



# FUT LINGUAGEM

BY: CAIO TRAVAIN



Motivação



Características



Exemplos

INDICE

# MOTIVAÇÃO



- Desde de pequeno joguei em clubes da minha cidade onde sempre estive em contato, tanto com o futsal, quanto o futebol. Assim, cresci nesse meio e tive a ideia de criar uma linguagem onde posso representar jogos e times.



# CARACTERISTICAS

- Manipulação de Objetos
- Manipulação de Atributos
- Focada em volta de “Matches”
- Condicionais somente em jogos
- Loop só termina quando o “Matchtime” passar de 90min
- Remoção de Players dos times
- Atribuição de habilidade para jogadores

# CURIOSIDADES

- Linguagem é toda em volta dos jogos, condicionais não funcionam fora dos jogos.
- O jogo é por tempo indeterminado, assim o loop só termina caso o tempo de jogo ultrapasse 90min (Assim possibilita os acréscimos)
- Após o jogo temos um resumo como saída no terminal, caso não queira coloque um “s” após a ultima chave do jogo



# EXEMPLOS – CRIAÇÃO DE TIMES E JOGADORES

- No código ao lado criamos um time chamado “Corinthians” e adicionamos os jogadores Alisson e Thiago, cada um com sua habilidade.
  - Depois criamos o time “caio” e adicionamos o jogador Messi com habilidade 90
- TEAM corinthians
  - `corinthians.AddPlayer(Alisson SKILL 10)`
  - `corinthians.AddPlayer(Thiago SKILL 90)`
  - TEAM caio
  - `caio.AddPlayer(Messi SKILL 90)`

# EXEMPLOS – MANIPULAÇÃO DE ATRIBUTOS

- No código ao lado manipulamos a habilidade do jogador Messi usando uma equação
- Depois temos uma saída no terminal da habilidade do Messi
- $\text{caio.Messi.SKILL} = 90 + \text{corinthians.Alisson.SKILL} * 2$
- `caio.Messi.SKILL`

## EXEMPLOS – SAÍDA NO TERMINAL

- Aqui temos a saída do time Corinthians e Caio e aparece todos seu jogadores
- Depois temos uma saída somente do jogador Alisson do time Corinthians
- `PRINT TEAM corinthians`
- `PRINT TEAM caio`
- `PRINT PLAYER corinthians.Alisson`



## EXEMPLOS – MATCHES

- Aqui criamos um jogo entre Corinthians e caio e somente pode ser usado jogadores desses times para as ações
  - Temos uma condicional comum no caso de que a habilidade do Alisson do time Corinthians e caso seja verdade removemos o Thiago do time.
  - Encerramos o jogo
- MATCH corinthians VS caio{
  - if (corinthians.Alisson.SKILL == 10){
  - corinthians.Thiago REDCARD
  - }
  - ENDMATCH
  - }

# EXEMPLOS – MATCHES

- Aqui criamos um jogo entre Corinthians e caio e somente pode ser usado jogadores desses times para as ações
- Temos uma condicional e caso seja verdade Messi faz um gol e Alisson um passe. Também aumentamos o tempo de jogo em 5 min, depois mais 10
- Outra condicional que caso verdade Alisson chuta, faz o gol e depois é removido do time.
- Após o jogo ultrapassar 90 minutos o jogo encerra e temos um resumo do jogo

```
■ MATCH Corinthians VS caio{  
■   if (Corinthians.Alisson.SKILL + 20 < caio. Messi.SKILL){  
■       caio.Messi SCORES  
■       MATCHTIME(MATCHTIME + 5)  
■       Corinthians.Alisson PASSES  
■   }  
■ MATCHTIME(MATCHTIME + 10)  
■   if (Corinthians.Alisson.SKILL > 60){  
■       Corinthians.Alisson SHOOTS  
■       Corinthians.Alisson SCORES  
■       Corinthians.Alisson REDCARD  
■   }  
■ }
```

# EXEMPLOS – MATCHES SILENCIOSO

- Aqui criamos um jogo entre Corinthians e caio e somente pode ser usado jogadores desses times para as ações
- Temos uma condicional e caso seja verdade Messi faz um gol e Alisson um passe. Também aumentamos o tempo de jogo em 5 min, depois mais 10
- Outra condicional que caso verdade Alisson chuta, faz o gol e depois é removido do time.
- Aqui após o jogo terminar não recebemos um resumo pois usamos o Match silencioso

```
■ MATCH Corinthians VS caio{  
■   if (Corinthians.Alisson.SKILL + 20 < caio. Messi.SKILL){  
■       caio.Messi SCORES  
■       MATCHTIME(MATCHTIME + 5)  
■       Corinthians.Alisson PASSES  
■   }  
■ MATCHTIME(MATCHTIME + 10)  
■   if (Corinthians.Alisson.SKILL > 60){  
■       Corinthians.Alisson SHOOTS  
■       Corinthians.Alisson SCORES  
■       Corinthians.Alisson REDCARD  
■   }  
■ }s
```

## OUTROS EXEMPLOS

- No github temos a pasta teste contendo testes com jogos dentro de jogos, casos simples, casos duplos, casos silencioso e outros. Todos válidos que representam a linguagem.



# OBRIGADO

CAIO TRAVAIN