Estruturas de Linguagem

Francisco Sant'Anna

francisco@ime.uerj.br

http://github.com/fsantanna/EDL

Bibliografia

- Concepts of Programming Languages
 - 11th edição
 - Robert W. Sebesta

 https://www.pearsonhighered.com/program/Sebe sta-Concepts-of-Programming-Languages-11th-Edition/PGM270801.html

Critério de Avaliação

- Trabalhos e Apresentações
 - são considerados "continuamente"

Prova(s)

```
int getRandomNumber()
{
return 4; // chosen by fair dice roll.
// guaranteed to be random.
}
```

Trabalhos

- Trabalho-00: **Qua, 09/03**: GitHub
- Trabalho-01: **Dom**, **16/03**: Artigo
- Trabalho-02: Dom, 04/09: Lua/Löve, instalação
- Trabalho-03: **Dom, 18/09**: Joguinho (grupo 2-3)
- Trabalho-04: **Dom**, **25/09**: Bindings

Trabalho 00 - GitHub

(até quarta-feira 09/03)

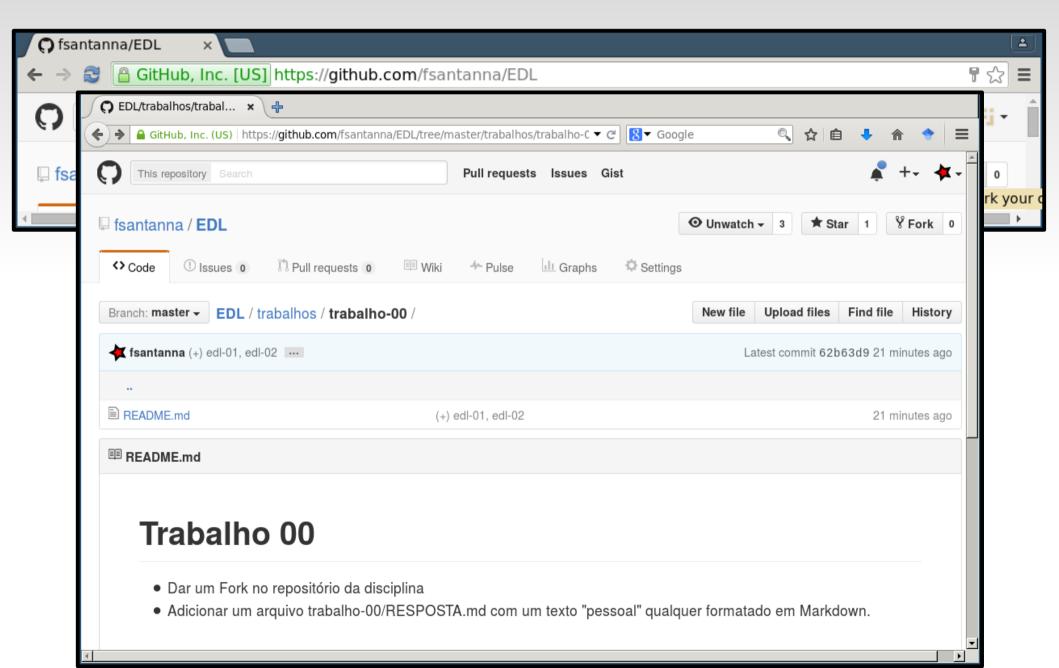
Trabalho

- Dar um Fork no repositório da disciplina
- Adicionar um arquivo trabalho-00/RESPOSTA.md com um texto "pessoal" qualquer formatado em *Markdown*

Links

- http://github.com/fsantanna/EDL
- https://help.github.com/articles/good-resourcesfor-learning-git-and-github/
- https://help.github.com/articles/basic-writingand-formatting-syntax/

Trabalho 00 - GitHub



Trabalho 01 - Artigo

(até quarta-feira 16/03)

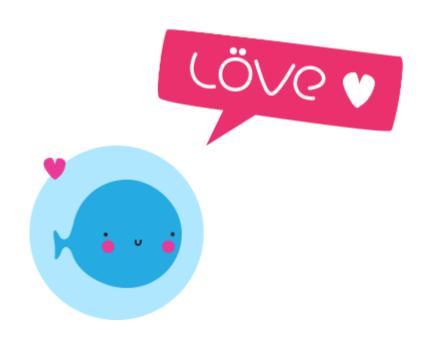
- Escolher uma linguagem com a qual você não está familiarizado.
 - evitar duplicatas com outros colegas
- Escrever um pequeno artigo (estilo Wikipedia):
 - origens e influências (linha do tempo)
 - classificação (imp/func/log/oo, est/din, usos)
 - avaliação em comparação com linguagens que você conhece (read/write, expressividade)
 - exemplos de código representativos
 - trabalho-01/ARTIGO.md
- Slides de apresentação (4-6 slides)
 - trabalho-01/slides.pdf

Trabalho 02 - Lua/Löve

(até domingo 04/09)

https://love2d.org/

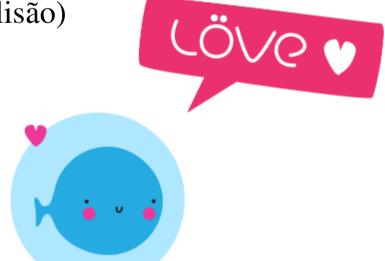
- Mostrar instalação/execução do ambiente:
 - Código no GitHub
 - Screenshot no GitHub



Trabalho 03 - Joguinho

(até domingo 18/09)

- Grupo de 2 ou 3 pessoas
- Fazer um jogo qualquer
 - Teclado e/ou Mouse
 - Imagens e/ou Retângulos
 - Animações (i.e., tempo como input)
 - Interação entre objetos (e.g., colisão)



Trabalho 04 - Bindings

(até domingo 25/09)

- Para cada "binding time" de Lua (design, compile, run), identificar no joguinho dois exemplos (com características diferentes).
- Adicionar comentários no próprio código fonte do jogo com as identificações e explicações.
- Exemplo:

```
function inc (v)
    return v + 1
end
-- Nome: variável "v"
-- Propriedade: endereço
-- Binding time: execução
-- Explicação: dado que "v" é uma variável
-- local de uma função, seu endereço só pode
-- ser determinado em tempo de execução.
```

Trabalhos em Grupo

- Nota única para o grupo
- Grupo divide os pontos "a gosto", mas justificando, ex.:
 - Fulano fez "a,b,c" => X pontos
 - Sicrano fez "d,e" => Y pontos
 - Beltrano não fez nada => Z pontos (estamos "emprestando" pontos pra ele)
 - X + Y + Z = nota única
- Justificativas devem ser compatíveis com commits do projeto