Stručná příručka k programování v jazyce Jabukód

Jazyk Jabukód

Jabukód je strukturovaný imperativní programovací jazyk, vycházející z jazyka C. Programování v Jabukódu je velmi podobné jako v C.

Principy z jazyka C

- Příkazy končí;
 Osamocené; nejsou dovoleny!
- Složené příkazy jsou ohraničeny { a }
- Jednořádkové komenáře jsou zleva ohraničeny //
- Blokové komentáře jsou ohraničeny /* a */
- Zápis identifikátorů
- Lokální i globální proměnné
- Datové typy int a float
- Výčty enum:

```
enum COLOR {
    R = 1, G, B = -5
}
```

- Specifikátory const a static
- Deklarace proměnných:

int x;

• Definice proměnných:

int
$$x = 25$$
;

• Definice funkcí, vstupní funkce main:

```
int main() return 0;
int foo(float arg) {
    return arg;
}
```

Výrazy:

```
int x = 14 + 5.2;
float y = (x << 2) + -10;
```

Volání funkcí:

$$foo(8 * foo(!0));$$

• Řídicí konstrukce:

Včetně falsey / truthy vyhodnocování podmínek!

• Příkazy:

return, continue, break

Upravené stránky

Převzaté vlastnosti jazyka C použitelné v upravené podobě.

• Datový typ bool

Stejný jako v C, ale přímo v základě jazyka.

• Pole

```
float arr1[3];
int arr2[3] = {3.14, 10, false};
```

Pole v jazyce Jabukód jsou pouze jednorozměrná!!!

- Zápis literálů:
 - Celočíselné literály:

$$0, -12, -0xff, 0XF00D$$

- Desetinné literály:

- Logické literály true a false
- Řetězcové literály ohraničené " z obou stran
- Escape sekvence

Nenulovým desítkovým číselným literálům nesmějí předcházet úvodní nuly!

- Definice funkcí tvořené jediným příkazem nemusí být ohraničeny { a }.
- Definice výčtů nejsou zakončeny středníkem.
- Vybrané operátory

```
= ( ) + - * / % == != > < <= >=
&& || ! >> << & | ^ ~
```

Unární + není definováno!

Vypuštěné vlasnosti

- Vícerozměrná a statická pole
- Struktury a unie
- Deklarace funkcí

Všechny funkce jsou dostupné globálně, bez ohledu na místo definice!!!

Volné složené příkazy
 Složené příkazy mohou být v Jabukódu použity jen s
 řídicími konstrukcemi a funkcemi.

Nová funkcionalita

Jabukód nabízí konstrukce, které v jazyce C nenajdeme.

• Cyklus foreach

```
foreach (int x : array) {
    x = x + 1;
}
```

Zleva aplikuje svoje tělo na každý prvek pole! Nelze je vzájemně zanořovat.

• Příkaz skoku redo

Zopakuje aktuální iteraci cyklu, bez vyhodnocení podmínky a aktualizace řídicí proměnné!

• Příkaz skoku restart

Zopakuje znovu celý cyklus včetně inicializace!

• Datový typ string

V aktuální implementaci umožňuje pouze ukládat řetězcové literály.

• Příkaz write

Vypíše literál nebo proměnnou typu string!

• Příkaz exit

Ukončí program s návratovým kódem.