

Alumno: Héctor Garbisu

Hahascript

Características generales:

Lenguaje imperativo parecido a C.

Admite recursividad

Los tipos de variable nativos son entero, lógico, real y ristra. Para definir una variable se acompaña siempre de un valor inicial. Los números reales llevan siempre un punto decimal. Los valores booleanos son “true” y “false”.

Sintaxis:

OPERADOR	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
;	Marca de final de operación. El texto hasta la siguiente línea es tratado como comentario.	p1 aHa 1; comentario
ha	Inicio de expresión “(“	ha 1 XDD n ah
ah	Fin de expresión “)”	ha 1 XDD n ah
HA	Inicio de bloque	Ha ha 1 XDD n ah HA"0"; AH
AH	Fin de bloque	Ha ha 1 XDD n ah HA"0"; AH
"	Inicio y fin de ristra, print	Ha ha 1 XDD n ah HA"0"; AH
Ha	Inicio de condición. Se evalúa la expresión posterior y se ejecuta el siguiente bloque en caso positivo.	Ha ha 1 XDD n ah HA"0"; AH
aH	El siguiente bloque se ejecuta sólo si la condición anterior no se ha cumplido (else).	Ha ha 1 XDD n ah HA"0"; AH aH HA “no 0”; AH
l	Inicio y fin de bucle. Se sale de un bucle con la palabra “rofl”	
o	Nivel de anidación dentro de un bucle (cada línea dentro de un bucle empieza por “o”, dentro de un bucle doble empieza por “o o”, etc.)	l o “ha”; bucle infinito l
aHa	Operador de asignación. Asigna el valor derecho a la variable izquierda.	p1 aHa 1;
XDD	Comparación numérica. Verdadero si el elemento de la izquierda es de mayor valor que el de la derecha.	Ha ha 1 XDD n ah HA"0"; AH
XD	Comparación numérica. Verdadero si el elemento de la izquierda es de mayor o igual valor que el de la derecha.	p1 aHa 1 XD 0; p1 = true
a	Operador de incremento unitario	p2 a;
aa	Suma los valores o variables numéricas. Operación lógica “O” en caso de variables lógicas.	p1 aHa p2 aa p3;
aaa	Multiplica los valores o variables. Operación	p1 aHa p2 aaa p3;

	lógica “AND” en caso de variables lógicas.	
aaaa	Potencia del primer operando al segundo	p1 aHa p2 aaaa p3;
h	Decremento unitario. Negación lógica en caso de variable lógica.	p2 a;
hh	Resta el valor de la derecha (sustraendo) al izquierdo (minuendo)	p1 aHa 0 hh p1; p1 opuesto
hhh	Divide el valor de la izquierda (dividendo) por el de la derecha (divisor)	p1 aHa p2 hhh p1;
hhhh	Obtiene el logartimo del valor derecho en base del valor izquierdo	p1 aHa 2 hhhh 2048;
haha	Palabra de comienzo de función. Los valores devueltos por la función se indican mediante el nombre de una variable o un valor;	haha dimePalabra HA p1 “palabra” ahah p1; AH
ahah	Indica que el siguiente valor o variable va a ser devuelto por la función. Finaliza la ejecución.	
	En caso de tomar parámetros, a una función se les pasa escribiéndolos tras el nombre de ésta.	seisFact aHa ha factorial 6 ah;

Ejemplo:

Java:

```
if(n<1) System.out.println("0");
System.out.println("0\n1"); //cuac
int p1 = 0;
int p2 = 1;
int aux;
for (int i = 0; i < n; i++) {
    System.out.println(p1+p2);
    aux = p1;
    p1=p2;
    p2=aux+p2;
}
```

hahascript:

```
Ha ha 1 XDD n ah HA"0"; AH
"0\n1"; cuac
p1 aHa 0;
p2 aHa 1;
l
o i aHa 1;
o i a;
o Ha ha n XDD i ah HA rofl; AH
o "\p1+\p2";
o aux aHa p1;
```

o p1 aHa p2;
o p2 aHa aux aa p2;
l