DJ Elith 3000

Tipos de datos

- Entero
- Instrumento -> piano, guitarra, flauta
- Booleano?
- Carácter ?
- Flotante?

Estructuras de control

- si -> es el if
- sino -> es el else
- para -> es el for
- mientras -> es el while
- tocar -> dice que notas se van a reproducir, esta estructura es asíncrona

Funciones

La verdad no sé si se incluyan, pero de ser así:

- funcion -> declara el inicio de una función
- retorna -> pues retorna

Clases léxicas

Clase léxica	Descripción		
Identificador	 Debe comenzar con algún carácter alfabético (a-z, A-Z). Después puede llevar cualquier carácter numérico (0-9), alfabético (a-z, A-Z) o guion bajo. Se distinguen mayúsculas de minúsculas. Los identificadores no pueden coincidir con las palabras reservadas. 		

Comentario	 Tendrán la estructura /* */ o //, al igual que en el lenguaje C.
Operador Aritmético	• + • - • * • /
Operador Lógico	 == > >= <= !=
Asignación	• =
Separación	()[]{}, (es una coma)
Palabra reservada	 do, re, mi, fa, sol, la, si si, sino para, mientras funcion, retorna tocar piano, guitarra, flauta
Modificador	• \
Constante entera	 Puede empezar ya sea con +, - o con cualquier número (0-9)
Incremento	• ++ •

Modificar las notas musicales

Esta imagen de mala calidad tomada con mi celular refleja las equivalencias del lenguaje en un pentagrama.

