#### Instituição de Ensino FEI

# Compiladores

## CC6252

### SAD Programming language

#### Integrantes:

Guilherme Gomes Chagas - 22.119.013-5

Luca Milla - 22.119.002-8

Matheus Luiz Gonçalves Pelicer - 22.119.024-2

Thiago Soares Cardoso da Silva - 22.119.044-0

Ciência da Computação FEI

6º Ciclo – 2021

Período Noturno

**Tipos primitivos**:

A SAD suporta os seguintes tipos primitivos de valores: integrity (integer), breakdown (float), string e camus (boolean). Pode-se ver exemplos do uso de cada um desses tipos na seção de declarações de variáveis.

- o tipo Integrity é o mesmo à int em outras linguagens, sendo aceitos apenas números inteiros.

- o tipo Breakdown é o mesmo à float em outras linguagens, sendo aceitos apenas números com ponto flutuante.

- o tipo string é o mesmo ao mesmo tipo outras linguagens, porém são apenas aceitos caracteres minúsculos, espaços e vírgulas.

- o tipo Camus é o mesmo ao bool em outras linguagens, seus valores aceitos são “suicide” sendo o equivalente ao “true” e “coffee” o equivalente ao “false”.

**Declaração de variáveis**:

Os nomes de varáveis em SAD podem ser compostos por qualquer letra maiúscula ou minúscula apenas, desta forma não sendo permitidos caracteres especiais. As variáveis devem ser inicializadas com algum valor, seja ele qualquer um dos valores primitivos da linguagem, como nos exemplos abaixo:

integrityVar = 5

breakdownVar = 6.5

camusVar = suicide

stringVar = “thats a string”

**Condições**:

A linguagem SAD é composta pelo bloco what-everwhat-ever, sendo comparado diretamente ao if-elif-else do Python, serve como um dos controles de fluxo da SAD, as comparações utilizadas não devem conter parênteses, já que a linguagem não suporta esse tipo de priorização de cálculo.

what damageVariable + goodVariable >= legendaryVariable{

printingVariable = "ha ha, you are too weak"

}

everwhat legendaryVariable - greatVariable == brokenVariable{

printingVariable = "you are still weak it you need more power"

}

everwhat legendaryVariable < 3 \* damagedVariable{

printingVariable = "the sugar union makes the strength"

}

ever{

printingVariable = "i declare the legendary Variable even legendary"

legendaryVariable = legendaryVariable + 1

}

**Cálculos**:

Cálculos matemáticos simples, sendo eles, soma, subtração, multiplicação e divisão, podem ser feitos como em qualquer outra linguagem de programação, como pode ser visto nos exemplos abaixo.

sumResult = 5 + 10

minusResult = sumResult – 4

multiResult = sumResult \* minusResult

divResult = 5 / 10