**Participantes:**

* **Chab Angulo David Josue**
* **Canul Gerardo Miguel Antonio Objetivo del Lenguaje**

El lenguaje propuesto busca enseñar los fundamentos de la programación, como la secuenciación, la toma de decisiones, los bucles y la interacción con el usuario,

utilizando una sintaxis sencilla y amigable.. **Características Principales del Lenguaje Sintaxis Sencilla y en Español**

El lenguaje utiliza palabras clave en español (o en el idioma que prefiera el docente), como mostrar, si, mientras, repetir, para facilitar la comprensión de los conceptos

básicos de la programación. Las estructuras del lenguaje se mantienen simples, evitando conceptos avanzados como la declaración de tipos de datos o el manejo de excepciones.

# Estilo de Programación: Estructurada

El lenguaje sigue un estilo de **programación estructurada** para facilitar el aprendizaje inicial

# Estructuras Básicas

No es necesario declarar el tipo de datos explícitamente, pero el lenguaje reconocerá y manejará **enteros, flotantes, cadenas de texto y valores booleanos**.

# Tipos de Variables

El lenguaje soporta los siguientes tipos de datos:

* + **Enteros** (int)
  + **Flotantes** (float)
  + **Cadenas de texto** (str)
  + **Booleanos** (bool)

Los valores son inferidos automáticamente en tiempo de ejecución, basados en el contenido asignado.

# Condicionales

Se usa la estructura si para manejar decisiones lógicas. También se incluyen operadores booleanos (<, >, <=, >=, ==, !=, no, y, o).

# Bucles

Se incluyen dos tipos de bucles:

* + **mientras**: Ejecuta un bloque de código mientras una condición sea verdadera.
  + **repetir**: Repite un bloque de código un número específico de veces.

# Operaciones Básicas

El lenguaje soporta las siguientes operaciones:

* + **Aritméticas**: suma (+), resta (-), multiplicación (\*), división (/), exponenciación (^), raíz cuadrada.
  + **Booleanas**: <, >, <=, >=, ==, !=, no, y, o.

# Entrada y Salida de Datos

* + **Entrada**: Se utiliza pregunta para solicitar datos del usuario.
  + **Salida**: Se utiliza mostrar para imprimir texto o resultados en pantalla.

# Funciones

Se pueden definir y reutilizar funciones con la palabra clave función. Las funciones pueden recibir parámetros y retornar valores.