

## Manual da linguagem Abobrinha

### Declaração de variáveis do tipo inteiro:

A declaração de inteiros é feita pela variável precedida por `iii` e terminado com vírgula. Recomenda-se o uso de sinais únicos no nome da variável, pois a variável será uma palavra reservada por todo o programa.

Ex:

```
iii &&a,  
iii                                     &&b,  
iii AT-@K,
```

### Atribuição de variável para inteiros:

A atribuição é feita usando o nome da variável seguido de 2 pontos e seguido do valor ou de outra variável terminada com vírgula.

Ex:

```
&&a : 3,  
&&b : 5,  
AT-@K           :           1985,
```

### Operações com números e variáveis do tipo inteiro:

As operações são constituídas por variável receptora, seguido de 2 pontos, seguindo dos 2 operandos (números ou variáveis), separados pelos operadores, e terminada com uma vírgula. Os operadores serão assim:

- “++” representa a adição;
- “--” representa a subtração;
- “\*\*” representa a multiplicação;
- “/” representa a divisão;
- “%%” representa o resto.

Ex:

```
&&a : 2++3,  
&&c : &&a--&&b,  
&&d : 2**&&a,  
&&c : 4//2,  
&&f : &&a%%&&b,
```

### Comando de saída:

o comando de saída é a palavra **mostre-me** seguido daquilo que deseja que seja impresso na tela. Este comando não possui vírgula no final.

Ex:

```
mostre-me &&a  
mostre-me 2  
mostre-me o trabalho esta pronto
```

mostre-me olá mundo!

#### Comando de leitura do teclado:

para o comando de leitura do teclado utiliza-se a palavra **leia** e ai se escreve o que se deseja desde que isto seja algo valido dentro do código, como atribuição ou definição de um variável.

Ex:

mostre-me escreva a sua idade: usando o padrão `&&+idade+:+"suaidade"+`,  
leia

`&&idade:19`, → *escrito pelo usuário*;

#### Comando de condição:

O comando de condição e feito por **se** ou **senao**. Na linha do **se** vai uma condição e se esta for verdadeiro o que possui entre o **se** e o **senao** é executado. Caso contrario o **senao** é executado ate o comando **fimdose**. As condições são representadas da seguinte forma:

- “a<b” – a é menor que b;
- “a>b” – a é maior que b;
- “a==b” – a é igual a b;
- “a<=b” – a é menor ou igual a b;
- “a>=b” – a é maior ou igual a b.

Ex:

se 1<3,  
mostre-me é menor  
senao  
mostre-me é maior  
fimdose  
,

#### Comando de repetição:

O comando de repetição se dá por uma sintaxe parecida com a do comando condicional, mas com alguns pareceres únicos. Primeiro existe uma linha em branco entre o último comando e o comando de repetição, então na próxima linha escreva a condição precedida do comando **laco** e terminando em vírgula. Apartir dessa linha, se a condição for verdadeira, será executado o código até o programa encontrar o comando **fimdolac** que indicará o fim do bloco de repetição.

Então a condição do **laco** será novamente testada, se continuar verdadeira o programa lerá novamente todo o bloco. E se for falsa, saltará para a primeira linha após o comando **fimdolac**. É importante ter pelo menos uma linha de código após o termino do laço, podendo ser até uma linha contendo apenas uma vírgula.

Ex:

– *Linha em branco*;

laco `&&a<5`,

mostre-me &&a  
&&a : &&a++1,  
fimdolac  
,