OMAS Language v1.0

¿Qué es OMAS?

OMAS es el acrónimo de Object Model App Skeleton

Tiene como objetivo modelar aplicaciones de forma sencilla con muy poco código y portables a varios lenguajes.

La sintaxis de OMAS es similar a la de python

Sintaxis básica

**Comentarios:**

Un comentario empieza con # + texto

#Esto es un comentario

**Fin de línea:**

Solamente un salto de línea

**Bloques de código:**

Un bloque de código se reconoce por la identación

object User:

uid \_id

string name

**Inicio del documento**

Un documento comienza con la palabra project <ProjectName>:

project MyApp:

Con esto el compilador detecta a cual proyecto pertenece el formulario y lo genera en la ruta configurada por el project.json

El contenido del proyecto va tabulado.

**Declarar un objeto:**

Los objetos en OMAS son la pieza fundamental del desarrollo, en base a una simple estructura de datos se genera un API con la definición del objeto y funciones CRUD, además de generarse también un test y una estructura para bases de datos (Tabla o documento) y una serie de formularios HTML5.

Dentro de un Objeto se podrá embeber alguna función con lógica especifica del objeto que será traducida al lenguaje de backend seleccionado.

Ej.

**object** <ObjectName>:

#Size Specific

Type Size PropertyName

Or

#Dynamic size

Type PropertyName

El tamaño especifico define el tamaño del campo que ocupará esa propiedad, en DB se creará un row con ese tamaño y en lenguajes como Go,C++, etc. Se crearán los objetos con estas características.

El tamaño dinámico deja al compilador calcular el tamaño del dato en base al nombre de la variable y el tipo.

**Propiedades prefabricadas**

El lenguaje al estar pensado en agilizar el proceso de desarrollo posee ya algunas propiedades reutilizables con un comportamiento, que son recurrentes en casi cualquier aplicación, tales como un \_id, \_email, \_password.

Las propiedades prefabricadas se llaman anteponiendo \_ al nombre de la propiedad:

**object** Usuario:

\_id

string 50 nombre

**Las propiedades prefabricadas son:**

**\_id:** Genera un id único en el backend y en la base de datos

**\_email**: Genera una validación en el backend y fronted para que cumpla con los requisitos básicos de una dirección de email

**\_password**: Genera una función de un solo camino en la que se encripta el password en el constructor del objeto y se almacena el hash creado.

Proyecto de ejemplo:

project Myapp:

#clase usuario

object User:

uid \_id

string 50 name

string 13 password

bool isLogged

public def isOk(self,tu):

**Representation**

HTML5 Forms

NWjs

**Storage**

Mysql

Mongo

**API**

**TEST**

**Logic**

PHP

Python

Node

Go

**object**

Tipos de datos

Los tipos de datos son:

String – Cadenas de texto

Int – Números Enteros

Al declarar un int como valor size debe usarse el número máximo que podría tener el campo.

Ej.

Para un entero de 3 con valor máximo de 255

int 255 color\_rojo

u\_int – Números Enteros positivos

float – Números Flotantes

Para declarar un float se declara, (N,D), donde N = Número de enteros, D = cantidad de flotantes.

El máximo de digitos es 65, contando los decimales, por tanto el máximo podría ser 60,5 o 64,1

Ej.

float 60,5 Numerote\_flotante

u\_float – Números flotantes positivos

bool – Valores Booleanos

date – Fechas

Características de campos

Required – Son aquellos valores indispensables para el software y deben llenarse en formularios a fuerza.

Unique – Son aquellos valores que además de ser indispensables, no deben repetirse en la DB, un campo unique, debe ser también required.