



Sabora: A Linguagem de Programação Inspirada na Culinária

Lógica da Programação:
Arthur Fonseca



Motivação

A princípio, totalmente pessoal: sou fascinado por gastronomia e quero trabalhar com isso.

Pontos positivos:

- Tornar a programação mais divertida e acessível.
- Promove uma abordagem inovadora e criativa para resolver problemas de programação.
- Sabora permite expressar algoritmos e estruturas de dados através da linguagem das receitas culinárias.



Características

Ingredientes e Utensílios: Variáveis e estruturas de dados representados como ingredientes e utensílios.

Declarações, loops e condicionais traduzidos para instruções de receita.

Características gerais:

Extensão da linguagem são arquivos .receita.

Características

Características específicas:

Sintaxe de Receita:

- Toda a programação deve estar contida em um bloco chamado "receita {}".
- A priorização de operações matemática é feita através de colchetes.
- Ao final de declaração de variáveis, final de blocos condicionais, loops, inputs e prints, deve ser colocado um ".,".
- Os blocos condicionais, loops, inputs e prints são caracterizados por ações culinárias, e são, respectivamente: "picar se", "mexer enquanto", "anotar", "servir".
- É necessária a declaração do tipo da variável. Para números (ints), é usada a letra "g", já para palavras ou frases (strings), é usada a expressão "ml".



Exemplos de código: comparação entre Python e Sabora

```
types.Operator):  
    "X mirror to the selected  
    object.mirror_mirror_x"  
    "mirror X"
```

```
context):  
    context.active_object is not
```

Exemplo 1

```
args = 20
contador = 0
palavra = 'Arthur'

while ((args > 0) or (contador < 20)):
    contador += 1
    args -= 1

if contador == 5:
    print(palavra)
    contador = 27

if contador == 3:
    print('Python')
    palavra = 'Python'
```

Python

```
receita {
```

```
  args : 20 g;
```

```
  contador : 0 g;
```

```
  palavra : "burrata";
```

```
  mexer enquanto [[args > 0] ou [contador < 20]],
```

```
    contador = contador + 1;
```

```
    picar se contador == 5,
```

```
      servir palavra;
```

```
      contador : 0 g;
```

```
    pare de picar;
```

```
    picar se contador == 3,
```

```
      servir "sobremesa";
```

```
    pare de picar;
```

```
  pare de mexer;
```

```
}
```

Exemplo 1

Sabora

```
palavra = "Donuts"
```

Exemplo 2

```
if palavra == "Donuts":
```

```
    print(palavra)
```

```
else:
```

```
    print("É muffin!")
```

```
print("Fim")
```

Python


```
receita {
```

Exemplo 2

```
    palavra : "Donuts";
```

```
    picar se palavra == "Donuts",
```

```
    |    servir palavra;
```

```
    senao,
```

```
    |    servir "É muffin!";
```

```
    pare de picar;
```

```
    servir "Fim";
```

Sabora

```
}
```

```
numero = input("Digite um número inteiro: \n")  
numero = int(numero) # transformar o número de string para inteiro
```

Exemplo 3

```
if numero % 2 == 0:  
    print("O prato serve duas pessoas")  
else:  
    print("O prato serve uma ou três pessoas")  
  
while numero > 0:  
    print(numero)  
    numero -= 1
```

Python

```
receita {
```

```
    anotar "Digite um numero inteiro:  \n" numero;
```

```
    numero = numero g;
```

Exemplo 2

```
    picar se numero/2 == 0,
```

```
    |    servir "O prato serve duas pessoas";
```

```
    senao,
```

```
    |    servir "O prato serve uma ou tres pessoas";
```

```
    pare de picar;
```

```
    mexer enquanto numero > 0,
```

```
    |    servir numero;
```

```
    |    numero = numero - 1;
```

```
    pare de mexer;
```

Sabora

```
}
```



Curiosidades

Inspiração Culinária: Cada construção da linguagem é inspirada em um processo culinário.

O criador dessa linguagem estuda gastronomia desde 2018, e atualmente trabalha como auxiliar de cozinha num izakaya (bar japonês), chamado Kakurega.