Языки программирования с однобуквенным названием

**Список языков программирования, названных одной буквой:**

**А**

Язык программирования A+ является потомком APL, как и другие языки на этой странице, потому что сообщество APL любит однобуквенные имена. Артур Уитни (создатель многих диалектов APL) создал A, затем Морган Стенли расширил его до A+.

**B**

Язык программирования B является предшественником C и в наши дни больше не используется.

**C**

Нет необходимости представлять C. Если эта статья вас интересует, то вы знаете C. Мы также можем считать C++ и C #, поскольку разрешены небуквенные и нецифровые символы.

**D**

D — это улучшенный C++. В настоящее время это мой самый любимый язык, поэтому все будет очень предвзято. Если у вас есть возможность выбирать языки, считайте это рекомендацией проверить D!

**E**

Язык программирования E — довольно уникальный язык. Он ориентирован на распределенное программирование, а также на обеспечение безопасности.

Существует также Amiga E, который часто называли просто E. Воутер ван Оортмерссен задумывал его как язык сценариев для игр и описывает его как «огромный успех, он стал одним из самых популярных языков программирования на amiga.» Он доступен как бесплатная программа.

**F**

F# относительно хорошо известен. По сути, O'Caml портировали на .NET.

Также существует F, который является подмножеством Fortran. Он должен быть проще в обучении, использовании и откладке, чем полный Fortran.

F\* — это функциональный язык программирования типа ML, предназначенный для проверки программ. Основным текущим вариантом использования F\* является создание проверенной и удобной замены всего стека HTTPS.

**G**

G-код также называется языком программирования G, поэтому он подходит. Язык программирования устройств с числовым программным управлением (ЧПУ). Похоже на ассемблеры.

Внутри LabView есть настоящий язык программирования G. Это язык графического потока данных.

**H**

H — текстовый язык со слабой типизацией. О нём известно не так много.

Есть еще один H, который не менее полезен.

Одна из вещей, которые я хочу делать с компьютерами, — это создавать искусство ради искусства. H — один из таких проектов. H не является продуктивным инструментом. Вы не можете создать ничего полезного с помощью H. Это упражнение по созданию компилятора и среды выполнения с нуля, основанное на моем прошлом опыте синтаксического анализа ложбана, WebAssembly на сервере и разочаровывающего маркетинга инструментов программирования. Я хотел создать что-то, что намеренно выявляет все распространенные способы рекламы языков программирования и инструментов.

**I**

I — это язык, вдохновленный J, который хочет расширить фокус с массивов на большее количество структур данных.

**J**

J — еще один потомок APL и, вероятно, самый популярный. Например, в Rosetta Code J — один из наиболее популярных языков.

**K**

K — один из главных потомков APL Артура Уитни. Это коммерческий продукт, используемый в банках для финансирования и торговли.

**L**

L был языком, который дал синтаксис C для TCL.

L является братом E по HP Labs.

L — это подмножество Common Lisp.

L — это теоретический язык в книге «Вычислимость, сложность и языки: основы теоретической информатики».

**M**

Язык M был изобретен Французским Управлением государственных финансов (DGFiP), эквивалентным IRS, для преобразования налогового кода в машиночитаемые инструкции. Это небольшой предметно-ориентированный язык, основанный на объявлениях переменных и арифметических операциях. Реверс-инжиниринг компилятора доступен здесь.

M# ориентирован на бизнес-приложения и веб-сайты .NET.

Язык программирования MUMPS также называют «M».

Microsoft Power Query содержит язык формул M.

**N**

Из запейволленой публикации 1989 года:

Ожидая в ближайшем будущем широкого использования алгоритмов нейронных сетей, наша цель — получить полную среду разработки программного обеспечения для программирования и тестирования новых приложений. Мы намерены создать язык высокого уровня для спецификации нейронных сетей как часть такой среды. Предлагаемый нами язык отличается высокой степенью модульности, основанной на параметризуемых структурах данных с функциями в виде прикрепленных к ним методов обновления. Правила построения структур и методы позволяют шаг за шагом строить более сложные конструкции из более мелких, определенных ранее. Объекты рассматриваются как автономные модули, соединенные между собой заглушками для связи. Мы особенно позаботились о распараллеливании методов, работающих одновременно на разных объектах сети. Синтаксис во многом похож на синтаксис языков C и C++.

Я не уверен, сработает ли это когда-нибудь, поскольку статья больше похожа на план с предложениями вроде «Ожидается, что полный симулятор на C будет запущен в начале 1990-х».

**О**

O — это стековый язык с однобуквенными командами. Например, «io» читает строку ввода (i), а затем выводит ее (o).

**P**

Язык программирования P предназначен для асинхронного программирования, управляемого событиями. Он использовался для реализации и проверки стека драйверов USB-устройств, поставляемого с Microsoft Windows 8 и Windows Phone.

P′′ — это примитивный формальный язык с 1964 года. Это был первый язык без GOTO, подтверждённо полный по Тьюрингу. Brainfuck — это P ′′ плюс IO.

P# — это интерпретатор Пролога для .NET.

**Q**

Q — это оболочка вокруг K и базы данных kdb+, чтобы сделать ее более читаемой.

Другой язык Q — это функциональный язык программирования, основанный на переписывании терминов. Его сменил Pure.

Существует также Q#, «предметно-ориентированный язык программирования, используемый для выражения квантовых алгоритмов. Он должен использоваться для написания подпрограмм, которые выполняются на дополнительном квантовом процессоре под управлением классической главной программы и компьютера».

**R**

R — хорошо известный язык статистического программирования. Он считается наравне с коммерческими инструментами, такими как SAS.

**S**

S — это язык статистического программирования, а R считается реализацией. Большая часть кода S работает в R.

**Т**

T — диалект Scheme или Lisp. Последний релиз был в 1984 году, так что его можно считать мертвым.

**U**

Язык программирования U — личный проект Роба Апкрафта. Он хотел простой C-подобный язык для написания собственной операционной системы.

**V**

В сводке за 1985 год упоминается язык программирования V.

Более новый V с огромными амбициями в альфа-версии.

**W**

W был создан Виктором Тотом в 2001 году для программирования двух старинных компьютеров от HP. Это очень простой язык, описываемый как C, без ключевых слов, типов и стандартной библиотеки.

**X**

X# — это язык программирования низкого уровня, где-то между ассемблером x86 и C. Он разработан в рамках Cosmos, набора инструментов для операционной системы с открытым исходным кодом.

X++ — это язык программирования, используемый в одном из программных продуктов Microsoft для планирования ресурсов предприятия. Он является производным от C++ и добавляет сборщик мусора и синтаксис запросов SQL.

**Y**

Y Programming Language и Y.

**Z**

Z-нотация — это формальный язык спецификаций, стандартизированный как ISO/IEC13568:2002.

Другой Z — крошечный, строгий, нечистый, каррированный, Partial Application-язык программирования с довольно своеобразным синтаксисом.