



Criando nossa linguagem de programação

Regras claras que podem ser interpretadas por todas as pessoas não é uma tarefa tão difícil. Você apenas tem que estar de acordo com a sintaxe (como ordenamos os símbolos e primitivos) e a semântica (o que significa esses símbolos e primitivos).

Objetivo

Formar um sistema de símbolos e regras que permitam codificar o envio de uma mensagem que forme um desenho em uma grade bidimensional. Desta forma, entender o que é uma linguagem de programação e como ela funciona em seu sentido mais simples.

Instruções



Vamos dividir a turma em grupos, o valor total deve ser um número par.

Cada grupo receberá, de acordo com seu número no Zoom, um documento do Google intitulado com o número do grupo. Além disso, você receberá uma imagem de aproximadamente 8x8 pixels.

Os grupos devem escrever no documento a codificação dessa imagem com a linguagem criada no exercício anterior. Pode ser com símbolos iconográficos, como setas ou desenhos, bem como texto no estilo Gobstones.



Terminado o tempo, os códigos serão trocados da seguinte forma: o grupo 1 passa seu documento com o código para o grupo 2 e vice-versa. Isso pode ser feito por meio do chat do Zoom. Cada grupo escreverá "grupo 1 <link para doc>". O grupo 2 escreve "grupo 2 <link para doc>" e assim por diante até que todos os grupos sejam concluídos.



O grupo 1 abre o link do grupo 2, assim como o restante dos grupos. Nesses documentos não pode haver desenhos, apenas código.

Finalmente, todos os grupos interpretam e desenharam.