

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

A linguagem de programação é um método que usamos para comunicação de instruções para o computador, que pode ser compilado e transformado em um programa de computador. Permite que um programador especifique precisamente quais os dados que o computador irá atuar, como estes dados serão armazenados ou transmitidos e, quais ações devem ser tomadas de acordo com as circunstâncias. Linguagens de programação podem ser usadas para expressar algoritmos com precisão.

Programar, na prática, é escrever um texto que será transformado em um software. Esse texto deve ser escrito em uma linguagem de programação e é chamado de código, mas não é um código lido apenas por uma máquina, é um código que pode ser lido por um ser humano. Para quem sabe inglês é ainda mais legível, pois várias linguagens de programação usam palavras nesse idioma, como if, else, do, while, integer, etc. Quem escreve códigos em linguagens de programação é chamado de programador(a) ou desenvolvedor(a).

“Para usar uma linguagem de programação é preciso escrever códigos com ela. Você terá que aprender seus elementos e as regras de como combiná-los.”

```
default=1.0,
)
global_scale_setting = {
  name="Scale",
  min=0.01, max=1000.0,
  default=1.0,
}

def execute(self, context):
    # get the folder
    folder_path = (os.path.dirname(self.fi

    # get objects selected in the viewport
    viewport_selection = bpy.context.select

    # get export objects
    obj_export_list = viewport_selection
    if self.use_selection_setting == False:
        obj_export_list = [i for i in bpy.
```



