



Universidade Federal da Fronteira Sul  
Campus Chapecó  
Ciência da Computação 2015/1

Programação I

Davi Pegoraro  
Jovani de Souza

Manual de uso da Linguagem MC-Toy primeiros passos:

- 1- Para iniciar um código na linguagem MC-Toy, crie um arquivo com a extensão toy, exemplo “arquivo.toy”;

Identação e uso.

Atribuição de variáveis:

Toda a variável a ser iniciada deve ser precedida pelo símbolo “\$”. Ex: \$nomeVar;

Todas a variáveis sao iniciadas automaticamente com o valor 0, e apenas recebem valor do tipo Double. Apos a criação das variáveis nao é mais necessário usa o símbolo reservado “\$”.

Operadores Logicos:

Dentro da família de operadores lógicos suportadas pela Mc-Toy estão:

- “<” Operador de grandezas “ Maior que ”. Ex:  $a < b$ ;
- “>” Operador de grandezas “Menos que ”.Ex:  $b > a$ ;
- “:” Operador de grandezas “Igual”.Ex :  $A : B$ ;
- “!” Operador de grandezas “Diferente”. Ex:  $A ! B$ ;

Operadores Matematicos:

Nas atribuições seguidas de expressões algébricas deve se considerar a precedência de operações da esquerda para a direita.

### Operadores

“^” Ex: $a = b^4$ ;	Sinal de subtração
“+” Ex: $a = a + 1$ ;	Sinal de Soma
“ * ” Ex: $a = a * 4$ ;	Sinal de multiplicação
“/” Ex $a = b/a$ ;	Sinal de divisão

## Laços

Na linguagem Mc-Toy o comando de laço é chamado através da palavra reservada “Flip”, seguida dos argumentos a serem testado. Ex:

```
Flip(a < b){  
    a=a+1;  
}
```

## Fluxo

Os comando de fluxo podem chamados pela função “True?”, e seguindo pelo seus argumentos. Ex:

```
True?(a < b){  
    True?(b : 0){  
        a=b+4/2;  
    }  
}
```

## Sistema de Input e output

Para se comunicar com usuário, fazer prints na tela ou recolher informações do teclado a linguagem disponibiliza as funções:

### ❖ Amostra.O

Amostra.O valor de a = \$a;

### ❖ Value.In

Value.In \$a;

