

Expressividade da linguagem enquanto programando

Jônatas Davi Paganini

novembro de 2009

Abstract

Este trabalho busca trazer ao leitor um ambiente de programação mais próximo de sua realidade. Através de exemplos de programas de computador, será mostrado como a linguagem de programação pode ser expressiva e de fácil compreensão. Com a linguagem Ruby, são abordados exemplos de uma linguagem de computador mais humana.

1 Teoria da linguagem

Linguagem é qualquer e todo sistema de signos que serve de meio de comunicação de idéias ou sentimentos através de signos convencionais, sonoros, gráficos, gestuais etc., podendo ser percebida pelos diversos órgãos dos sentidos, o que leva a distinguirem-se várias espécies de linguagem: visual, auditiva, tátil, etc., ou, ainda, outras mais complexas, constituídas, ao mesmo tempo, de elementos diversos.¹² Os elementos constitutivos da linguagem são, pois, gestos, sinais, sons, símbolos ou palavras, usados para representar conceitos de comunicação, idéias, significados e pensamentos. Embora os animais também se comuniquem, a linguagem propriamente dita pertence apenas ao Homem.

(1)

2 Evolução da linguagem de programação

A evolução dos computadores trouxe dispositivos menores e mais potentes. Na década de 80, usavam-se grandes computadores para realizar pequenos processos, 30 anos mais tarde estes dispositivos ganharam velocidade, design e consomem pouca energia. Dispositivos que cabem na palma da mão, com apenas alguns toques ou cliques tornam acessível a informação desejada.

Da mesma forma, os computadores ganharam potência, as linguagens de programação se tornaram expressivas e humanas. Este dinamismo não tem o objetivo de trazer conforto a máquina, mas sim ao seu manipulador - o homem.

A linguagem de computador, inicialmente era grosseira e de difícil compreensão, com o passar do tempo, as técnicas foram evoluindo e a linguagem, mesmo de computador, foi ganhando forma e expressão. Houve uma percepção de mudança, que tornaria a linguagem de programação uma auxiliadora do programador e não uma interpretadora.

Uma linguagem tem os seus limites, na maioria dos casos é formal e burocrático. A linguagem Ruby quebra esta formalidade, torna o processo de codificação simples e livre. Em outras palavras, ela não bloqueia o trabalho do programador.

2.1 Exemplo 'Hello world'

O programa Hello world é o programa mais conhecido no mundo inteiro e é o exemplo mais básico de uma linguagem de programação com o objetivo de imprimir a mensagem "Hello, world!" e guiar o iniciante em sua primeira compilação/execução de um programa de computador. Abaixo seguem dois exemplos "Hello, world" em duas linguagens de programação distintas: assembly e ruby.

2.1.0.1 Exemplo usando a linguagem de programação assembly

Assembly ou Assembler é uma notação escrita por humanos que permite escrever instrução de máquina de forma mais fácil. Assembly paga o preço da complexidade pelo reduzido número de comandos e opções.

Listing 2.1: Exemplo em assembly

```
1      variable :  
2          . message      db      " Hello_world !\ $"  
3      code :  
4          mov     ah , 9  
5          mov     dx , offset . message  
6          int     0x21  
7          ret
```

Sem dificuldades, a listagem acima 2.1 demonstra-se complexa. Apenas para imprimir uma frase foram necessários 6 linhas. Essa declaração não tão amigável é usada para realizar o mesmo objetivo do comando abaixo ??, apenas estão escritas de forma diferente. O fato é que os compiladores exigem uma quantidade mínima de declarações para que possa compilar e executar.

2.1.1 Exemplo usando a linguagem de programação ruby

Listing 2.2: Exemplo em ruby

```
1      print " Hello ,_world ! "
```

Ruby demonstra-se mais simples nestas exigências, é possível compilar apenas uma expressão, não precisando de declarações e nem padrões repetitivos. O código possui apenas o comando de impressão e a frase que deseja ser impressa.

2.2 A simplicidade da linguagem

Foi necessário apenas uma linha de código para representar o mesmo exemplo na linguagem ruby. No exemplo mais simples o objetivo é apenas imprimir "Hello, world!" e é exatamente isso que está escrito. Diferente de assembly, ruby não é uma linguagem compilada e sim dinâmica. Assim, tudo acontece em tempo real, enquanto está sendo executado.

Listing 2.3: Tradução do programa ruby

```
1  imprima "Ola_mundo!"
```

Apenas com uma linha de código é possível fazer exatamente o que está sendo proposto. Este programa de computador foi escrito de forma simples e humanamente legível, diferente da primeira instrução de máquina escrita em assembly. No decorrer deste artigo serão abordados outros exemplos de programação como este, que, com poucas palavras expressa exatamente o objetivo do software no domínio em questão. Exemplos como este, mostram o poder do homem de categorizar e generalizar as informações. Desta forma a percepção mudou de, programar para o computador para programar para as outras pessoas. Anteriormente, com uma programação rígida e a escassez de processamento, a codificação de um software realmente fazia parte de um processo árduo e lento, aonde não era possível tornar agradável a leitura de uma instrução de computador.

3 *A linguagem ruby*

Ruby é uma linguagem dinâmica, open source com foco na simplicidade e produtividade. Tem uma sintaxe elegante de leitura natural e fácil escrita. Com um grande número de bibliotecas disponíveis gratuitamente (gems), tem atraído muita gente para desenvolver nesta linguagem.

Para usar no Mac OS X ou Linux, é necessário abrir o terminal e no Windows pode-se usar o Command-DOS e após isso digitar ruby para invocar o compilador, irb para iniciar uma interação.

3.1 A burocracia da linguagem

Declarar e inicializar variáveis, importar pacotes, classes finais e fechadas são fatores que interferem no trivial desenvolvimento de software. As linguagens estáticas empurram o programador a escrever mais código, forçam a declarar estruturas sem sentido por não saber lidar com o problema com alto nível.

3.2 O compilador ruby

O compilado pode ser invocado usando a linha de comando e receber código por parâmetro compilar

Listing 3.1: Usando o compilador na linha de comando

```
1 jonatas@xonatax ~$ ruby -e "puts 1+2"
2 3
```

3.3 Ruby Interativo - IRB

Existe um programa chamado IRB, que vem instalado com compilador de ruby, que serve para interagir com a linguagem na forma de console. As linhas do console ruby digitadas são iniciadas por » e as linhas que trazem o resultado da expressão são iniciadas por =>. Estes símbolos não fazem parte do código de programação, apenas identificam a situação do terminal interativo.

Listing 3.2: Usando o compilador na linha de comando

```
1 jonatas@xonatax-mac:~$ irb
2 >> 1.class
3 => Fixnum
4 >> 1 + 2
5 => 3
```

3.4 Tipos de dados

3.4.1 Strings

As strings podem ser limitados por vários delimitadores, em geral são usadas aspas simples e duplas, mas existem outras formas.

Listing 3.3: Exemplos de uso de string

```
1 >> "_outra_string" + '_mais_uma' + %[ outra ]
2 => "_outra_string_mais_uma_outra_"
```

3.4.2 Números

Os números são objetos como qualquer outro e os operadores são simples métodos.

Listing 3.4: Exemplos de uso de números

```
1 >> 1.class
2 => Fixnum
3 >> 1.class.ancestors
4 => [Fixnum, Integer, Precision, Numeric, Comparable, Object, Kernel]
5 >> 1.0.class
```



```
6 => Float
```

3.4.3 Hashes

Este tipo de elemento que armazena valores como uma matriz, mas é possível acessar os valores através de uma chave. O valor do elemento é indicado a partir da expressão:

Listing 3.5: Syntaxe do hash

```
1 { :chave => valor }
2 \end
3
4 \begin{lstlisting}[caption=Exemplos de uso de hashes ]
5 sexo = { "M" => "Masculino", "F" => "Feminino" }
6 sexo["M"] # => "Masculino"
```

3.4.4 Entrada de dados

No exemplo abaixo será feita uma pergunta para o usuário e quando ele confirmar a resposta irá saudar o usuário.

Listing 3.6: Exemplo de entrada de dados

```
1 print "qual_seu_nome?"
2 nome = gets
3 print "oi_#{nome}"
```

Na primeira linha, é impressa a pergunta. Na próxima linha é atribuído a uma variável nome a entrada de dados dada pelo método gets. Em seguida é impressa a saudação oi juntamente com a variável nome. Notem que o uso de #{ } embutido na string já concatena a expressão interna a string.

3.4.5 Métodos

Os métodos podem ser usados a partir de uma classe, ou estarão definidos no módulo Kernel. Métodos são formas de interagir com o ambiente atual e encapsulam a função com parâmetros.

Listing 3.7: Exemplo de método

```
1 def ligar_para(telefone)
2   puts "ligando_para_#{telefone}"
3 end
```

3.4.6 Classes e Módulos

Classe é a declaração que permite definir uma classe marcado pela palavra *class* seguido do nome de elementos. Após isso, vem o corpo com as definições do corpo. O fim do corpo é marcado pela palavra *end*.

Módulos permitem dividir comportamentos de classe e de instância, permitindo assim a multipla extensão de classes. Ele pode ser usado em blocos e sub-blocos e todo o código gerado fica encapsulado na declaração. Esse recurso também pode ser usado para agrupar classes do mesmo gênero.

Listing 3.8: Exemplo de módulo

```
1 module Mamifero
2   def mamar
3     print "mamando..."
4   end
5 end
6 class Gato
7   include Mamifero
8   def miar
9     print "meauuuu"
10  end
11 end
```

Os módulos também são uma boa possibilidade para criar espaços de nomes. Com este recurso é possível trabalhar com nomes específicos e sem repetições de nomes.

No exemplo acima, é definido um módulo Mamifero está sendo declarado os seus recurso internos. Um módulo não pode ser instanciado, ele é apenas usado como um espaço de nomes. O objetivo dele é organizar pequenos comportamentos que podem ser utilizados em outros momentos.

Listing 3.9: Exemplo de módulo como espaço

```

1 module Condominio
2   include PortaoEletronico
3   class Apartamento
4     # ... define o apartamento internamente
5   end
6 end

```

3.4.7 Variáveis

Quando iniciados com apenas um arroba (@), indicam ser uma variável de instância. Diferente de Java e muitas outras linguagens, não é necessário declarar a variável antes de usa-la. Elas simplesmente criam a referência logo na primeira vez que são usadas. As variáveis locais são iniciadas por letras ou *underscore*. A atribuição de um valor a uma variável é feita através do sinal de igualdade (=).

Listing 3.10: Exemplo de variável local

```

1 meu_nome = "Jonatas"

```

A leitura da expressão acima seria: meu nome (a variável) é igual a Jonatas. Em uma classe, as variáveis são usadas como atributos internos.

Listing 3.11: Exemplo de variável de instância em uma classe

```

1 class Pessoa
2   def initialize(nome)
3     @nome = nome
4   end
5   def saudar
6     puts "ola_#{@nome}"
7   end
8 end

```

O código anterior declarou a classe que pode ser utilizada da seguinte forma:

Listing 3.12: Exemplo de utilização da classe descrita acima

```

1 jonatas = Pessoa.new "Jonatas"
2 jonatas.saudar

```

3.4.8 Blocos de código

(2) Segundo Dave Thomas, todo mundo já quiz implementar o seu próprio recheio de método na sua própria estrutura. Um bloco pode ficar entre chaves ou entre as palavras *do* e *end*.

Listing 3.13: Exemplo de bloco de código

```
1 5.times { print "hello_word" }
```

Traduzindo:

Listing 3.14: Exemplo de bloco de código

```
1 5.vezes { imprima "ola_mundo" }
```

O bloco de código é extensamente utilizado em *frameworks* para apenas criar a estrutura e tornar óbvio o objetivo da linguagem.

4 *Shoes*

4.1 O que é Shoes?

Shoes é um framework para a construção de interfaces rápidas. Shoes nasceu pra ser fácil. Realmente feito para iniciantes absolutos. Com esta ferramenta é realmente fácil de fazer interfaces e artes gráficas. Esta ferramenta permite criar interfaces desktop para todas as plataformas e muitos divertidas de aprender.

4.2 Primeiro exemplo

Este é um dos exemplos mais simples do shoes.

Listing 4.1: Primeiro exemplo do framework Shoes

```
1 Shoes . app {  
2   button ( " Click_me! " ) {  
3     alert ( " Good_job . " )  
4   }  
5 }
```

Este programa foi escrito em uma linguagem chamada Ruby. Consiste em uma janela com um botão. Quando o botão for clicado ela deverá responder por: "Good job." ou seja "Bom trabalho."

Shoes roda na maioria das plataformas operacionais. Isto é ótimo pois é possível escrever apenas uma vez e usar no Linux, Mac OS X, Windows e muitos outros.

4.2.1 Exemplo de expressividade - um bloco de notas com Shoes

Como próximo exemplo, será programado um bloco de notas que possa apagar e inserir novas notas em uma janela. O programa será composto por:

- uma janela com um título "Minhas Notas", tamanho 300 pixels. E dentro desta janela terá
 - uma linha de edição para escrever a nota
 - um botão para adicionar a anotação que quando for clicado deve
 - * adicionar o que foi escrito na linha de edição para as notas abaixo listadas
 - * limpar o texto da linha de edição da nota
- cada nota adicionada deve conter um link para remover a nota ...

4.2.2 Funcionamento do framework

Como descrito na primeira linha de código do exemplo anterior, o framework é declarado, contendo uma janela principal. Esta janela, recebe um título e um tamanho inicial. A declaração:

Listing 4.2: Código Ruby

```

1 Shoes.app :title => "Minhas_Tarefas", :width => 300 do
2   @anotacao = edit_line
3   button "adicionar" do
4     @notas.append do
5       para( @anotacao.text + "_" +
6             link("apagar") {|nota| nota.parent.remove })
7     end
8     @anotacao.text = ""
9   end
10  @notas = stack :margin => 20, :width => 300
11 end

```

Shoes.app inicia um aplicativo do framework, e dentro do corpo deste método é possível empilhar e enfileirar objetos. Com suas definições específicas de janela, também pode receber parâmetros. Este objeto pode encaixar muitos outros componentes internamente. Também é possível manipular elementos de fora para dentro, e de dentro para fora, fazendo com que um bloco interfira no outro sem dificuldades.

Como o exemplo acima mostra, o framework Shoes basicamente é uma pilha de componentes, podendo adicionar, empilhar e remover elementos com facilidade e clareza. Estes elementos quando empilhados, podem interagir apenas empilhados ou empilhados e aninhados a outras pilhas de elementos.

Listing 4.3: Primeira explicação do framework Shoes

```
1 Shoes.app :title => "Minhas_Tarefas", :width => 300 do
```

Estes parâmetros como título(title) e tamanho(width) são pertencentes a janela principal do aplicativo, e podem ser acompanhados de outros como bloqueio de redimensionamento de janela.

Os parâmetros no formato chave e valor facilitam o uso e a extensão das possibilidades para cada elemento.

Na segunda linha do código existe a declaração do elemento da interface edit_line que é responsável pela linha de edição que permite a entrada de dados.

Listing 4.4: Entendendo a linha de edição

```
2 @anotacao = edit_line
```

Este método edit_line retorna um componente do Shoes do tipo caixa de entrada de texto, e é possível acessar o valor do texto digitado através do atributo text.

Desta forma é possível testar o funcionamento do texto que está no input com um botão que quando pressionado exibe uma mensagem de alerta com a mensagem digitada:

Listing 4.5: Entendendo a linha de edição

```
1 button("ver") { alert(@anotacao.text) }
```

Listing 4.6: Entendendo o botão e sua ação

```
3 button "adicionar" do
4   @notas.append do
5     para(@anotacao.text + "_" +
6       link("apagar") { |nota| nota.parent.remove })
7   end
8   @anotacao.text = ""
9 end
```

No fragmento acima, é declarado o botão que faz:

- adicionar o que foi escrito na linha de edição para as notas (linhas 5 e 6)
- cada nota adicionada deve conter um link para apagar a nota (linha 6) ...

- limpar o texto da linha de edição da nota (linha 8)

Traduzindo na literal a declaração do botão:

Listing 4.7: Botão adicionar - código traduzido

```

1  botao "adicionar" faz
2    @notas.adicionar faz
3      paragrafo (@anotacao.texto + "␣" +
4        link("apagar") { |nota| nota.pai.remove })
5    fim
6    @anotacao.texto = ""
7  fim

```

Um botão adicionar (**botao "adicionar"**) que faz com que, o texto da anotação (**@anotacao.texto**) seja adicionado em baixo das notas (**@notas.adicionar**) já existentes. Quando clicado no link de apagar (**link("apagar")**) aquele elemento (**nota**), ele referencia-se a seu pai que o remove como filho (**nota.pai.remove**), desaparecendo da pilha de anotações (**@notas**).

Listing 4.8: Entendendo a pilha de notas

```

10 @notas = stack :margin => 20, :width => 300

```

Traduzindo na literal a linha 10:

Listing 4.9: Entendendo a pilha de componentes

```

1 @notas = pilha :margem => 20, :largura => 300

```

A variável **@notas** é igual a uma pilha de componentes shoes com margem de 20 pixels e largura de 300 pixels. Esta pilha não exibe nada na tela até que não seja adicionado nenhum elemento nela. Quando o botão adicionar for pressionado então ela é usada para adicionar o texto escrito na nota. Observe que foi usado a variável em um bloco de código antes mesmo de ela existir. Se o botão for clicado antes da pilha de notas ser criada, então o sistema lançará uma *merecida* excessão.

Shoes trabalha com pilhas e fluxos (*stacks and flows*), esse conceito permite empilhar elementos e criar fluxos com outros. Eles não se misturam mas podem interagir. A pilha criada foi atribuída a variável **@notas** e foi definido uma margem e uma largura para esta pilha de elementos. O processo pode funcionar recursivamente dentro desta pilha permitindo criar o mesmo fluxo interno e concatenar elementos com liberdade.

5 *Linguagens de domínio específico*

No domínio específico de construir telas o framework tem características que ressaltam a sua expressividade. A simplicidade de fazer um botão ter uma ação é expressiva no domínio de construir um botão com uma mensagem de alerta é muito semelhante ao exemplo a seguir 5.1. Se é um botão, consequentemente terá uma mensagem e uma ação. Em uma linha de edição (**edit_line**) terá exatamente as propriedades de uma entrada de texto.

Listing 5.1: Simplicidade do botão

```
1 botao("mensagem") { alerta("clicou_no_botao" ) }
```

Para desenhar uma linguagem de domínio específico deve-se olhar para a forma mais fácil de expressar-se naquele contexto. Cada elemento, em seu domínio específico tem a sua forma de expressão. Por exemplo, existem várias opções para construir uma janela, esses elementos podem ser descritos através dos parâmetros do comando. Uma janela pode ter um título, um tamanho inicial, ser redimensionável, etc.

Listing 5.2: Expressividade da construção de uma janela

```
1 janela :largura => 300, :altura => 500,  
2       :titulo => "Janela_de_exemplo" faz  
3  
4     botao("exemplo")  
5 fim
```

Cada problema, no seu contexto, pode ser expressivo se sua terminologia estiver no domínio específico. A maioria das linguagens de programação dificulta a criação de uma terminologia dentro da própria linguagem para o domínio específico. Ruby consegue trabalhar com estas linguagens de forma mais transparente. Leandro Heuert(3), abordou o exemplo da criação de uma receita de bolo no seu domínio específico da seguinte forma:

Listing 5.3: Expressividade de uma receita no seu domínio específico(3)

```
1 receita {  
2   nome "Bala_de_Pinga"  
3   ingrediente 1, 'kg', 'acucar_cristal'  
4   ingrediente 1, 'copo', 'pinga'  
5   ingrediente 2, 'copos', 'agua'  
6   ingrediente 2, 'envelopes', 'gelatina_incolor'  
7   ingrediente 1, 'envelopes', 'gelatina_vermelha'  
8 }
```

Os domínios específicos tornam o código estético e preciso. Matz, o criador da linguagem ruby, pergunta em uma entrevista a Dave Thomas se as linguagens influenciam o ser humano. Ele discute o que é uma boa linguagem de programação. O que proporciona na maneira de pensar, como o faz um programador melhor. Ele fala que pensa em japônes mas tem que traduzir para inglês a sua forma de pensar. Ele argumenta que não existe uma maneira de programar em japônes, a linguagem simplesmente não permite, essa não seria uma boa linguagem para explorar como uma linguagem de programação. As linguagem devem fazer você pensar melhor e faze-lo um melhor programador.(2)

Em outra entrevista muito divertida (4) com Matz, ele comenta sobre a importância de aprender vários tipos de linguagem de programação. Para entender a produtividade que a linguagem pode oferecer, é necessário conhecer os bons aspectos das linguagens de script, funcionais, lógicas, etc. Aprender linguagens é uma maneira de aprender a programar. Ler códigos fontes é uma maneira de obter conhecimento e informação. Também não deve-se dar foco em ferramentas, pois elas mudam mas os algoritmos, a base fundamental não.

Ser preguiçoso é uma fonte de inspiração para programar em Ruby, as máquinas servem os homens e a elas pertence o esforço. Falando pouco e se expressando bem é possível comandar computadores com produtividade.

Heuert(3) conclui que quanto mais conhecido é o domínio específico, melhor será a solução para este domínio. Uma linguagem pode ser desenhada com sucesso para o escopo, pode ser comunicativa para as pessoas e para os computadores, expressiva como os exemplos aqui apresentados.

A atividade de trabalhar com a linguagem, uma forma de se comunicar com a máquina, deve ser divertida, e em primeiro lugar de homem para homem, depois de homem para máquina e por fim de máquina para máquina(4). Em outras palavras deve iniciar por uma definição compreensiva ao homem, depois deve ser comunicado para a máquina de forma fácil, e por fim

a máquina pode compreender e se preocupar com suas tarefas de máquina.

Com uma linguagem bem desenhada, como Heuert citou "pode-se facilmente que pessoas que tenham um mínimo necessário de conhecimento em linguagens de programação consigam entender o quê está acontecendo por trás de um software"(3). Trabalhando com elementos conhecidos na contexto do programador, é possível que mesmo sendo um iniciante, codifique sem dificuldades, já que conhece o domínio específico.

A metaprogramação é o poder de estender a linguagem a partir da própria linguagem. Dave Thomas(2) ressalta que uma das coisas que mais chama atenção em Ruby é a facilidade de introspecção a linguagem. Com este recurso é possível criar objetos dinamicamente, é possível trabalhar com o inesperado criando métodos e classes dinamicamente, através da própria linguagem. Também é este o recurso que mais auxilia na definição do domínio específico da linguagem a ser desenhada.

Referências

- 1 Wikipédia, Acesso em setembro de 2009.
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem>
- 2 Thomas, Dave. Programming Ruby: The Pragmatic programmers Guide. Segunda edição. Dallas, Texas: The Pragmatic Bookshelf, 2006.
- 3 HEUERT, L. Linguagens Específicas de Domínio: um exemplo prático em Ruby. Francisco Beltrão: UNIPAR, 2008.
- 4 Ruby Creator Y. Matsumoto. Interview by S. Ibaraki, I.S.P. <http://www.stephenibaraki.com/rubycreator122101.htm>
- 5 Matsumoto, Y. Ruby Design Principles Technometria with Phil Windley, Acesso em novembro de 2009. <http://itc.conversationsnetwork.org/shows/detail1638.html>
- 6 Gageot, D. We cant write expressive code, Acesso em novembro de 2009. <http://blog.javabien.net/2009/01/12/can-we-really-write-expressive-code>
- 7 Venners, B. The Philosophy of Ruby A Conversation with Yukihiro Matsumoto Acesso em novembro de 2009.