



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – CAMPUS SOBRAL**  
**CURSO DE ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO**  
**DISCIPLINA: PARADIGMAS DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO**  
**PROFESSOR: EVILÁSIO COSTA JUNIOR**

**PROJETO 1**  
**LINGUAGEM ESOTÉRICA: ONE PIECE LANGUAGE**

**EQUIPE:**

**FRANCISCO DAVID DE SOUSA MARQUES FILHO - 587005**  
**GILLIARD RIPARDO FURTADO - 581454**  
**GISELE RAMOS ALVES - 568286**  
**MARCOS VINICIUS NUNES DA SILVA - 558427**  
**RAFAEL DE SOUSA FIDELES - 556541**

**Sobral – CE**

**2025**

## SUMÁRIO

1. Visão Geral.....	3
2. Extensão.....	3
3. Tipos de Dados Suportado.....	3
4. Sintaxe e Comandos.....	4
4.1 Estrutura Geral de um Programa.....	4
4.2 Saída e Entrada.....	5
4.3 Estruturas de Repetição.....	6
4.4 Estrutura Condicional.....	6
4.5 Comentários.....	6

## 1. VISÃO GERAL.

A OPL - One Piece Language é uma linguagem esotérica de propósito geral, apresentada como uma narrativa temática baseada no universo do anime One Piece. Nela os programas são escritos como trechos de um diário de bordo, que apresentam comandos ocultos dentro do código “disfarçados” como uma ação dentro da tripulação.

Em síntese, a lógica do programa é: o texto pode parecer uma história comum, mas palavras-chave escondidas são comandos formais interpretados pelo “Den Den Mushi Virtual” (máquina abstrata da linguagem).

Basicamente, ela aborda o código como uma jornada, onde o programador é o **Capitão** e o programa é um **Diário de Bordo**. A OPL trabalha com uma fita de inteiros, chamada de **Baú do Tesouro**, onde cada posição do baú é uma célula inteira e o **Lápis do Navegador** é um ponteiro que representa o índice do baú atual.

## 2. EXTENSÃO DO ARQUIVO.

Os arquivos de código-fonte da One Piece Logbook devem usar a extensão **.opl**.

## 3. TIPOS DE DADOS SUPORTADOS.

A linguagem suporta os seguintes Tipos de Dados Primitivos:

- Inteiro: representa o Valor de Recompensa;
- Caractere: representa uma Mensagem de Den Den;
- String: representa uma Entrada no Diário.

## 4. SINTAXE E COMANDOS.

A OPL ignora todo texto que não comece com um comando narrativo válido. Isso permite que você escreva o código como se fosse uma fanfic ou um diário, e o interpretador só executa as ações reais. Resumindo, ela segue uma sintaxe narrativa temática.

### 4.1 Estrutura Geral de um Programa.

Tripulação reunida!

(comandos...)

Fim da Jornada.

### 4.2 Manipulação do Baú (memória).

Ação Lógica	Comando Narrativo (case intensive)	Significado Temático	Símbolo Interno
define o valor da célula atual como X	Mudar recompensa para X	atualiza o valor no baú após nova contagem	
Incrementar	Aumentar Recompensa	O valor no baú sobe porque você causou confusão	+
Decrementar	Pagar a Nami	O valor desce porque a navegadora cobrou taxas.	-
Mover Direita	Seguir Log Pose	O lápis avança para o próximo baú.	ponteir o ++
Mover Esquerda	Voltar para resgatar	O navio volta para o baú anterior (estilo Enies Lobby).	ponteir o- -

Multiplicar (x2)	Gomu Gomu no	Luffy estica o valor (Multiplicação por 2).	*2
Dividir (/2)	Santoryuu	Zoro corta o valor pela metade (Divisão Inteira).	/2
Resetar (Zerar)	Usar Rumble Ball	Chopper cura o status (Define valor como 0).	0

#### 4.2 Saída e Entrada

<b>Ação Lógica</b>	<b>Comando Narrativo (case intensive)</b>	<b>Significado Temático</b>	<b>Símbolo Interno</b>
Output (Char)	Ler Poneglyph	Decifra o valor numérico como caractere ASCII.	.
Output (Num)	Gritar nível de poder	O Capitão grita o valor bruto da célula atual.	NUM
Output (string)	Registrar Entrada no Diário: “texto”	O Capitão escreve algo no Diário que pode ser lido por todos	STRING
Input	Den Den Mushi tocou	O universo entrega um valor (Input do teclado).	,

### 4.3 Estruturas de Repetição.

Enquanto houver esperança... { ... }

Fim do ciclo.

Explicação: Funciona como um While, repete enquanto a célula for diferente de zero.

Até alcançar X... { ... }

Objetivo alcançado!

Explicação: Funciona como um Do-while

### 4.4 Estrutura Condicional.

Se o Tesouro Atual for Maior que X { ... }

Fim da verificação.

Explicação: Executa o bloco apenas se o valor da célula atual for > X.

Se o Tesouro Atual for Igual a X { ... }

Fim da verificação.

Explicação: Executa o bloco apenas se o valor da célula atual for == X.

Se o Tesouro Atual for Menor que X { ... }

Fim da verificação.

Explicação: Executa o bloco apenas se o valor da célula atual for < X.

### 4.5 Comentários.

Ação Lógica	Comando Narrativo (case intensive)	Significado Temático	Símbolo Interno
Comentário	Yohohoho	Piada de esqueleto (Ignora o resto da linha).	//