

# CEBOLINHA SCLIPT

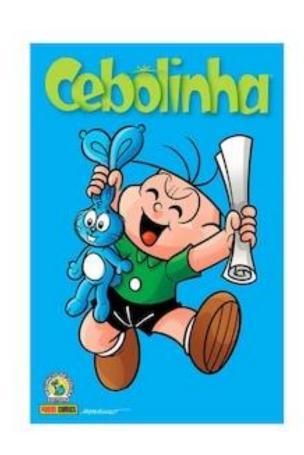
LEONARDO DUARTE MALTA DE ABREU

#### **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

### CARACTERÍSITCAS 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 : palavla;
    valiavel b : palavla;
    a = "a";
    b = "b";
    semple_que (a == b)
        mostle("a == b");
    caso_contlalio
        mostle("a != b");
```

#### WHILE

```
lotina plano_infalivel(){
   valiavel a: inteilo;
   valiavel b: palavla;
   valiavel c: palavla;
    a = 0;
    b = "Numelo > que 10";
    c = "Numelo < que 10";</pre>
    dulante (a < 20){
        semple_que (a < 10){</pre>
            mostle (b);
        caso_contlalio {
            mostle (c);
        a = a + 1;
```

### FUNÇÃO STRING

```
lotina concatena(x, y: palavla) -> palavla {
   letolne x . y;
lotina plano infalivel(){
   valiavel x: palavla;
   valiavel y: palavla;
   valiavel palavla_concatenada: palavla;
   x = "abcdefg";
   y = "hijklmn";
   palavla_concatenada = concatena(x, y);
   mostle(palavla_concatenada);
```

## FUNÇÃO INT

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

    dulante (i < vezes)
    {
        lesultado = lesultado + a;
        i = i + 1;
    }

    letolne lesultado;
}</pre>
```

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

    dulante (i < a)
    {
        i = i + b;
        lesultado = lesultado + 1;
    }

    letolne lesultado;
}</pre>
```

#### 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);
}
```