhece (read/write, expressividade)
  - exemplos de código representativos
  - `trabalho-01/ARTIGO.md`
- Slides de apresentação (4-6 slides)
  - `trabalho-01/slides.pdf`



# Trabalho 02 - Lua/Löve

(até domingo 04/09)

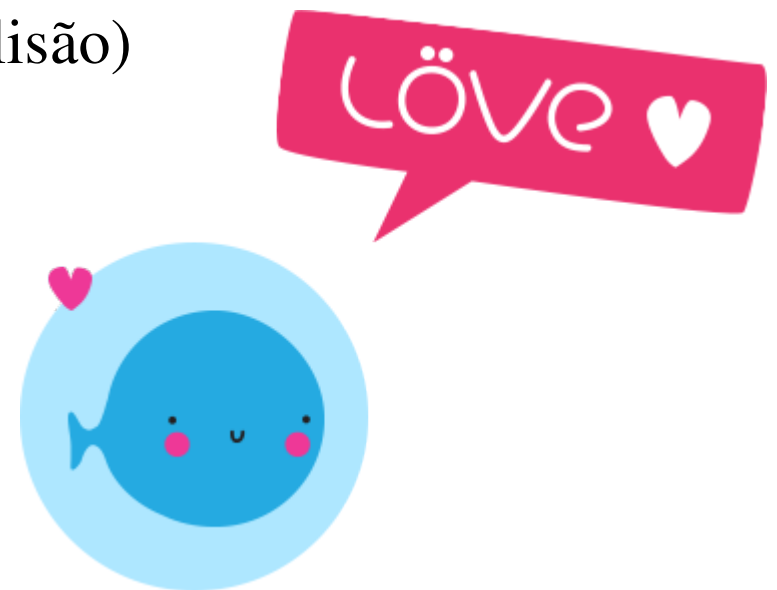
- <https://love2d.org/>
- Mostrar instalação/execução do ambiente:
  - Código no GitHub
  - Screenshot no GitHub



# Trabalho 03 – Joguinho

(até domingo 18/09)

- Grupo de 2 ou 3 pessoas
- 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 04 – Bindings

(até domingo 25/09)

- 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.
```

# Trabalho 05 - Arrays

(até domingo 09/10)

- Mesmo grupo do joguinho
- Adicionar ao jogo uma coleção dinâmica de objetos
  - criar novos objetos periodicamente
    - timer ou evento (e.g., tecla pressionada)
  - remover objetos
    - timer ou evento (e.g., colisão)
  - objetos devem interagir entre si
    - e.g., colisão
- Descrever o ciclo de vida da coleção e de um objeto
  - escopo, tempo de vida, alocação/desalocação

# Trabalho 06 - Tipos de Dados

(até domingo 23/10)

- Mesmo grupo do joguinho
- Identificar no jogo valores de tipos de dados não primitivos (pelo menos 4 diferentes)
  - enumeração, registro, tupla, array, dicionário, união
- Caso não existam 4 diferentes, altere o jogo para que tenham
- Usar comentários para facilitar a identificação
  - - - trabalho-06

# A Linguagem Elm

- <https://www.youtube.com/watch?v=F-nTU3Wy26I>
- ...