**Linguagem de programação**

**\*Esquematização da linguagem plax**

Esta será mais uma nova linguagem de programação desenvolvida por Francis(eu), a linguagem que ter como intuito desenvolver sistemas e programas para controlar componentes físicos e virtuais computadorizados. A linguagem ‘plax’ vai facilitar o dia a dia dos programadores, possibilitando a execução de forma direta e fácil. Esta nova forma de programação de ‘altíssimo nível’, será composta por 4 outras linguagens: php, batch, arduino(c) e Java.

Mas porquê? O plax vai conter um programa para desenvolver outros programas de outras linguagens, cuja extensão dos arquivos/programas será ‘X’, isso porque simboliza a última letra da sigla e porque a execução terá um ponto X, com os comandos X, isso significa que não precisará escrever uma série de linhas de códigos semelhantes as outras linguagens para desenvolver em plax, simplesmente terá os vários algoritmos dentro de um só comando, um ponto X.

O Plax vai possibilitar fazer comunicações de computador local para a web e vice-versa, esta é a causa de usar o php, assim como ‘perl’ e ‘python’. O plax terá comandos específicos para executar e criar sistemas online que permite a comunicação do computador em si. A implementação do batch, é para executar ações e atividades no sistema operacional, controlando e manipulando as ações do computador. Já o imcremento das duas linguagens Java e arduino, é porque pelo Java vai facilitar a criação de programas de desktop e sistemas abstratos, incluindo a programação orientada a objetos que terá a ligação com o arduino via serial, isso significa que programas esses podem controlar componentes robóticos e aparelhos eletrônicos feitos em arduino. Então esta é a causa de usar essas 4 linguagens como criação do plax, favorecendo a criação de forma fácil e direta arquivos compilados em outras linguagens para fazer o computador se comunicar com o sistema online e programas de desktop para controlar a eletrônica e robótica.

**\*Significados e conceitos da linguagem**

*PLAX,* do inglês significa “**P**re-defined **L**anguage **A**lgorithm e**X**ecutables” e do português, “Linguagem Pré-definida de Algoritmos Executáveis”. Isso porque ela usa comandos únicos feitos por uma série de algoritmos de outras linguagens, não necessitando escrever várias linhas de códigos como outras linguagens para executar uma certa ação, os comandos em plax é um atalho para a ação X. A programação no ambiente de desenvolvimento(IDE) do plax ao executar, irá salvar um arquivo da extensão .x ou .plax e a IDE vai verificar se existe aquele arquivo.x/.plax, se existir ele vai mostrar o resultado na própria IDE, A IDE vai ficar responsável por compilar/converter os arquivos.x/.plax nas ações das linguagens originais pré-definidas e ao escrever certos comandos no Dos identificando o arquivo em plax (comandos executáveis no cmd pelo perl), o Perl irá procurar todos os .bat e .jar gerados pelo plax e irá executar no próprio cmd ou por escolha do programador na IDE do plax. Por isso, o Plax pode ser considerada uma linguagem interpretada, como linguagens de script para desenvolver programas. Muitos programadores já experientes não verão necessidades de desenvolver em plax, porém, é justamente isso, vai depender de suas necessidades, porque plax é uma forma mais rápida e resumida de desenvolver inúmeros tipos de sistemas, por ex.: ao mesmo tempo em php, Java, bat e até arduino, isso porquê a linguagem vai processar os códigos pré-definidos de certas ações ou pode também gerar códigos automáticos para o arduino, facilitando a produção mais eficaz e prática, uma empresa pode exigir uma velocidade acima do imaginável para desenvolver projetos em curto prazo, é ai que o plax entra. E sem contar que, como as outras linguagens da criação do plax já estão pré-definidas, para os iniciantes na programação seria melhor em termos de estudo, como seria este um projeto open-source(código aberto), os iniciantes estariam favorecidos a pesquisar os arquivos e aprender os argumentos em 4 linguagens para programar, e até possibilitar a criação de outras linguagens.

**\*Exemplo de ola mundo:**

**Var**

**EndVar Start**

**sis[**ola mundo**].**

**Final**

**\*Exemplo de variáveis:**

**Var @f9 : ola mundo. EndVar Start**

**sis[@f9].**

**Final**