

</ Conteúdo

{01}

Introdução

{02}

Motivação

{03}

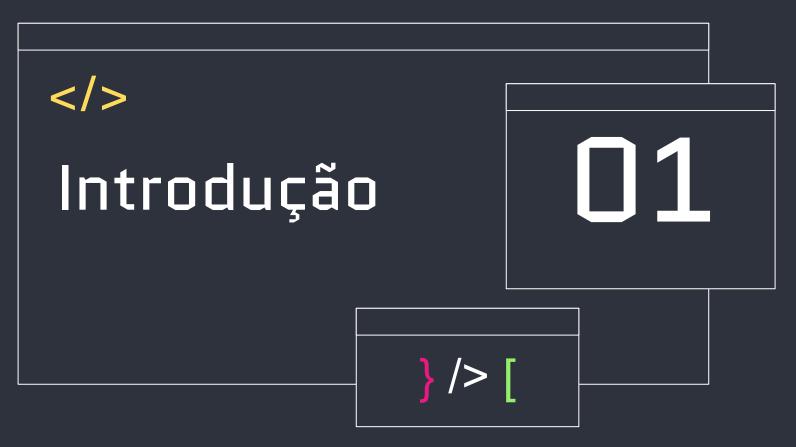
Características

{04}

Exemplo de Código

{05}

Curiosidades



Introdução



Proposta

Desenvolver uma Linguagem de Programação completa com EBNF, a biblioteca rply (ao invés de Flex e Bison. Incluímos variáveis, condicionais, loops e funções, além de um exemplo destacando suas características.



Ideia

A ideia por trás do projeto é entender o processo de criação de um compilador para uma linguagem de programação para que, ao final, fosse possível criar uma linguagem original do zero.



</ Motivação

A Escolha

A escolha de utilizar CS:GO como tema partiu de uma admiração pessoal ao jogo. A ideia da linguagem é conseguir mapear uma partida com seus rounds, onde cada round inclui ações e execuções de estratégias (funções)

O Jogo

Apesar de simples, CS:GO é um jogo que requer um planejamento extremo junto com os teammates de como a partida e cada round será executado. Como economizar dinheiro para momentos decisivos, e como cada teammate jogará cada round.

A linguagem criada visa codificar as ações e mecânicas presents no decorrer do jogo





</ Características

Programa

O programa sempre iniciará com "Lets_get_this_done" e sempre acabará com "GGWP", o programa em si vai entre as duas palavras

Condicionais

A condicional funciona como a maioria das linguagens com if/else, onde a condição do if segue entre parênteses apos a palavra "if"

Round Loop

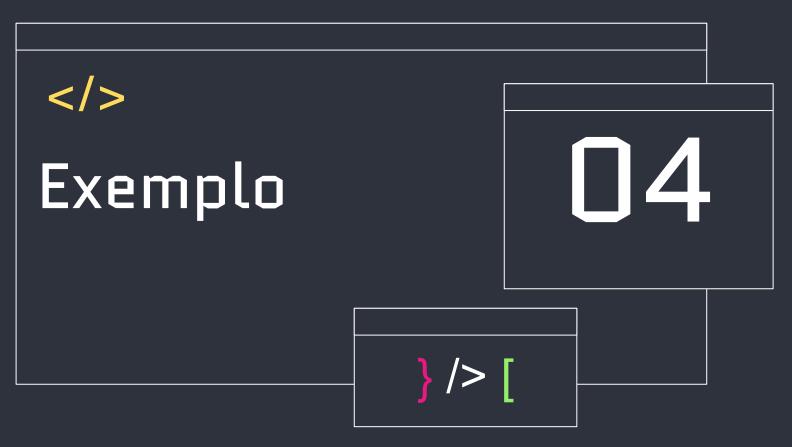
Para mapear todos os rounds do jogo, foi utilizada a mecânica como um while, onde as condições podem ser diferentes, mas como padrão, seria do round inicial até o final

Funções

A criação de funções é a base para que o programa execute corretamente commandos para cada round. As funções podem ou não retornar um valor

Resultado

Os resultados serão printados no terminal do usuário com o commando "voip" no decorrer do programa, para que uma comunicação exista entre jogadores



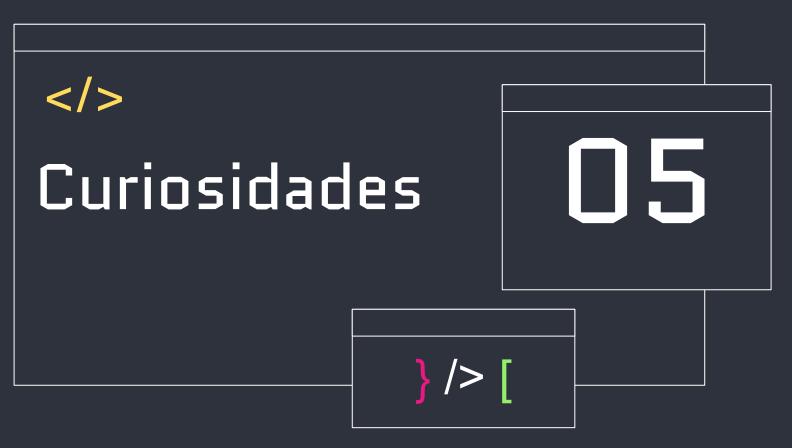
20xx

</ Exemplo

Esse código em CS:GOLang é uma representação simplificada de um script de jogo que descreve uma estratégia para um time em uma partida de Counter-Strike: Global Offensive (CSGO).

Este código em CS:GOLang cria variáveis para armas (AK-47 e AWP), jogadores (FalleN e coldzera), equipes (imp e fur), bombas (A e B), rodadas (1 a 16) e dinheiro (800). Em seguida, há uma função para imprimir uma variável do tipo arma, uma função para comprar uma arma para um jogador e uma função para executar uma estratégia específica dependendo da rodada. O código imprime a arma "AK-47" e, em seguida, inicia um loop de rodadas, onde ocorrem a compra de armas e a execução da estratégia. O código termina com a mensagem "GGWP" (Good Game, Well Played).

```
Lets get this done
gun1::weapon known as "AK-47",
gun2::weapon known_as "AWP",
player1::playerID known_as "FalleN",
player2::playerID known as "coldzera",
t1::team known as "imp".
t2::team known as "fur".
siteA::bombSiteID known as "A",
siteB::bombSiteID known as "B".
startRound::round known_as 1,
maxRound::round known as 16,
cash::money known as 800.
function printVar(var::weapon) {
 voip(var).
function buyGun(player::playerID, gun::weapon) {
 voip(player + " buys " + gun),
function execAstralis(site::bombSiteID, player::playerID) {
 voip("plant bomb at " + site + " and defend it with all players except " + player).
printVar(gun1).
currRound::round known as startRound,
round_loop (currRound <= maxRound) {
 voip("Round " + currRound + " starts"),
 buvGun(player1, gun1),
 if (currRound == 2) {
   execAstralis(siteA, player2),
   voip("Rush B, don't stop"),
 currRound = currRound + 1,
```



Curiosidades

DUST2

O mapa "Dust II" é um dos mais famosos e populares do CS:GO. No entanto, você sabia que ele passou por algumas mudanças ao longo dos anos? O mapa foi reformulado duas vezes desde o seu lançamento original, com ajustes no layout e na aparência visual, mas manteve sua essência icônica, sendo adorado por jogadores de todo o mundo.

Premios

O CS:GO tem uma das maiores premiações em torneios de esportes eletrônicos. O evento principal, o Campeonato Mundial de CS:GO, conhecido como "Majors", oferece uma premiação milionária. Em 2019, o time vencedor levou para casa a incrível quantia de 1 milhão de dólares.

Exploits

A escolha de utilizar CS:GO como tema partiu de uma admiração pessoal ao jogo. A ideia da linguagem é

A ideia da linguagem é conseguir mapear uma partida com seus rounds, onde cada round inclui ações e execuções de estratégias (funções)

