

TWO : DOTS

Simple and with a
little of everything

```
declare student : string = "Letícia Coêlho Barbosa"
```

```
0110 0110 0110 0110 0110 0110
1001 1001 1001 1001 1001 1001
1010 1010 1010 1010 1010 1010
0110 0110 0110 0110 0110 0110
1001 1001 1001 1001 1001 1001
1010 1010 1010 1010 1010 1010
```

MOTIVAÇÃO



Construir uma linguagem simples para iniciantes da programação.

Em busca disso, decidi também compor essa linguagem com "partes" de outras linguagens já popularizadas.

CARACTERÍSTICAS E CURIOSIDADE



1. Mantém a obrigatoriedade de código dentro de funções. Exigindo a existência de uma função **main**.

Essa característica advem de linguagens como o C.



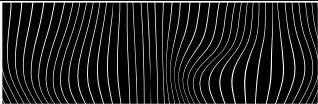
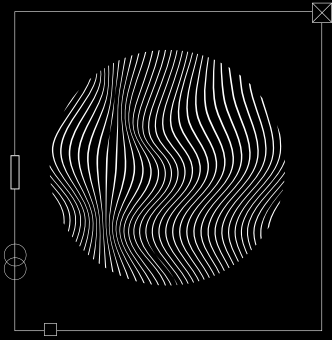
2. Tipos explícitos. Com as linguagens Scala e Kotlin.
3. Possui apenas dois tipos de dados : **INTEGER** E **STRING**.
4. Possui apenas uma estrutura de **loop**.
5. Uso de delimitadores como o "{" e "(" obrigatórios, como de linguagens como C# e JavaScript

IMPORTANT FILES



```
0110 0110 0110 0110 0110 0110
1001 1001 1001 1001 1001 1001
1010 1010 1010 1010 1010 1010
0110 0110 0110 0110 0110 0110
1001 1001 1001 1001 1001 1001
1010 1010 1010 1010 1010 1010
0110 0110 0110 0110 0110 0110
1001 1001 1001 1001 1001 1001
1010 1010 1010 1010 1010 1010
0110 0110 0110 0110 0110 0110
1001 1001 1001 1001 1001 1001
1010 1010 1010 1010 1010 1010
0110 0110 0110 0110 0110 0110
1001 1001 1001 1001 1001 1001
1010 1010 1010 1010 1010 1010
```

Simple and with a little of everything

	LOOP	IMPORTANT FILES
VARIABLES	<p>>_</p> <pre> declare i : integer = 0 loop : (i < 5) { i = i + 1 stdout : i } </pre>	
<p>>_</p> <pre> declare x : integer = 2 declare y : string = "y" </pre>	FUNCTION	
<p>CONDITIONS</p> <p>>_</p> <pre> declare x : integer = 2 if : (x == 2) = { stdout:"Deve printar" } : { stdout:"Não deve printar" } </pre>	<p>>_</p> <pre> Create increment(x:integer) :integer = { return x + 1 } create main() : integer = { declare x : integer = 0 x = invoke : increment(x) stdout : x } </pre>	

Simple and with a little of everything