



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL – CAMPUS DE
CHAPECÓ**

PROGRAMAÇÃO 1

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – 2014/2

Manual de uso da linguagem Fikken Primeiros passos:

1 – Para iniciar um código em linguagem Fikken:

Crie um arquivo com a extensão “.fik”, por exemplo “exe1.fik”.

```
java -jar Fikken.jar .:/diretório/do/arquivo/nome_do_arquivo.fik
```

*** Comandos:**

1.1 – Declaração de variável:

Para declarar uma variável usa-se o comando “Op nomeVar = valor”, onde “Op” é o comando

usado para se instanciar uma variável, “tipoVar” é o tipo do valor.

OBS: máximo de 50 variável por código.

2 – Operações matemáticas:

2.1 – Operação que apenas usa uma variável para receber o valor de uma soma, multiplicação, divisão e subtração.

Ex : “Op a = num1 + num2”

Ex: “Op a = a + num1 – num2”

3 – Condições (se, fimse):

Para usar o “se” , usa-se: “se (A)”.

Para testar se apenas uma opção é verdadeira, para fazer o teste entre duas

opções, use “se A operador B”, operadores sendo maior, menor, diferente ou igual.

4- Laço :

Use enquanto para fazer um loop, e um fim enquanto para sair

Ex: enquanto a > 10

fim enquanto

5- Imprime:

Para imprimir uma variável ou uma string, é só usar “imprime = String/variável”

Ex: imprime = Ola mundo

Imprime = 'Var'

Exemplo de uso:

```
op a = 5
  enquanto a < 10
    op b = a
    imprime = laco 01
    enquanto b < 10
      se b ! a
        imprime = laco 02
        op b = b + 1
        se b > 1
          imprime = b
        fimse
      fimse
    fim enquanto
    op a = a + 1
    imprime = saindo
  fim enquanto
imprime = fim
```