Язык “ Крабик (V)\_ii\_(V)” разрабатывается, как язык с “С” подобным синтаксисом, который позволит детям школьного возраста с легкостью овладеть основными методами программирования, основам логики и основам структур данных. Данный язык предназначен для разработки простых программ. Обеспечивает абстракцию от низкотравного инструментария, не позволяет ”выстрелить в ногу”.

«Крабик (V)\_ii\_(V)» является языком высокого уровня с блочной структурой, включающий арифметические выражения и подвыражения в скобках с операциями сложения, вычитания, умножения, деления, унарными минусом и плюсом и другие; логические выражения и подвыражения в скобках (логические И, ИЛИ, НЕ и другие):

* Выражения, конструкции, которым может быть поставлено в соответствие некоторое значение
* Присваивания в виде операций либо операторов
* Условия с необязательной частью else
* Циклы с параметром, с предусловие и постусловием
* Множественный выбор (switch-case)
* Безусловные переходы (goto, break и continue)
* Операции сравнения (>, =, <, !=, <=, =>)
* Функции и/или процедуры с операторами вызова и возврата из них (return)
* Простые средства ввода, вывода в виде операторов или встроенных функций
* Минимальные средства комментирования кода

Язык будет поддерживать данные встроенных (базовых) и конструируемых (пользовательских) типов. Базовые типы – целые и вещественные числа, литерные, логические, строковые и др. Количество базовых типов – не менее трех. Две или более разновидности пользовательских типов – классы/объекты, структуры, объединения, кортежи и другие со средствами описания структуры типа и операторами обращения к составным частям объектов пользовательских типов (примером такого оператора в языке C является .

Язык будет поддерживать операторы объявления программных объектов, включая скаляры и массивы встроенных и пользовательских типов.

Также реализована поддержка следующих пользовательских типов данных:

* Структуры
* Объединения

Области видимости переменных – блок, внутри которого они объявлены.

Встроенные типы: целочисленные Integer, с плавающей точкой Float, логический Boolean, строковый String.

Особенностью данного языка является некоторая ограниченность разработчика. К примеру, в языке не предусмотрены операции непосредственного доступа к памяти и упрощённая грамматика (относительно языка С).

Примеры программ на зыке “Крабик (V)\_ii\_(V)”

Var MakeMeCoffee (integer wishes)

{

Integer Cofe = 26 + 4 / 5;

Return Cofe;  
}

Var AndBucketOfCola (integer wishes)

{

Integer Cola = 2 + 3 – 4;

Return Cola;

}

Integer main(integer wishes)

{

MakeMeCoffee(wishes&);

AndBucketOfCola(wishes&);

}