

# ACECODE



# INTRODUÇÃO

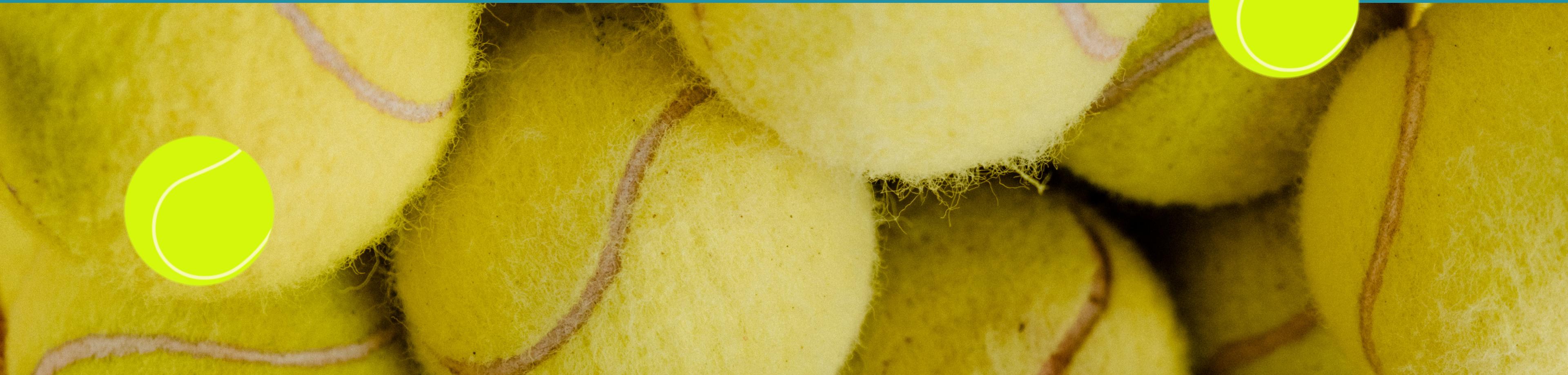
Bem-vindo ao AceCode, uma linguagem de programação inovadora projetada para a simulação interativa de partidas de tênis. Com AceCode, os usuários podem inserir descrições detalhadas de cada ponto em uma partida de tênis, recebendo feedback e o placar atualizado após cada jogada. Esta linguagem é ideal para entusiastas do tênis e programadores, oferecendo uma forma única e envolvente de combinar a emoção do esporte com o mundo da programação. Fácil de aprender e utilizar, AceCode abre as portas para uma experiência imersiva no tênis, mesmo para aqueles sem experiência prévia em programação.



# MOTIVAÇÃO

Desde minha infância, o tênis tem sido uma paixão constante na minha vida, ensinando-me valores como disciplina e estratégia. Paralelamente, desenvolvi um forte interesse por programação. Unindo essas duas paixões, criei o AceCode, uma linguagem de programação que permite simular partidas de tênis de forma interativa e inovadora.

Minha intenção com o AceCode é compartilhar o amor pelo tênis e pela programação, proporcionando uma nova maneira de experienciar este esporte fascinante, tanto para entusiastas quanto para programadores.



# CARACTERÍSTICAS



- **Jogadores:** jogadores são declarados no ínicio do programa, sempre depois de um '&'.
- **Propagandas:** Como todo jogo de tenis, temos propagandas entre games.
- **Início/fim dos games:** todo game deve ser inicializado com “Inicio\_game” e finalizado com “Fim\_game”.
- **Ações:** ações devem receber seus parâmetros necessários em sempre iniciam com um ‘%’.

# EXEMPLO

& PEDRO 1  
& FELIPE 2

INICIO\_GAME

% SAQUE(ABERTO,MEDIO)  
% MARCAR\_PONTO(1)

% SAQUE(ABERTO,MEDIO)  
% MARCAR\_PONTO(1)

% SAQUE(CORPO,FORTE)  
% CORRER(DIREITA)  
% REBATER(ESQUERDA,FORTE)  
% MARCAR\_PONTO(1)

% SAQUE(ABERTO,MEDIO)  
% CORRER(DIREITA)  
% REBATER(ESQUERDA,FRACO)  
% CORRER(ESQUERDA)  
% MARCAR\_PONTO(2)

% SAQUE(ABERTO,MEDIO)  
% MARCAR\_PONTO(1)

FIM\_GAME

% FINALIZAR