

UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL – CAMPUS DE CHAPECÓ

PROGRAMAÇÃO 1 – CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – 2014/1

ALUNO: RICARDO PARIZOTTO

INTERPRETADOR EM JAVA

LINGUAGEM: CHUCHU

Para executar seu código, digite na linha de comando:

```
java Chuchu ./diretório/do/arquivo/nome_do_arquivo.chuchu
```

EXPRESSÕES

Aritméticas:

+ : soma
- : subtração
***** : multiplicação
/ : divisão
% : resto

Lógicas:

! : igualdade
< : menor
> : maior
& : igual

- Declaração de Variáveis

sintaxe : #nome_da_variável

- variável recebe o valor 0;

sintaxe: #nome_da_variável = 5.0;

- variável recebe o valor 5.0;

sintaxe: #nome_da_variável = a + 5.0;

- variável recebe o resultado da expressão;

@ - Controlador de fluxo

sintaxe : @ condição

- Se a expressão for VERDADEIRA executa as instruções até o final do controle de fluxo '\$';
- O fim de controle de fluxo implica a execução da próxima instrução;

! - Laço

sintaxe : ! Condição

- Se a expressão for VERDADEIRA executa as instruções até o final do laço '¬' ou até algum comando de desvio incondicional;
- O fim do laço '¬' implica ou não a execução do mesmo novamente, dependendo novamente da expressão do laço;
- O comando '€' é um desvio incondicional. Ele quebra o laço que esta sendo executado.

§ - Comando de saída

sintaxe: §'string'

- imprime “string” na tela;

sintaxe: §'string' > 'string2'

- É possível concatenar strings através do comando '>';
- O mesmo vale para variáveis ou expressões matemáticas;

. - Comando de Entrada

sintaxe : . nome_da_variável

- nome_da_variável recebe um valor que tem como origem o teclado.
- Se a variável não existir, uma variável com esse nome será criada;

EXEMPLOS DE IMPLEMENTAÇÃO:

O código a seguir imprime “é primo” se um número maior ou igual a 2 for primo. Se não, ele imprime “não é primo”;

```
.x
#y=2
#bool
!y<x
    @x%y & 0
        §'não é primo'
        #bool = 1
    €
$
#y=y+1
¬
@bool & 0
    §'é primo'
$
```

O código a seguir imprime a média entre dois números.

```
.x
.y
§x+y/2
```

O código imprime a tabuada do 1 ao 10;

```
# x
# y = 1
! y < 11
    #x = 1
    §'tabuada do ' > y
    §' '
    ! x < 11
        § x > ' * ' > y > ' = ' > x*y
        #x = x + 1
    ¬
    #y = y + 1
    §' '
¬
```