



HELLO EVERYONE,
LET'S MAKE CODE FUN!



PLAYCODE





MOTIVAÇÃO

Trazer uma forma mais divertida de programar!

01.

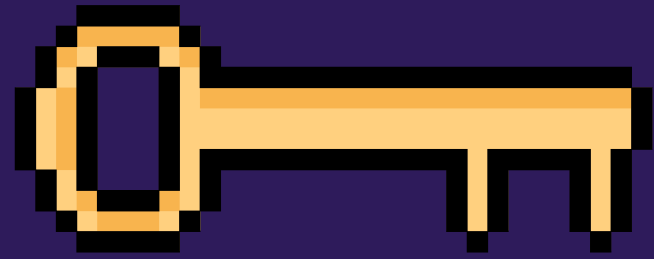
Às vezes, as linguagem de programação parecem muito confusas inicialmente devido aos seus termos específicos.

02.

Para isso, a PlayCode foi criada juntando linguagens de programação como Golang e Python com uma linguagem já conhecidas por jovens!

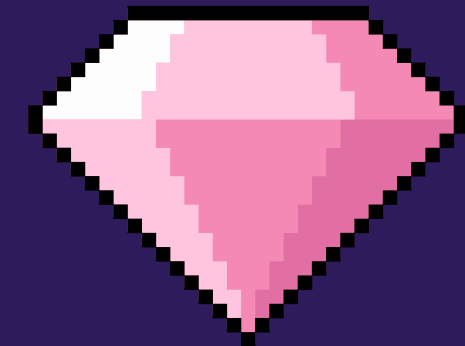
03.

Assim, pode-se trazer um interesse maior a jovens de entenderem e se interessarem por programação, já que a leitura do código em si se torna muito mais divertida!

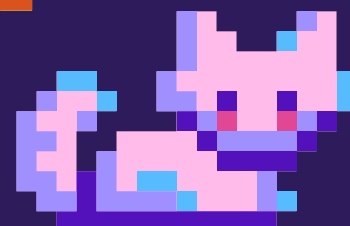


CARACTERÍSTICAS

ARE YOU READY?



★ ROUND 1 ☀️



A linguagem em si é muito parecida com a linguagem Golang, porém o léxico se utiliza de termos, por exemplo, como “buff” e “nerf”, termos conhecidos em jogos, para substituir operações como “+” e “-”, “display” e “press” para output e input, entre outros. Segue explicação:



★ ROUND 2

BUFF : +

TEAM : .

TIED : ==

NERF : -

OR : ||

OUTCLASS : >

AMPLIFY : *

COMBO : &&

OUTCLASSSED : <

SPLIT : /

DEMOLISH : !

GET : =

★ ROUND 3 ★

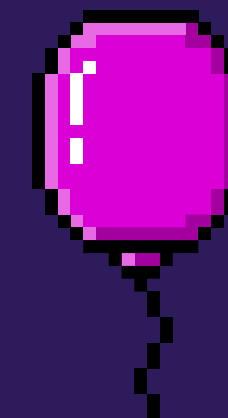
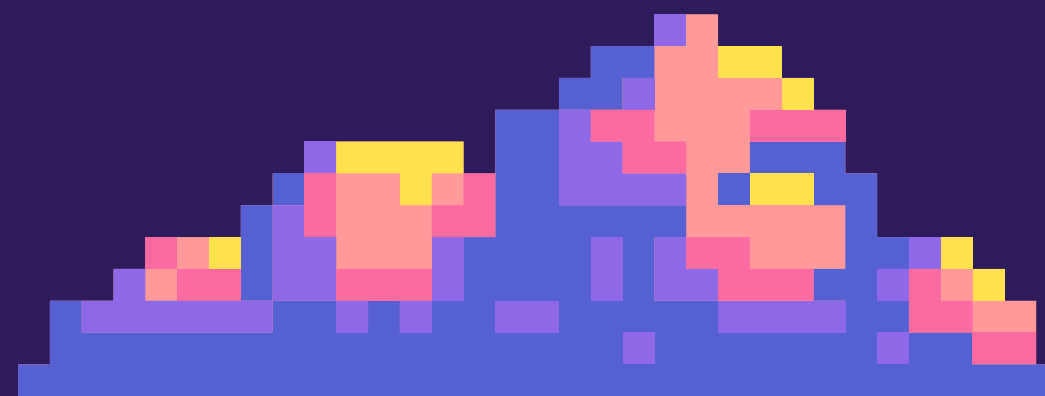
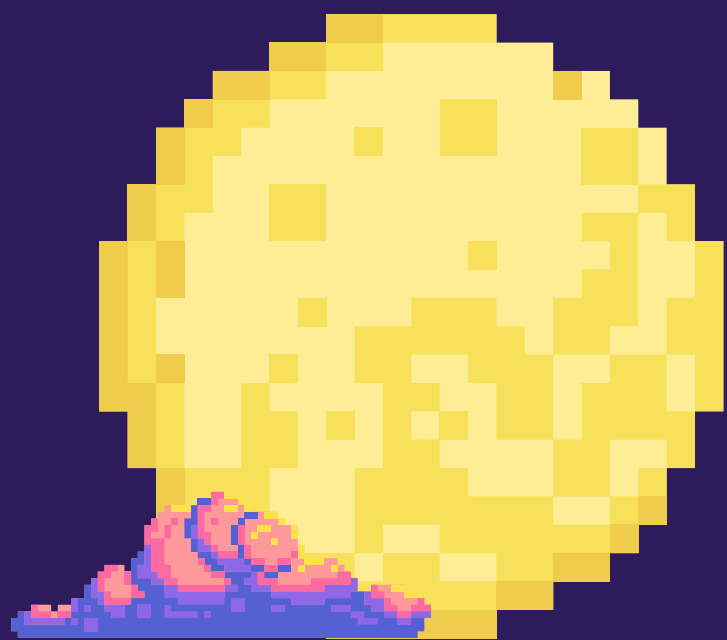
ROUTE A : IF

ROUTE B : ELSE

PRESS : SCAN

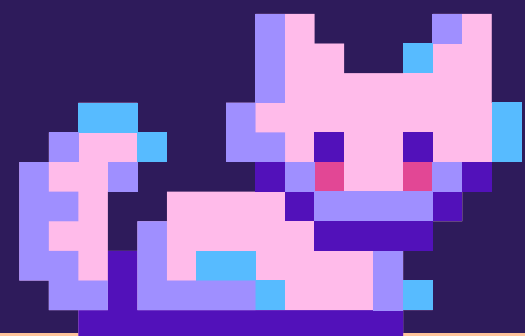
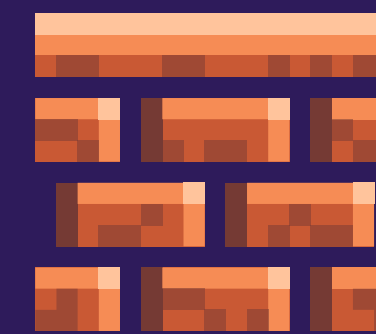
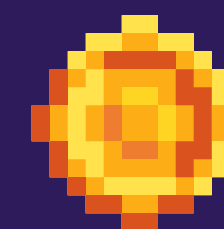
DISPLAY : PRINT

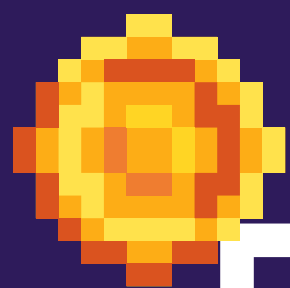
WHILE GRINDING = FOR



CURIOSIDADES

Sempre gostei muito de jogos, sendo totalmente influência da minha irmã mais velha, já que desde pequena sempre via ela jogar. A ideia dessa linguagem veio de uma conversa com ela sobre a nossa infância e os jogos que a gente jogava juntas, partindo de termos que a gente utilizava.

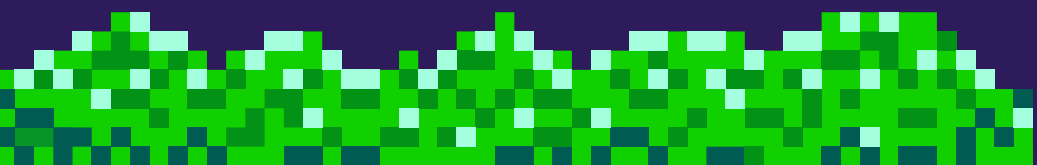
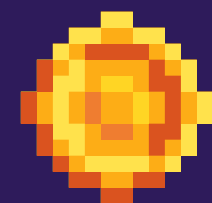
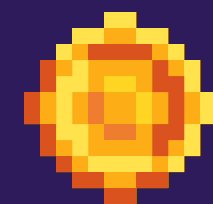




EXEMPLO 1

Declaração variável

```
player x class int  
x get 1           // x = 1  
player y class string  
y get "good game!" // y = "good game!"
```



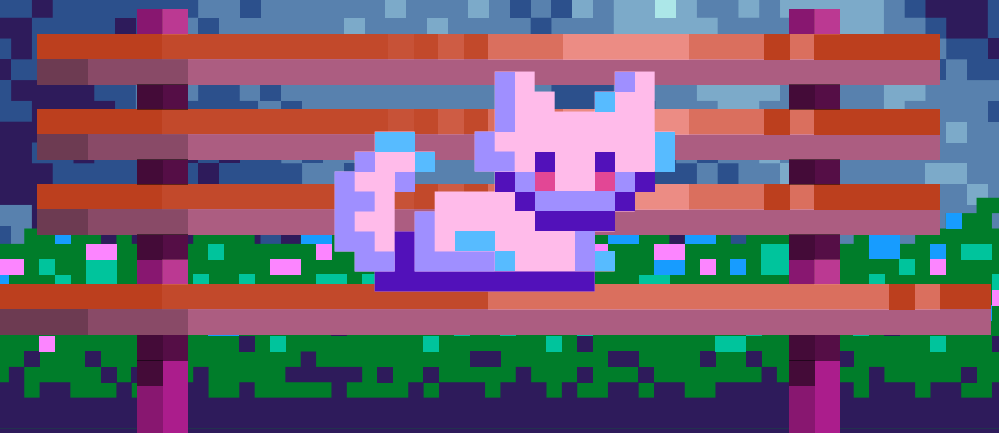
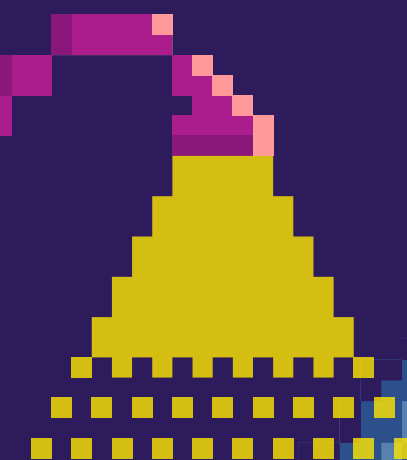
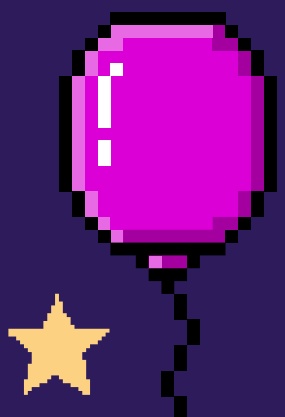
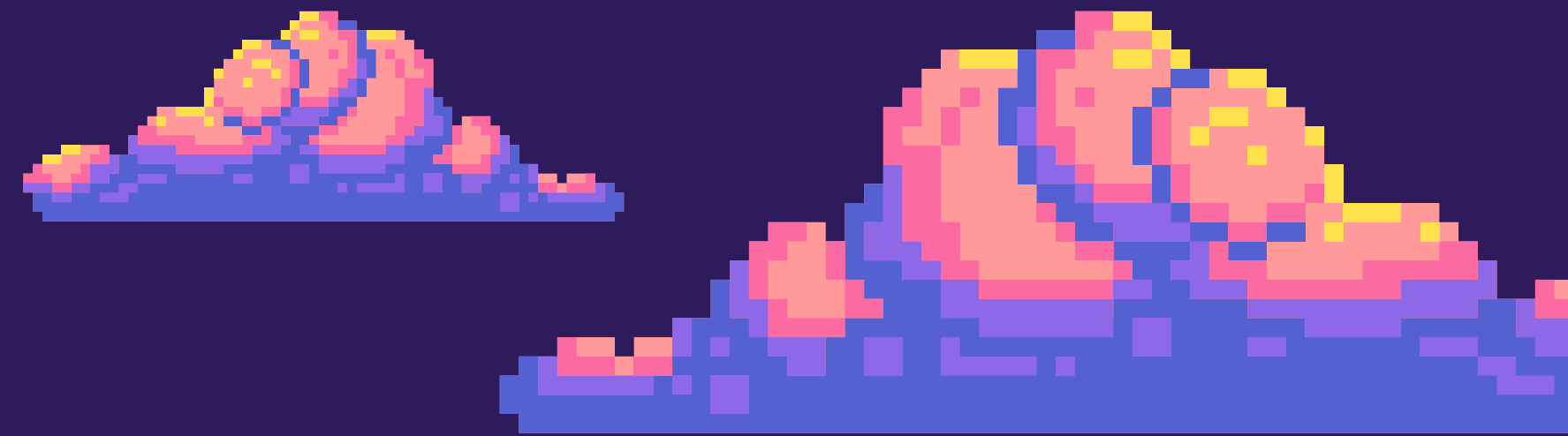
EXEMPLO 2

Condicionalis

```
player mario class int get 3  
player luigi class int get 2  
routeA (luigi outclass mario){  
  mario get 5  
} routeB {  
  display("luigi was outclassed by mario")  
}
```

Saída:

luigi was outclassed by mario





EXEMPLO 3

Loop

```
player mario class int  
while grinding(mario get 1; mario outclassed 11; mario get mario buff 1){  
  display(mario)  
}
```

Saída:

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MAIS EXEMPLOS NO GITHUB



THANKYOU FOR
PLAYING