



Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



www.wollok.org

Un lenguaje (divertido) para aprender a programar

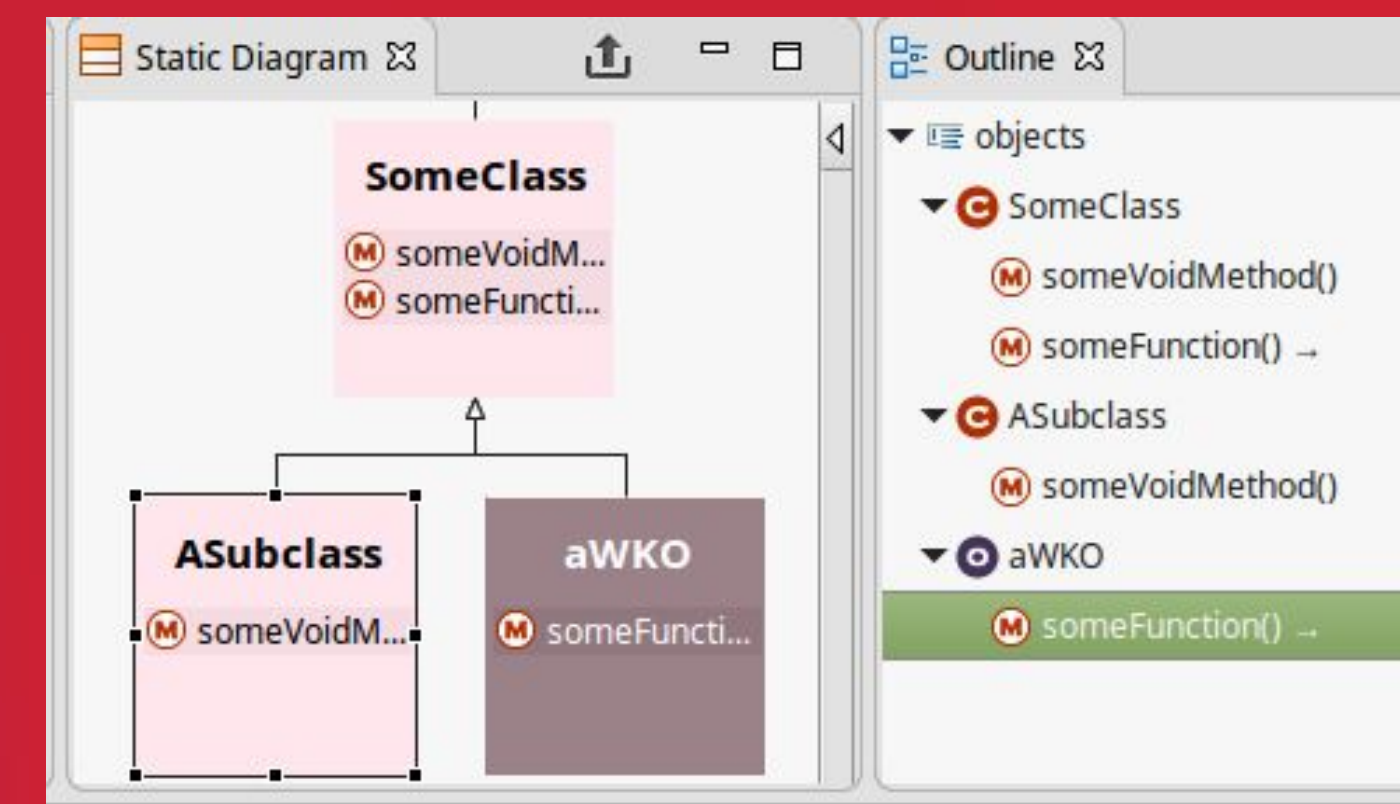
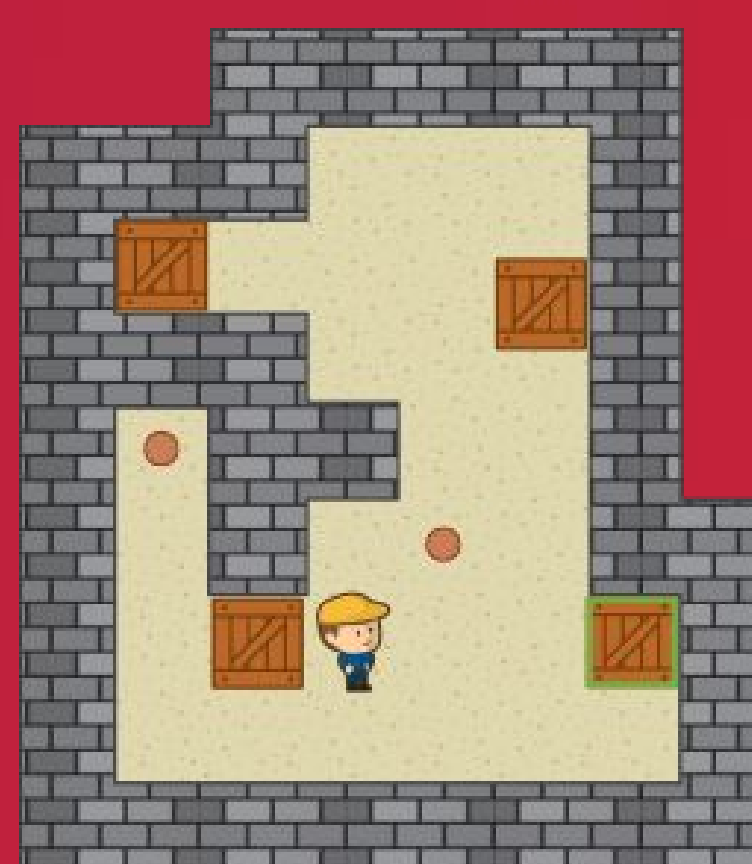
```
37 class Medico inherits Persona{
38   var dosis
39
40   constructor(ce1,temp,unaDosis) = super(ce1,temp){
41     dosis = unaDosis
42   }
43   method atenderA(paciente) {
44     paciente.recibirMedicamento(dosis)
45   }
46   override method contraer(enfermedad){
47     super(enfermedad)
48     self.atenderA(self)
49   }
50 }
```

Explorador de paquetes Tests de Wollok

Tests: 6/6 Fallas: 0 Errores: 0

tests dr casa

- Logan, al pasar un día, celulas 90000
- Logan, al pasar un día, 42 grados
- House con un empleado con dosis alta, cura a logan
- House con un empleado con dosis baja, no cura a logan
- House sin empleados, al atender, da un error
- House sin empleados, al atender, da este error



Herramienta con sentido pedagógico...

Cómo enseñar

- Incorporación gradual de complejidad
- Programar desde el primer día

Qué enseñar

- Foco en los conceptos
- Transición hacia lenguajes industriales

Aprender de los errores

- Detección temprana de errores
- Sistema de inferencia de tipos
- Validaciones adicionales configurables

Simplicidad

- Sintaxis liviana e intuitiva
- Una palabra reservada por concepto
- Interfaz gráfica "Wollok Game"
- Generación automática de diagramas

...y en sintonía con las tendencias actuales en desarrollo de software

Programación Orientada a Objetos

- Objetos "bien conocidos"
- Mixins y Clases
- Bloques de código / closures
- Polimorfismo sin burocracia

Más que programar, desarrollar software

- Entorno integrado de desarrollo (IDE)
- Testeo unitario y refactors
- Integración con git y svn

Desarrollo autónomo

- Creado por docentes
- Utilizado en Universidades Nacionales

Wollok es un proyecto abierto,
con una comunidad de docentes y desarrolladores que crece día a día.
¡¡Sumate a participar!!



Fernando Dodino
Carlos Lombardi
Nicolás Passerini
Lucas Spigariol

