

Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

# Linguagem de programação Lotus

Acácia dos Campos da Terra  
Gabriel Batista Galli  
Vladimir Belinski

Chapecó  
2015

A linguagem de programação Lotus é uma linguagem desenvolvida com base em Java com as seguintes características e funcionalidades:

- Extensão de arquivos
- Sintaxe
- Declaração de variáveis
- Atribuições de valor
- Entrada e saída
- Operações aritméticas
- Desvios condicionais
- Laços de repetição
- Conversão de tipos

## Extensão de arquivos

Os códigos escritos com a linguagem de programação Lotus devem apresentar extensão “.lt”.

## Sintaxe

A sintaxe da linguagem Lotus de programação é flexível, ou seja, os comandos podem apresentar quebras de linha que podem incluir até mesmo comentários, caso seja conveniente.

A sintaxe da linguagem também permite que se faça vários comandos em uma mesma linha, desde que finalizados com ‘;’.

Exemplo:

```
print(oi); println(ola); let var = 75: int;
```

Já comandos do tipo if, for e while exigirão ‘{’ e ‘}’ como delimitadores de bloco. Comentários são marcados com “--”, assim como o “//” do C ou Java. Não há comentários de bloco.

## Declaração de variáveis

A sintaxe de declaração de variável funciona da seguinte forma:

```
let nome_variavel: tipo_variavel;
```

Sendo obrigatório o uso de “let ” antes de qualquer declaração e o uso de ‘;’ ao final dela. É permitida a criação de várias variáveis do mesmo tipo em apenas uma linha, desde que separadas por vírgulas, exemplo:

```
let x, y, z: int;
```

Também é permitida a atribuição de valores às variáveis no momento da declaração. Exemplo:

```
let x = "Oi": string;
```

## Atribuições de valor

Para atribuir valores à uma variável, basta fazer:

```
nome_variavel = valor_variavel;
```

As atribuições também podem ser feitas na própria declaração de variável, como demonstrado.

Se por ventura for atribuído um valor diferente do do tipo da variável, então será automaticamente convertido. Exemplo:

```
let b: bool;
```

```
b = 861;
```

b após a conversão automática valerá "true".

## Entrada e saída

Para imprimir uma linha, deve ser chamada a função `print()`. A mesma é equivalente ao `printf()` do C ou `System.out.print()` do Java. O comando `println()` imprimirá o que foi solicitado e também imprimirá uma quebra de linha ao final (equivalente ao `System.out.println()` do Java).

Para imprimir o valor de uma variável, a mesma deve ser expressa entre cifrões. Exemplo:

```
let ex: string;
```

```
print(var: $ex$);
```

Onde "print" é o comando e o uso de '(' e ')' é obrigatório para delimitar o comando. "var: " é uma string a ser posta diretamente na tela e \$ex\$ é o nome da variável, que está delimitada pelos cifrões para poder ser impressa.

Os caracteres especiais em um comando de saída são:

`\t` para uma tabulação  
`\n` para uma quebra de linha (para imprimir o literal “`\n`”, faça “`\\n`”)  
`\$` para um cifrão  
`\\` para uma contra-barra

Os comandos “`print`” e “`println`” aceitam também expressões em sua forma pura, desde que delimitadas pelos cifrões, como se fosse uma variável e então as expressões são resolvidas. Exemplo:

```
println($ -3 + 4 * 2 / ( 1 - 5)^ 2 ^ 3$);
```

O qual a resposta será `-3`.

De maneira análoga às funções de saída, o comando `scan()` é utilizado para ler um valor do teclado. Esse comando lê a informação até o primeiro espaço ou quebra de linha que delimitar a entrada desejada, sendo idêntico ao `scanf()` do C. Já o comando `scanln()` lê uma linha inteira, assim como o `fgets()` do C. Em ambos os comandos, a conversão dos tipos de variável se aplica, caso a entrada não corresponda ao valor esperado.

Exemplo do comando `scan()`:

```
let i: int;
```

```
scan(i);
```

Onde “`scan`” é o comando, ‘(’ e ‘)’ são os caracteres obrigatórios de delimitação e “`i`” é a variável onde será armazenado o valor lido. Neste exemplo, um valor do tipo inteiro.

## Operações aritméticas

Todos os tipos de variáveis operam entre si, através da conversão de tipos, utilizando os seguintes operadores:

Matemáticos: `-`, `+`, `/`, `%`, `*`, `^`

Comparação: `<`, `<=`, `=`, `>=`, `>`, `!=`

Booleanos: `!`, `&&`, `||`

Exemplo de uso:

```
let x: int;  
let y: double;
```

```
x = 3 - -4;
```

```
y = + 2 ^ - 4 + -0 / + 5;
```

Onde a resposta será  $x = 7$  e  $y = 0.0625$ .

Os operadores de comparação e os booleanos sempre resultam em um booleano. A comparação de strings é em relação a ordem lexicográfica (se as strings têm tamanhos diferentes, a menor vem antes). Comparações com booleanos são feitas de modo que o valor é primeiro transformado em inteiro e só então é feita a comparação (exceto para os operadores “==” e “!=”).

Os operadores matemáticos variam com seu tipo:  
Int e double funcionam normalmente, como ensinado na matemática.

Para booleanos, os operadores matemáticos são interpretados como as seguintes operações lógicas:

```
+ → or  
- → nor  
/ → nand  
% → xnor  
* → and  
^ → xor
```

Para string, em relação aos operandos:

```
+ → concatena o segundo ao primeiro  
- → retira a primeira ocorrência do segundo no primeiro  
/ → retira todas as ocorrências do segundo no primeiro  
% → retira todas as ocorrências do primeiro no segundo (“resto” da operação de '/')  
* → adiciona o segundo entre cada caractere do primeiro  
^ → se o segundo operando for uma string, retornará o índice daquela string dentro do primeiro operando. Caso contrário, retorna o char do primeiro na posição indicada pelo segundo
```

## Desvios condicionais

A linguagem suporta toda e qualquer cadeia ou aninhamento de comandos `if`. A condição é qualquer expressão suportada pela linguagem, cujo resultado será transformado em booleano para efeitos de avaliação.

Um comando de desvio condicional se comportará da seguinte forma:

```
if (condição) {  
    - comandos a serem executados quando a condição for verdadeira  
} elsif (outra condição) {  
    - comandos a serem executados quando a segunda condição for verdadeira  
} else {  
    - comandos a serem executados quando nenhuma das condições acima for verdadeira  
}
```

Sendo “if”, “elsif” e “else” palavras reservadas para as operações de desvio e o uso de ‘(’ e ‘)’ obrigatórios para delimitar a(s) condição(ões). O uso de ‘{’ e ‘}’ também é obrigatório para delimitar o bloco de código, mesmo que seja escrito em uma linha.

## Laços de repetição

## Conversão de tipos

Todas as variáveis que receberem um valor que não seja compatível com o seu próprio tipo (especificado na declaração) passarão por uma conversão automática, onde:

Se foi atribuído um número inteiro:

- à uma variável `double`: se o `int` era `x`, o `double` será `x.0`
- à uma variável `bool`: se o `int` era 0, torna-se `false`, senão `true`
- à uma variável `string`: se torna uma `string` que representa o valor inteiro

Se for atribuído um número `double`:

- à uma variável `int`: o valor será truncado, ou seja, só será guardado o que está antes da vírgula
- à uma variável `bool`: se o valor for 0.0, torna-se `false`, senão `true`

- à uma variável string: torna-se uma string que representa o valor double

Se for atribuído um valor bool:

- à uma variável int: se for true, torna-se 1 e se false, torna-se 0
- à uma variável double: se for true, torna-se 1.0, se false, 0.0
- à uma variável string: torna-se uma string de conteúdo “true” ou “false”, dependendo do valor da variável

Se for atribuído um valor de uma string:

- à uma variável int ou double: Se a string representa um int ou double, converte-se normalmente. Exemplo: “7” se torna 7 e “11.0” se torna 11.0

Se a string for exatamente “true” ou “false”, a conversão de bool pra int/double ocorrerá

Caso contrário, o int ou double receberão o tamanho da string, para evitar exceções no programa.

- à uma variável bool: será true se a string é exatamente “true”. Caso contrário, false.