

Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Chapecó  
Ciência da Computação – 3º fase  
Disciplina: Programação I  
Professor: Fernando Bevilacqua  
Acadêmicos: Edirlan Cenci e Taiane Baldin

## Descrição da Linguagem

Para executar um programa da linguagem eT você deverá entrar no terminal/prompt de comando, ir até a pasta onde está o arquivo com extensão **.JAR** e o arquivo .eT que contém o código do programa e rodar com o seguinte comando:

**\$ java -jar eT.jar ./NomePrograma.eT**

## Atribuição

Para atribuir valor à uma variável já inicializada utilize o símbolo <=.

## Variáveis

### Tipos

Double: forma de declarar &

String: forma de declarar \$

### Declaração

Toda variável declarada deverá ser inicializada.

Para declarar uma nova variável é necessário iniciar a linha com o caractere @, em seguida, indique o tipo de variável - & para double e \$ para String – e dê o nome da variável.

Como toda variável iniciada deverá ser declarada, use em seguida, o símbolo <= para atribuir um valor, digite o valor e finalize a declaração usando o símbolo ;. Cada declaração de variável deve ser feita em linhas diferentes.

Não é permitido atribuir uma variável à outra.

Sintaxe: @ tipo nome <= valor;

Ex:

@ \$aux <= xuxu;

@ &x <= 2;

## Exibir na tela

Só é permitido exibir na tela um objeto por vez.

Sintaxe para exibir apenas texto: inicia-se a linha com o comando **exibe(\*** em seguida escreve o texto seguido de **)! Para encerrar o comando de exibição.**

**exibe(\*texto a ser exibido)!)**

Sintaxe para exibir variável: inicia-se a linha com o comando **exibe(\*** em seguida escreve o tipo de variável a ser exibida (\$ ou &) e coloca o nome da variável a ser exibida seguido de **)! para encerrar o comando de exibição.**

**exibe(\$variavel\_a\_ser\_exibida)!)**

**exibe(&variavel\_a\_ser\_exibida)!)**

## Ler do teclado

Só é permitido ler um valor por vez do teclado.

Para ler do teclado um valor deve iniciar a linha com o comando **leia**( em seguida deverá inserir o tipo de variável e seu nome e use **!** Para encerrar o comando.

Sintaxe:

**leia**(&num)!

## Operações aritméticas(A) e lógicos(L)

Tipos:

- + *adição* (A)
- - *subtração* (A)
- \* *multiplicação* (A)
- / *divisão* (A)
- % *mod* (A)
- ^ *diferente* (L)
- > *maior* (L)
- < *menor* (L)
- ? *símbolo de equivalência* (L)

Os operadores lógicos(L) só podem ser utilizados em comandos de laço e fluxo.

Sintaxe: Para declarar uma expressão deverá usar os operandos e operadores entre parênteses (**expressão**);

Ex.:

&x <- (3 + 1);

## Controle de fluxo e Laço

Comando **se**(*condição*) ... **end**

Sintaxe:

**se**(*operando1* ? *operando2*)

comando1  
comando2

**senao**

comando3  
comando4

**end**

**se**(*operando1* ? *operando2*)

comando1  
comando2

**end**

É permitido apenas uma condição por vez e as condições válidas são:

(*operando1* > *operando2*) *maior*

(*operando1* < *operando2*) *menor*

(*operando1* ? *operando2*) *igual*

(*operando1* ^ *operando2*) *diferente*

Comando **enquanto**(*condição*) ... **fim**.

A variável de interação da condição do enquanto deverá ser atualizada dentro do escopo da função. As operações dentro da condição do enquanto só devem compreender operações de comparação.

Sintaxe:

**enquanto**(*operando1* < *operando2*)

comando1  
comando2  
comando3

**fim**

É permitido uso de laços aninhados, laços dentro de laços, comando se dentro de se e se dentro de laços.

A linguagem eT é flexível e permite vários espaços entre os comandos, inclusive tabulação para indentar o código.

Para cada linha que deseja comentar use o símbolo #.