



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador



Manual de referência da linguagem de programação Fusion para
JVM, Web, Arduino e Código nativo de máquina.
Compila para código: Java, Swift, Arduino e TypeScript.

Desenvolvido e escrito por Gabriel Margarido
Nightly Builds: 181.1 (JVM) 181.2 (Swift) e 181.3 (TypeScript)
181.4 (Arduino)



Manual de referência da linguagem de programação Fusion. Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Propósito:

A ideia principal da criação de Fusion é compilar arquivos de código fonte em paradigma procedural/imperativo para código Java Orientado a Objetos e inteligível pela JVM (Java Virtual Machine), código de máquina nativo (Swift 5.7) e TypeScript (Web). Além de simplificar a sintaxe da linguagem, permitindo que qualquer um aprenda Fusion de forma simples, rápida e efetiva.

Sua sintaxe se assemelha com as linguagens: Swift, Lua, Julia, Ruby, Fortran, Javascript e TypeScript. Assim facilitando o aprendizado de Fusion para os mais familiarizados com estas linguagens de programação.

Características:

- Os blocos de código são delimitados por "do"/"end" ao invés de chaves.
- Compila para bytecode Java.
- Compila para código nativo Apple Swift.
- Compila para código TypeScript.
- Permite herança múltipla.
- Todos os métodos são públicos.
- Permite a criação de pseudoclasses/namespaces.
- Compatível com código Java pré-existente.
- Compatível com código-objeto (.o) pré-existente (LLVM)
- Permite a instanciação de objetos Java.
- Formato próprio de pacotes para distribuição Java (Fuse).

Fusion Standard Edition - Java:

- Alta performance
- Multi-thread
- Possui um compilador JIT dentro da Java Virtual Machine (JVM) acelerando a execução dos bytecodes.
- Sistema de pacote principal para interação de diferentes arquivos de código-fonte.
- A função principal é a **main**, os argumentos da linha de comando são acessados a partir do vetor **args**.
- O arquivo principal dentro do pacote é o **Main.class** ou **Main.fusion**
- Suporte a uma vasta biblioteca de código Java nativo, bastando apenas importar e chamar as funções Java dentro do código Fusion.
- Fortemente e estaticamente tipada
- Tudo é um objeto, mesmo não suportando classes e herança.
- Gerencia memória automaticamente - Coletor de lixo.
- Compilada para código Java, e após isso, para bytecode JVM.
- Distribuído e OpenSource/Software Livre sob licença BSD de 2 cláusulas.
- Executa independentemente do Sistema Operacional sem alterações no código-fonte
- Permite distribuição de código em formato fechado (Fuse) ou (class).
- Executa programas (bytecode JVM) com o mesmo resultado independente da plataforma (multiplataforma).
- Não gera código executável para o Sistema Operacional, ao invés disso se utiliza de bytecodes (um formato



Manual de referência da linguagem de programação Fusion. Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

intermediário de código para execução na Máquina Virtual Java - JVM).

Fusion Web Edition - TypeScript:

- Tipagem estática e forte.
- Suporte ao ESM modules
- Não suporta CommonJS
- Exportar funções e variáveis para serem utilizados posteriormente.
- Suporte a execução em Node.js (V8 engine - JIT) e na Web.
- Linguagem interpretada com compilador JIT.

Fusion Native Edition - Swift:

- Linguagem rápida e eficiente
- Compatível com código Objective-C existente.
- Permite desenvolvimento para sistemas padrão UNIX: macOS, iPadOS, iOS e GNU/Linux (SwiftOnLinux).
- Seguro e confiável
- 2.6 vezes mais rápido que Objective-C.
- 8.4 vezes mais rápido que Python 2.7
- Compilado para código nativo de máquina com LLVM.

Fusion Midro Edition - Arduino:

- Linguagem rápida e eficiente
- Compatível com código Arduino-C++ existente.
- Permite desenvolvimento para sistemas embarcados:
Arduino Uno, Arduino Mega, Arduino Nano, Arduino Micro, etc...
- Seguro e confiável
- Compilado para código Arduino-C++.



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Criar novo projeto Fusion:

O utilitário FusionNew facilita a criação de projetos Fusion em todas as edições através templates prontos armazenados built-in no utilitário **fusion-new**.

Novo projeto JVM:

```
fusion-new --jvm Main.fusion
```

Novo projeto Swift:

```
fusion-new --native Main.fusion
```

Novo projeto TypeScript/Node.js:

```
fusion-new --web Main.fusion
```

Novo projeto Arduino:

```
fusion-new --arduino Main Main.fusion
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Programa básico em Fusion:

*Arquivo: HelloWorld.fusion

```
package main
@import fusion.std
namespace HelloWorld
    function main(args) : void
        println "Hello world"
    end
endnamespace
```

Importar bibliotecas Java:

```
@import java.util.Scanner
```

Importar bibliotecas Swift:

```
@import Foundation
```

Importar bibliotecas Node.js:

```
@import fs
@import ./meuarquivo
```

Importar bibliotecas Arduino:

```
@import Servo
@import ./MinhaBiblioteca
```

Comentários:

```
@com "Esse eh um comentario"
@com "Este eh outro comentario"
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion. Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Compilar pacotes Fusion - Standard Edition:

A linguagem de programação Fusion introduziu em sua versão Nightly Build 130 um formato de pacotes Fusion similar ao JAR encontrado na linguagem Java, porém de mais simples empacotamento evitando o clássico erro dos pacotes JAR: "Nenhum atributo de manifesto principal em <pacote>.jar".

O compilador FusionC irá compilar o código-fonte para bytecode JVM e em seguida o utilitário Fusion irá executar o pacote compilado, que nada mais é do que um arquivo ZIP organizado compatível com a maioria dos sistemas operacionais UNIX e Microsoft Windows. É apenas necessário que o sistema operacional UNIX no qual o compilador FusionC está sendo executado possua suporte aos utilitários (zip), (unzip) e (rm) além da Java Virtual Machine (JVM 8+).

```
fusion -c HelloWorld.fusion
fusion --run HelloWorld.fuse --ar=main
```

@import fusion.std

Metabiblioteca "fusion.std" - Standard Edition:

Incluir a metabiblioteca **fusion.std** é a mesma coisa que importar cada uma das bibliotecas abaixo individualmente.

```
@import java.util.Scanner
@import java.util.ArrayList
@import java.util.Random
@import java.nio.file.Files
@import java.nio.file.Path
@import java.nio.file.Paths
@import java.io.IOException
@import java.io.File
@import java.io.FileWriter
```

Metabiblioteca "fusion.std" - Native Edition:

Incluir a metabiblioteca **fusion.std** é a mesma coisa que importar cada uma das bibliotecas abaixo individualmente.

```
@import Foundation
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Tipo de dados Variável	Tipo de dados Vetor	Tipo de dados Tabela	Caraterística
String	String[]	String{}	Cadeia de caracteres
int	int[]	Int{}	Números inteiros
float	float[]	Float{}	Números reais
bool	bool[]	Bool{}	Verdadeiro ou falso
void	*	*	Vazio - Sem retorno
expression	*	*	Expressão matemática

Declaração de variáveis:

```
String nome = "Gabriel Margarido"  
int idade = 16  
float salario = 750.89  
bool empregado = true  
expression e = "12*(45+4)/4"
```

Reatribuição de valores:

```
nome := "Paulo Cerqueira"  
idade := 18  
salario := 1204.75  
empregado := false
```

*Operadores lógicos: is (==), not (!), isnot (!=),
and (&&), or (||)

Condicionais:

```
if (a is 7) do  
    ...  
  
elseif (a > 8) do  
    ...  
else  
    ...  
end
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Repetição:

```
while (a < 7)
    ...
end
```

Iteração I - Standard Edition/Native Edition/Web Edition/Micro Edition:

Para (i) de 0 até 5 faça....

```
for i in 0..5
    ...
end
```

Iteração I.II - Web Edition/Native Edition/Micro Edition:

Para (i) de 0 até 5 faça....

```
for i in x
    ...
end
```




Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Iteração II - Standard Edition/Native Edition/Web Edition/Micro Edition:

Faça 5 vezes...

5 times

...

end

Saída padrão - Standard Edition/Web Edition/Native Edition/Micro Edition:

```
print "Hello world"
```

```
println "Hello world"
```

```
int a = 33
```

```
print a
```

```
println a
```

Entrada padrão - Standard Edition/Native edition:

```
Scanner : String entrada
```

```
Scanner : <tipo> <variavel>
```

*Listas e vetores sempre armazenam a primeiro elemento na posição 0 (zero).

Sendo assim o índice 1 (um) é onde o segundo elemento da lista é armazenado.

Vetor:

Um vetor ou variável composta é uma "variável" que é capaz de armazenar vários valores ao mesmo tempo, separados e identificados por índices. Um vetor em Fusion é imutável, ao contrário das tabelas, como pode-se observar no próximo item.

```
String[] alunos = ("Gabriel", "Joana")
```

Tabela:

Uma tabela é basicamente um vetor mutável, possuindo métodos para sua manipulação. São sempre declarados com um par de chaves, tanto no tipo quanto do valor correspondente a sua inicialização.

```
String{} alunos = ()
```

Obter valor de indice - Standard Edition/Native Edition/Web Edition/Micro Edition:

```
int a = vetor[0]
```

```
int b = vetor[1]
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Adicionar elementos - Standard Edition:

```
call AppendString(lista, elemento)
call AppendInt(lista, elemento)
call AppendFloat(lista, elemento)
call AppendBool(lista, elemento)
```

```
call AppendString(alunos, "Gabriel")
call AppendString(alunos, "Joana")
```

Remover elementos - Standard Edition:

```
call RemoveString(lista, elemento)
call RemoveInt(lista, elemento)
call RemoveFloat(lista, elemento)
call RemoveBool(lista, elemento)
```

```
call RemoveString(alunos, "Gabriel")
call RemoveString(alunos, "Joana")
```

Obter tamanho da lista - Standard Edition:

```
call TableLenString(lista) : int <variavel>
call TableLenInt(lista) : int <variavel>
call TableLenFloat(lista) : int <variavel>
call TableLenBool(lista) : int <variavel>
```

```
call TableLenString(alunos) : int tamanho
```

Obter elemento pelo índice da lista - Standard Edition:

```
call TableGetString(lista, indice) : String <variavel>
call TableGetInt(lista, indice) : int <variavel>
call TableGetFloat(lista, indice) : float <variavel>
```

```
call TableGetString(alunos, 1) : String elemento
```

Adicionar elementos - Native Edition:

```
lista := Append(elemento)
lista := Append("Hello world")
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Remover elementos - Native Edition:

```
lista := Remove(elemento)
lista := Remove("Hello world")
lista := RemoveAt(indice)
lista := RemoveFirst
lista := RemoveLast
lista := RemoveAll
```

Fatiar vetor - Native Edition:

```
lista := Slice(inicio, fim) => variavelRetorno
```

Funções com retorno - Standard Edition/Micro Edition:

```
function minhaFuncaoDeCalculo(int::a, int::b) : int
    expression c = "a+b"
    return c
end
```

```
call minhaFuncaoDeCalculo(3,7) : int resultado
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Funções sem retorno - Standard Edition/Micro Edition:

```
function minhaFuncaoDeCalculo(int::a, int::b) : void
  expression c = "a+b"
  println c
end

call minhaFuncaoDeCalculo(3,7)
```

Funções com retorno - Web Edition/Native Edition:

```
function minhaFuncaoDeCalculo(a::int, b::int) : int
  expression c = "a+b"
  return c
end

call minhaFuncaoDeCalculo(3,7) : int resultado
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Funções sem retorno - Web Edition/Native Edition:

```
function minhaFuncaoDeCalculo(a::int, b::int) : void
    expression c = "a+b"
    println c
end

call minhaFuncaoDeCalculo(3,7)
```

Escrever/Sobrescrever arquivos de texto - Standard Edition:

```
String arquivo = "teste.txt"
String msg = "Hello world"
call WriteFile(arquivo,msg)
```

Adicionar ao arquivo de texto - Standard Edition:

```
String arquivo = "teste.txt"
String msg = "Hello world"
call AppendFile(arquivo,msg)
```

Ler arquivos de texto - Standard Edition:

```
String arquivo = "teste.txt"
call ReadFile(arquivo) : String msg
```

Gerar número inteiro aleatório - Standard Edition:

```
call RandomIntValue(152) : int randomico
```

Calcular média aritmética - Standard Edition:

```
call MathAverage(3+7+4,3) : int media
```

Conversão de tipos - TypeCasting : (Web Edition/Native Edition/Standard Edition):

```
float num = 15.6786
@cast num : int casted_num

println casted_num
```

Estrutura de conversão:

```
@cast <origem> : <tipo> <destino>
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Tratamento de exceções - Standard Edition:

Assim como em Java, é possível e até mais fácil tratar exceções em Fusion, analise a estrutura deste pedaço de código abaixo:

I. Forma usual

```
try
  @com "Tente executar"
  ...

catch (Throwable error) do
  @com "Capture o erro e trate-o"
  ...
end
```

II. Forma extensa

```
try
  @com "Tente executar"
  ...

catch (Throwable error) do
  @com "Capture o erro e trate-o"
  ...

finally
  @com "Finalmente termine"
  ...
end
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Tratamento de exceções - Web Edition:

É possível tratar exceções em Fusion, analise a estrutura deste pedaço de código abaixo:

I. Forma usual

```
try
  @com "Tente executar"
  ...

catch (Throwable error) do
  @com "Capture o erro e trate-o"
  ...
end
```

Funcionalidades web básicas DOM (Document Object Model) - Web Edition:

I. Para obter valores de elementos HTML nas páginas Web com o DOM, o tipo a ser passado para a variável é **HTML**Element.

```
HTMLElement elemento = window.document.getElementById("caixa")
```

```
HTMLElement elemento =  
window.document.getElementsByTagName("p")
```

```
HTMLElement elemento = window.alert("Hello world")  
HTMLElement elemento = window.location.hostname
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion. Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Pacotes - Standard Edition:

Pacotes são essencialmente uma árvore de diretórios que armazena bytecodes Java de forma organizada atribuindo-a identificadores, para mais tarde empacotar esta árvore em forma de um arquivo Fusion distribuível (fuse).

```
package <nomedopacote>
package main
```

Empacotamento - Standard Edition:

O compilador FusionC nos provê a possibilidade de empacotar os programas escritos em Fusion em um formato fechado distribuível, para compilar e empacotar os pacotes Fusion utilize os seguintes comandos:

*Lembre-se o nome do pacote estará sempre no padrão *snakecase*, isso é, todas as letras estarão em sua forma minúscula e sem espaços.

II. Para compilar um único arquivo de código-fonte para bytecode JVM e empacotar em FUSE.

```
fusion -c Main.fusion
fusion -l --ar=meuprimeiroprograma
```

III. Para compilar vários arquivos de código-fonte para bytecode JVM e empacotar em FUSE.

```
fusion -o Main.fusion
fusion -j Main.java
fusion -l --ar=meuprimeiroprograma
```

Exemplos práticos:

Para facilitar o entendimento, abaixo estão exemplos de chamadas de funções em diferentes arquivos, a compilação dos fontes e empacotamento dos bytecodes em um único pacote Fuse.

*Arquivo: Main.fusion

```
package meuprimeiroprograma
@import fusion.std
namespace Main
    function main(args) : void
        println "Hello world"
        call imprimir()
    end
endnamespace
```




Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

*Arquivo: Imprimir.fusion

```
package meuprimeiroprograma
@import fusion.std

namespace Imprimir
    function imprimir() : void
        println "Esta impresso"
    end
endnamespace
```

I. Compilar vários arquivos de código-fonte Fusion em um único pacote FUSE

Opções:

fusion <opções> <parâmetros>

- c : Compilar de Fusion para bytecode JVM.**
- j : Compilar de Java para bytecode JVM.**
- o : Transpilar de Fusion para Java.**
- l : Gerar um pacote FUSE a partir de bytecodes JVM.**



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

*Compilar todos os arquivos de código-fonte em um único pacote:

```
fusion -o Main.fusion  
fusion -j Main.java
```

```
fusion -o Imprimir.fusion  
fusion -j Imprimir.java  
fusion -l --ar=meuprimeiroprograma
```

*Executar o pacote Fuse:

```
fusion --run meuprimeiroprograma.fuse -ar=meuprimeiroprograma
```

II. Compilar um único arquivo de código-fonte em um único pacote FUSE

Opções:

fusion <opções> <parâmetros>

```
-c :   Compilar de Fusion para bytecode JVM.  
-j :   Compilar de Java para bytecode JVM.  
-o :   Transpilar de Fusion para Java.  
-l :   Gerar um pacote FUSE a partir de bytecodes JVM.  
--run :   Executar pacote FUSE
```

*Compilar somente o arquivo de código-fonte "Main.fusion" em um único pacote:

```
fusion -c Main.fusion  
fusion -l --ar=meuprimeiroprograma
```

*Executar o pacote Fuse:

```
fusion --run meuprimeiroprograma.fuse -ar=meuprimeiroprograma
```

II. Compilar vários arquivos de código-fonte *Fusion e Java* em um único pacote FUSE

Todos os arquivos de código-fonte devem pertencer ao mesmo pacote, isso é, se o nome do pacote for "meuprimeiroprograma" os arquivos de código Fusion devem conter:

```
package meuprimeiroprograma  
@import fusion.std
```

```
namespace Programa  
...  
endnamespace
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion. Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

E os arquivos de código-fonte Java, o comando equivalente com ponto-e-vírgula no final dos comandos

```
package meuprimeiroprograma;  
public class ClasseJava {  
    ...  
}
```

Opções:

fusion <opções> <parâmetros>

- c : Compilar de Fusion para bytecode JVM.**
- j : Compilar de Java para bytecode JVM.**
- o : Transpilar de Fusion para Java.**
- l : Gerar um pacote FUSE a partir de bytecodes JVM.**
- run : Executar pacote FUSE**

Arquivos:

- Main.fusion**
- Imprimir.fusion**
- Calcular.java**
- Deduzir.java**

*Compilar todos os arquivos de código-fonte em um único pacote:

```
fusion -o Main.fusion  
fusion -j Main.java
```

```
fusion -o Imprimir.fusion  
fusion -j Imprimir.java  
fusion -l --ar=meuprimeiroprograma
```

*Executar o pacote Fuse:

```
fusion --run meuprimeiroprograma.fuse -ar=meuprimeiroprograma
```

*O pacote Fuse gerado não poderá ser renomeado, caso contrário apresentará inconsistências.



Manual de referência da linguagem de programação Fusion. Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Instanciar objetos - (Standard Edition/Web Edition/Native Edition):

Para permitir compatibilidade entre Fusion e as bibliotecas escritas em Java, existe a possibilidade de instanciar objetos Java dentro de código Fusion. Lembre-se a linguagem Fusion não nos permite criar classes diretamente, mas nos permite acessar as classes já existentes em Java através de objetos.

```
@new <objeto> : <classe>
@new janela : JFrame("Meu primeiro programa")
```

Criar pseudoclasses - (Standard Edition):

Em Fusion não existe uma palavra reservada para criação de classes, como "class" em Java. Mas internamente, ao declararmos um novo programa "namespace", o compilador FusionC cria uma classe Java por de trás dos panos. Vale ressaltar que o arquivo de código-fonte deve possuir o mesmo nome do namespace (classe) do programa, caso contrário, o compilador JavaC retornará um erro de compilação.

```
namespace Programa
...
endnamespace
```

*Arquivo: Programa.fusion

Compilação - Native Edition:

O compilador FusionC nos provê a possibilidade de compilar os programas escritos em Fusion Native em um formato fechado distribuível (executável), para compilar utilize os seguintes comandos:

IV. Para compilar um único arquivo de código-fonte para binário.

```
fusion-swift -o Main.fusion
./Main
```

V. Para compilar vários arquivos de código-fonte para um único binário.

```
fusion-swift -c Main.fusion
fusion-swift -c Arquivo1.fusion
fusion-swift -c Arquivo2.fusion
swiftc Main.swift Arquivo1.swift Arquivo2.swift -o Main

./Main
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Compilação - Web Edition:

O compilador FusionC nos provê a possibilidade de compilar os programas escritos em Fusion Web em um formato aberto distribuível (Javascript), para compilar utilize os seguintes comandos:

VI. Para configurar o ambiente local e compilar um único arquivo de código-fonte para Javascript.

```
fusion-ts -o Main.fusion  
./Main
```

VII. Para transpilar um único arquivo de código-fonte para TypeScript.

```
fusion-ts -c Main.fusion
```

VIII. Configurar ambiente local TypeScript.

```
fusion-ts -e
```

Compilação - Micro Edition:

O compilador FusionC nos provê a possibilidade de compilar os programas escritos em Fusion Micro em um formato aberto distribuível para Arduino (Arduino-C++), para transpilar para Arduino-C++ e gerar um pacote Arduino utilize os seguintes comandos:

```
fusion-arduino -o <Pacote> <Sketch>.fusion  
fusion-arduino -o Main Main.fusion
```

*Ambos os argumentos devem começar com a primeira letra maiúscula.

Após isso, será necessário abrir o arquivo Main.ino gerado e fazer o upload para a placa microcontroladora através da IDE - Arduino IDE 2.x disponível em <https://www.arduino.cc/en/software>



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Corrente elétrica - Ligando e desligando circuitos

- Definindo a porta 13 como saída

```
SetOutput 13
```

- Definindo a porta 13 como entrada

```
SetInput 13
```

- Ligando a porta 13

```
Enable 13
```

- Desligando a porta 12

```
Disable 12
```

- Esperando 1000ms (1 segundo)

```
wait 1000
```

- Inicia comunicação serial com 9600bit/seg

```
SerialCom 9600
```

- Exemplo de código - Piscar led na porta 7

Arquivo: Main.fusion => Main/Main.ino

```
package main
@import fusion.std
```

```
namespace Main
  function setup() : void
    SetOutput 7
  end
```

```
  function loop() : void
    Enable 7
    wait 500
    Disable 7
  end
```

```
endnamespace
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

- O pino 7 está ligado? (true) or (false)

```
bool x = digitalRead(7)
```

- Exemplo de código - Liga e desliga led com botão

```
package main
@import fusion.std

namespace Main
    int pin = 7
    int led = 13
    bool x = digitalRead(pin)

    function setup() : void
    end

    function loop() : void
        if (x is ON) do
            Disable led
        elseif (x is OFF)
            Enable led
        end
    end
endnamespace
```

- Utilizar funções de bibliotecas de terceiros com Arduino através de variáveis.

Maneira I:

```
bool x = digitalRead(7)
```

Maneira II:

```
call digitalRead(7) : bool x
```

Exemplo - Maneira I:

```
<tipo> <variavelRetorno> = funcao(param1, param2, param3, ...)
```

Exemplo - Maneira II:

```
call funcao(param1, param2, param3, ...) : <tipo> <variavelRetorno>
```



Manual de referência da linguagem de programação Fusion.
Gabriel Margarido - Nightly 181 - Novo compilador

Importar bibliotecas de terceiros localizadas dentro do mesmo pacote Arduino : (MinhaBiblioteca.h)

```
@import ./MinhaBiblioteca
```

Importar bibliotecas nativas do Arduino : (Servo.h)

```
@import Servo
```

Operadores lógico-literais da linguagem Fusion:

```
is (==)  isnot (!=)  not (!)  or (||)  and (&&)
```

Exemplos:

```
if (a is 7)           if (a not b)           if (a is 7 and b is 4)
if (a isnot 7)        if (a is 7 or b is 4)
```