

Definição linguagem compilador

Grupo: Carlos Baraquiel, Fabio Helmer, Erik Pereira, Luiz Mattos, Amanda Verdan

- **Comentários de término de linha e de várias linhas.**

comentário de linha : //

comentário de bloco : /* */

- **Caractere de finalização de comando.**

“;” -> ponto e vírgula

- **Tipos de variáveis:** pelo menos um para armazenar strings e outro para números (não definir o tipo booleano - será explicado no item vii).

texto, inteiro

- **Comando de entrada de dados via teclado para variáveis, com possibilidade de exibir uma mensagem.**

read

- **Comando de atribuição de valores e/ou expressões para variáveis.**

:=

- **Comando de exibição de dados, com possibilidade de definir o título de janela de impressão.**

print

- **Expressões no formato infixo, com parênteses balanceados, e diversos operadores:** potenciação, multiplicativos (multiplicação e divisão), aditivos (adição e subtração), relacionais (maior, menor, maior ou igual, menor ou igual, diferente, igual), lógico (negação = NOT, conjunção = AND, disjunção = OR), concatenação de strings. Todos os operadores aritméticos, relacionais e lógicos podem ser misturados, pois será considerado, como na linguagem C, o valor 0 para falso e 1 (e qualquer valor diferente de zero) para verdadeiro.

potência ^,

multiplicação *,

divisão /,

adição +,

subtração -,

maior >,

menor <,

maior igual >=,

menor igual <=,

diferente !=,
igual ==,
negação !,
conjunção &&,
disjunção ||,
concatenação de string #,
operadores de precedência -> () parênteses

- **Comando condicional com estrutura do tipo senão.** Para evitar problemas de ambigüidade na gramática onde o "else" pode pertencer a um if mais interno ou a outro if mais externo, faça a previsão de uma palavra reservada para terminar a estrutura, como por exemplo: "fim-se".

```
if condicao entao  
else  
endif
```

- **Comando de repetição do tipo 'enquanto'.**

```
while condicao do  
endWhile
```

- **se a linguagem é case-sensitive.**

case-sensitive

- **como é a regra de formação dos nomes de variáveis,**
começar obrigatoriamente com letra, no mínimo uma letra

- **como é escrita uma string no programa (os caracteres delimitadores),**
aspas duplas = "Minha String"

- **a sintaxe e o local da declaração das variáveis.**

declarar em qualquer parte -> "C like"

"tipo" "nome" "operador de atribuição" "valor" "caractere de finalização de declaração"

String nome := "meu texto";