

SkateLang

Joseph Kallas

MOTIVAÇÃO

Para a linguagem que deveríamos desenvolver na APS, me motivei a fazer uma linguagem de skate por amar praticar o esporte.

Características

As principais características são, a possibilidade de loops (enquanto), de condições (se/senao), prints (execute). Na linguagem, você pode executar uma manobra (ollie, heelflip, kickflip ou grind) em diferentes obstáculos (rampa, escada ou corrimão). O usuário define o obstáculo que vem por padrão como corrimão.

Exemplos

Para essa entrada:

```
obstaculo = escada;  
enquanto (obstaculo != corrimao) {  
    se (obstaculo == escada) {  
        execute ollie;  
    }  
}
```

A saída esperada é de prints infinitos de “OLLIE”. Isso pois o obstaculo foi definido como escada, após isso existe um loop infinito caso o obstáculo não seja corrimão (que nesse caso não é) e, dentro do loop, uma condição que diz que, caso o obstáculo seja escada, execute ollie, ou seja, printe “OLLIE”.