



# CEBOLINHA SCRIPT

LEONARDO DUARTE MALTA DE ABREU

# CEBOLINHA



- ▶ Personagem de Gib e desenho animado criado por Maurício de Souza, popularmente conhecido no Brasil Inteiro;
- ▶ Possui um problema conhecido como dislalia, e por isso, sempre troca a letra r pelo l em suas falas;
- ▶ Seu maior objetivo é derrotar a personagem Mônica para se tornar o "dono da rua". Para isso, ele tenta colocar em prática seus **planos infalíveis**, que nunca dão certo, mas sempre possuem o objetivo de pegar o bicho de pelúcia da Mônica, Sansão;
- ▶ Tem 7 anos de idade;

# MOTIVAÇÕES



- ▶ Ser uma linguagem de programação consegue, de uma forma simples, incentivar o público infantil entrar na programação, ao mesmo tempo que se divertem;
- ▶ Dos personagens conhecidos do público infantil, o Cebolinha é o que mais tem características de linguagem que podem divertir a crianças;
- ▶ Personagem muito presente na minha infância, lendo os Gibs

# CARACTERÍSTICAS DA LINGUAGEM

- ▶ Não é possível digitar r nessa linguagem. Se for digitado, o compilador retornará erro automaticamente.
- ▶ Pelo fato de possuir apenas 7 anos de idade, cebolinha só sabe somar, subtrair e contar até no máximo 1000. Assim, a linguagem terá apenas os operadores de contagem + e -, e contará até no máximo 1000, e o compilador retornará erro se alguma operação ou valor atribuído, passar desse número.

# CURIOSIDADES

- ▶ A função Main se chama “plano infalível”, em referência às inúmeras histórias do personagem, que planeja o roubo do bicho de pelúcia da Mônica
- ▶ Todos os erros de compilação são retornados com a frase: “tá de blincadeila?”, uma vez que o personagem já falou essa frase inúmeras vezes nas histórias, e combina muito com uma saída de erro.

# EXEMPLO SIMPLES

```
lotina plano_infalivel(){
    mostle(1);
    mostle("Louba Sansão");
}
```

# IF-ELSE

```
lotina plano_infalivel()
{
    valiavel a : palavra;
    valiavel b : palavra;
    a = "a";
    b = "b";

    semple_que (a == b)
    {
        mostle("a == b");
    }
    caso_contlario
    {
        mostle("a != b");
    }
}
```

# WHILE

```
lotina plano_infalivel(){
    variavel a: inteiro;
    variavel b: palavra;
    variavel c: palavra;
    a = 0;
    b = "Numelo > que 10";
    c = "Numelo < que 10";

    durante (a < 20){

        semple_que (a < 10){
            mostle (b);
        }
        caso_contlialio {
            mostle (c);
        }

        a = a + 1;
    }
}
```

# FUNÇÃO STRING

```
lotina concatena(x, y: palavra) -> palavra {
    letolne x . y;
}

lotina plano_infalivel(){
    variavel x: palavra;
    variavel y: palavra;
    variavel palavra_concatenada: palavra;
    x = "abcdefg";
    y = "hijklmn";
    palavra_concatenada = concatena(x, y);
    mostle(palavra_concatenada);
}
```

# FUNÇÃO INT

```
lotina multiplica(a, vezes: inteilo) -> inteilo
{
    variavel i: inteilo;
    variavel resultado: inteilo;
    i = 0;
    resultado = 0;

    durante (i < vezes)
    {
        resultado = resultado + a;
        i = i + 1;
    }

    letolne resultado;
}
```

```
lotina divide(a: inteilo, b: inteilo) -> inteilo
{
    variavel i: inteilo;
    variavel resultado: inteilo;
    i = 0;
    resultado = 0;

    durante (i < a)
    {
        i = i + b;
        resultado = resultado + 1;
    }

    letolne resultado;
}
```



# EXEMPLOS DE ERROS

```
lotina plano_infalivel(){  
    valiavel x: inteilo;  
    valiavel y: inteilo;  
    x = 1000;  
    y = 1000;  
    mostle(x + y);  
}
```

```
lotina plano_infalivel(){  
    var r: inteilo;  
    r = 3;  
    mostle(r);  
}
```