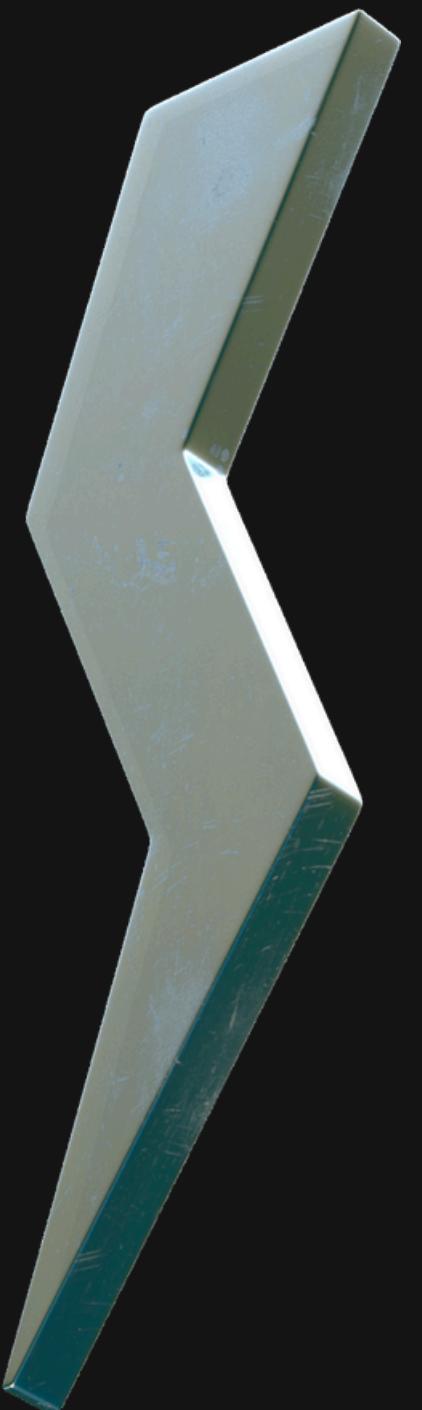


# Movie Night Language

Vinícius Matheus Morales



# Motivações



Simplicidade e tipagem fraca

---

A base de “;” e “{”, “}”

---

Acessibilidade à filmes por streamings

---

Amor por cinema pelo desenvolvedor

# Características



# Variáveis

---

```
// Declaração sem atribuição  
movie tron_ares;  
  
// Declaração com atribuição  
movie tron_legacy = 2010;  
  
// Atribuição após declaração  
tron_ares = 2025;
```

# Input e output

---

```
// Print  
watch movie(2024);  
  
// Input - Apenas int  
movie next_tron = select movie();  
watch movie(next_tron);
```

# Condicional

---

```
// Estrutura do if:  
// Os streamings (CaseSensitive) são:  
// - Netflix  
// - PrimeVideo  
// - DisneyPlus  
  
does <streaming_acima> have <expressão>? {  
    // Bloco do if  
} only Bluray {  
    // Bloco do else  
}
```

# Loop

---

```
// Estrutura do while:  
loop scene <expressão> {  
    // Bloco do while  
}
```

# Operadores unários

+

```
movie frozen = 2014;  
movie same_frozen;  
  
// same_frozen = +frozen;  
same_frozen = plot frozen;
```

-

```
movie frozen2 = 2020;  
movie neg_frozen2;  
  
// neg_frozen2 = -frozen2;  
neg_frozen2 = plot twist frozen2;
```

NOT

```
movie a = 2026;  
movie b;  
  
// b = not a;  
b = reverse movie a;
```

# Operadores binários aritméticos

## SOMA

```
// three = 1 + 2;  
movie three = 1 make new movie with 2;
```

## SUBTRAÇÃO

```
// three = 5 - 2;  
movie three = 5 wrong director, sorry 2;
```

## MULTIPLICAÇÃO

```
// six = 2 * 3;  
movie six = 2 won oscars with 3;
```

## DIVISÃO (INTEIRA)

```
// five = 10 / 2;  
movie five = 10 lost oscars from 2;
```

# Operadores binários lógicos

## IGUAL

```
// eq = 2000 == 2010;  
movie eq = 2000 belongs to the same saga as 2010;
```

## MENOR

```
// lt = 300 < 2012;  
movie lt = 300 worst rated than 2012;
```

## MAIOR

```
// gt = 1000 > 2024;  
movie gt = 1000 better rated than 2024;
```

## AND (BIT A BIT)

```
// a = 1 & 0;  
movie a = all streaming between 1, 0;
```

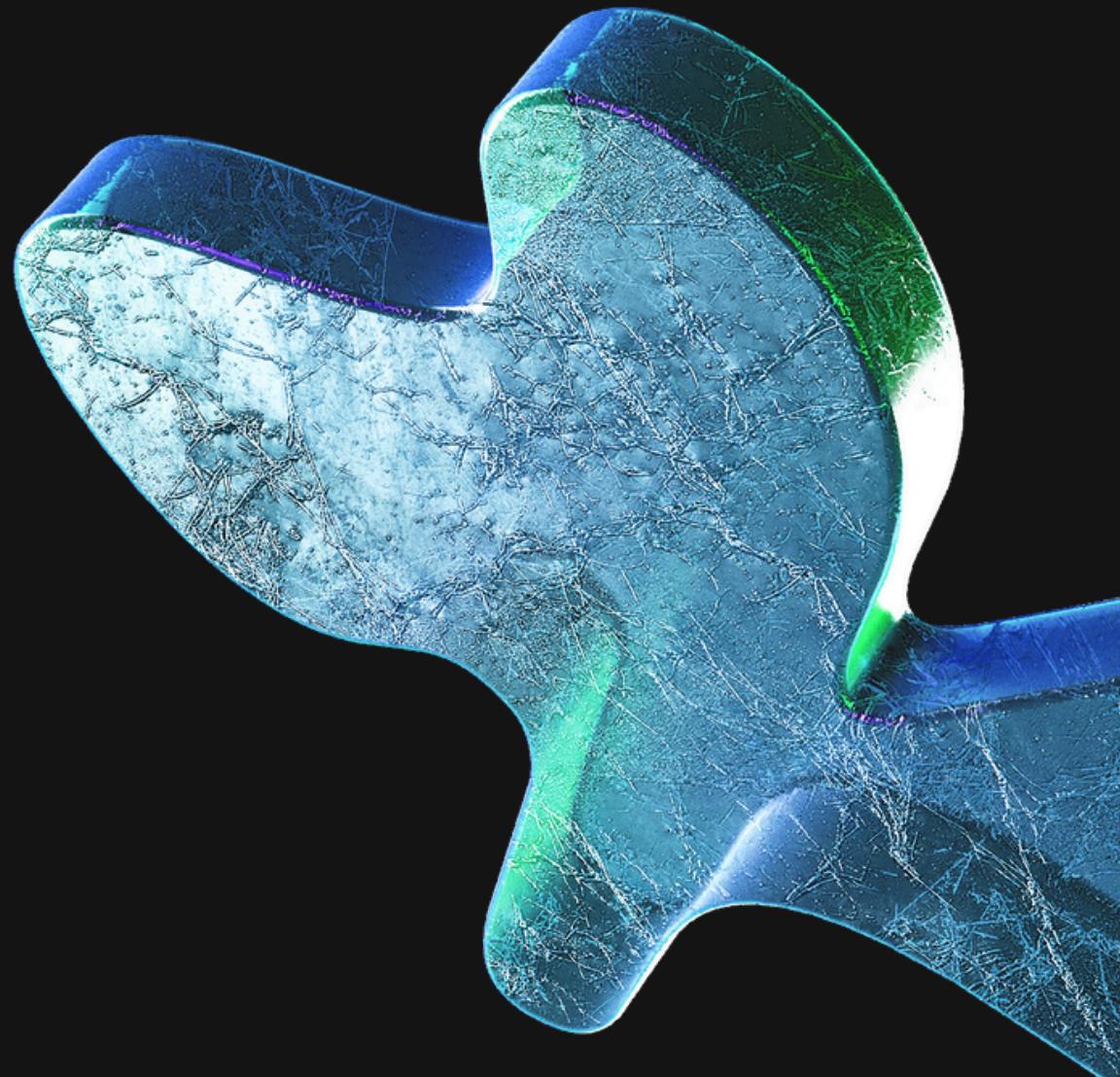
## OR (BIT A BIT)

```
// a = 1 | 0;  
movie a = any streaming between 1, 0;
```

# Curiosidades

A linguagem foi baseada fortemente em conceitos das linguagens Python e C++.

A ideia final seria implementar uma linguagem de fácil entendimento por pessoas não acostumadas com linguagens de programação e que estejam relacionadas, de alguma forma, com a indústria cinematográfica. Inicialmente um desenvolvimento rápido foi feito para estruturar a base da linguagem.



# Exemplo pow (a ∧ b)

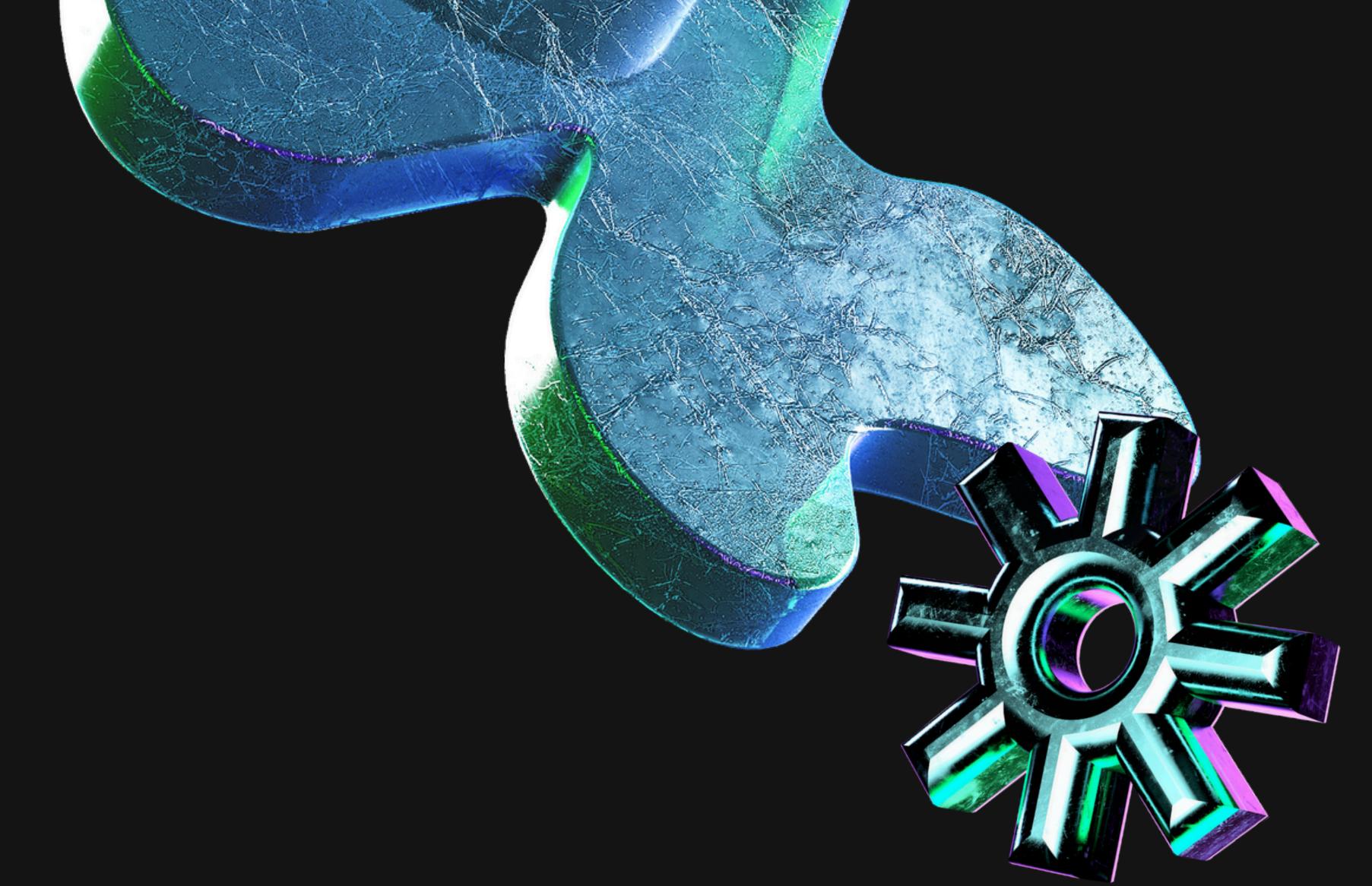
---

```
movie frozen = select movie();
movie tangled = select movie();

movie frozen_tangled = frozen; // frozen ^ tangled

movie i = 1;
loop scene i worst rated than tangled {
    frozen_tangled = frozen_tangled won oscars with frozen;
    i = i make new movie with 1;
}

watch movie(frozen_tangled);
```



Obrigado

<https://github.com/vinicioimm7/language>