

LAZAR BOJANIĆ 116/21RN
PROJEKAT – ETAPA 1: PISANJE GRAMATIKE
Tutorijal

Tutorijal za pisanje programskog jezika "Absolute Cinema" za predmet "Programski prevodioci" 2025/2026.

Generalna sintaksa:

Promenljive se deklariraju sa ključnom reči var, tipovi se navode nakon imena promenljive (var num: int = 5;).

Obseg koda - {}.

Svaka linija se završava sa tačka zarez.

Tipovi podataka:

int – 32-bitni označen ceo broj.

double – 64-bitni označen decimalan broj.

char – karakter ili prazan karakter označen sa " ".

string – nula ili više karaktera označen sa "".

[] - niz.

Setup – klasa.

Operatori:

Dodela:

=

Aritmetički:

+, -, *, /, %, +=, -=, *=, /=, %=, ++, --.

Relacioni:

==, !=, <=, >=, <, >.

Logički:

&&, ||, !, ().

Ostali specijalni simboli:

@ - "this" ključna reč.

"" - string literal.

" - char literal.

[] - deklaracija niza/indeksiranje u niz.

Scene(Funkcije):

scene – ključna reč za definiciju funkcije.

cut – return direktiva.

scrap – void.

Main funkcija:

```
scene entrance(): scrap{  
}
```

Primer definicije:

```
scene count(var amount: int): int{  
    cut counter + amount;  
}
```

Primer korišćenja:

```
var counter: int = count(5);
```

LAZAR BOJANIĆ 116/21RN
PROJEKAT – ETAPA 1: PISANJE GRAMATIKE
Tutorijal

Setup-i(Klase):

action – new ključna reč.

@ - this ključna reč.

. - pristup polju objekta.

Definicija:

```
setup Shirt{
    var color: string;
    var size: int;
    Shirt(color: string, size: int){
        @color = color;
        @size = size;
    }
    scene getColor(): string{
        cut @color;
    }
}
```

Kreiranje objekta:

```
var shirt: Shirt = action Shirt("blue", 5);
```

Nizovi:

Primeri:

```
var arr1: double[] = action double[2];
arr1[0] = 1.0f;
arr1[1] = 2.0f;
var double2: double[] = action double[2] {1.0f, 2.0f};
```

Kondicionali:

Ključne reči - if, else, else if.

Primer:

```
if(1 > 5 && 7 <= 6){
    num = 5;
}
else if((7 < 7 || 5 == 1) && 1 == 1){
    num = 2;
}
else{
    num = 0;
}
```

LAZAR BOJANIĆ 116/21RN
PROJEKAT – ETAPA 1: PISANJE GRAMATIKE
Tutorijal

Petlje:

Ključne reci:

keepRollingDuring – for.

keepRollingIf – while.

//skip – continue;

//exit – break;

Primeri:

```
keepRollingDuring(var i: int = 0; i < 10; i++){
```

```
    val /= 2;
```

```
}
```

```
keepRollingIf(num1 <= num2){
```

```
    val /= 2;
```

```
    num++;
```

```
}
```

I/O:

capture(); - read line;

project("text"); - print line;