**Descrição da Linguagem**

Problema: escrever código em linguagem de markup, tais como HTML/XHTML, LaTeX, XML, é não-flexível, repetitivo e ponto dinâmico.

Objetivo: escrever uma linguagem que facilite o trabalho de manipulação de linguagens de markup, adicionando flexibilidade ao desenvolvimento por meio de comandos mais simples e com mais poder de uso, facilitando tarefas comuns ao contexto e embutindo comandos inteligentes inexistentes nas linguagens de markup em questão.

Características:

* Cada comando/tag do markup original terá um tipo em nossa linguagens, onde seu uso facilite tarefas como: escape, caracteres especiais, acentuação, etc.
* Além dos tipos compostos acima, a linguagem suportará números e textos e combinações de tipos com os nomes dos comandos/tags, com customizações feitas de maneira rápida.
* A partir de variáveis existentes, pode-se criar novas e interliga-as combinando com outros, em estruturas mais complexas, em laços, etc.
* A linguagem terá facilitadores específicos de cada markup, por exemplo em HTML, contadores globais para acessibilidade em que, ao ser utilizado, a inteligência de saber qual foi a sequência utilizada até o momento fica a cargo da linguagem e não do usuário (programador).
* Comando de repetições e condições inexistentes nas linguagens de markup puras para fazer tratamentos úteis como condições sobre os parâmetros de URL em formatos iterativos em LaTeX. Atualmente, para isso ser feito temos que utilizar Javascrirpt junto ao HTML ou repetir muito código, tornando o trabalho mais difícil.

Exemplo:

#write-html(Olá mundo!!!)

p#meu-id.minha-classe(HELLO)

<html lang=”pt-BR”>

<head>

<title>Olá mundo</title>

</head>

<body>

<p id=”meu-id” class=”minha-classe”>

HELLO

</p>

</body>

</html>