

ToonTalk

Um ambiente de programação
animada para crianças



O que é o ToonTalk?

“O ToonTalk é um jogo de computador para fazer jogos de computador.”

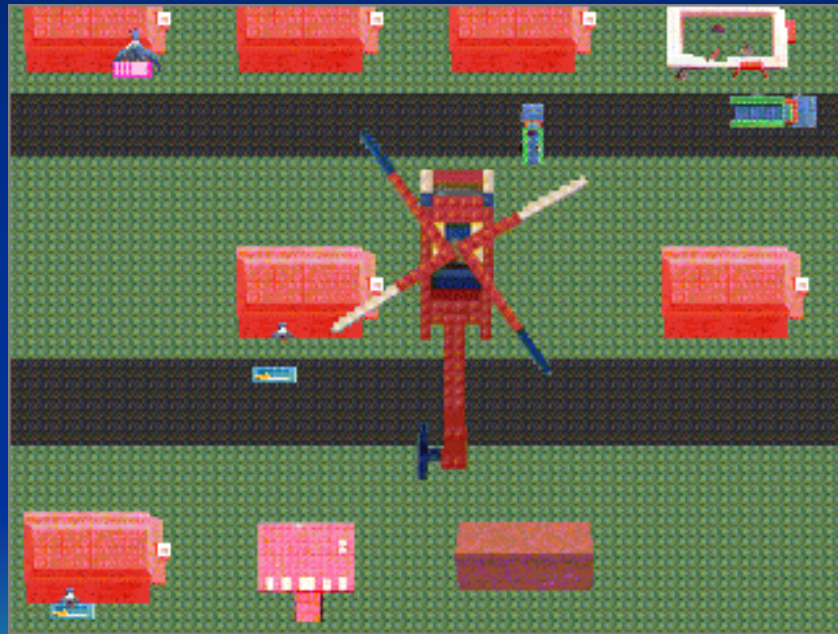
-- David Kahn, 10 anos.

“É um mundo animado, onde as crianças podem criar, executar, depurar e trocar programas.”

*-- Ken Kahn, pai do David e inventor do
ToonTalk*



- Começa-se a voar num helicóptero. Depois pousa-se e entra-se em casas, usando ferramentas e personagens animados para aumentar a cidade ou fazer jogos.



Ferramentas e personagens animados

- ET
- Limpopó
- Artolas
- Varinha mágica
- Engenhocas
- Marretas
- Tu
- ...



Código-fonte tradicional

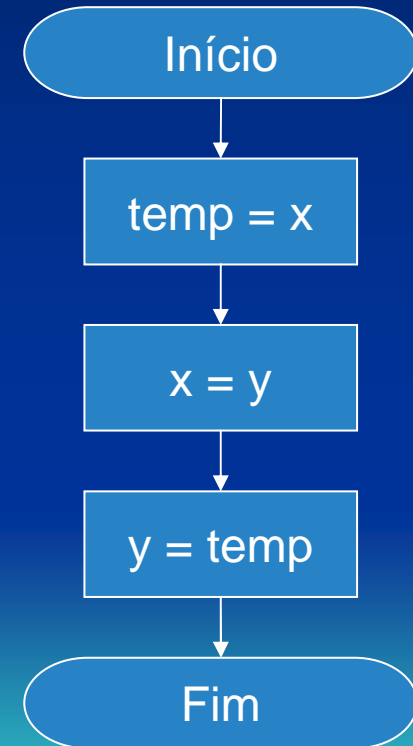
- Objectivo: temos x e y , e queremos trocar estes valores.

Pascal:

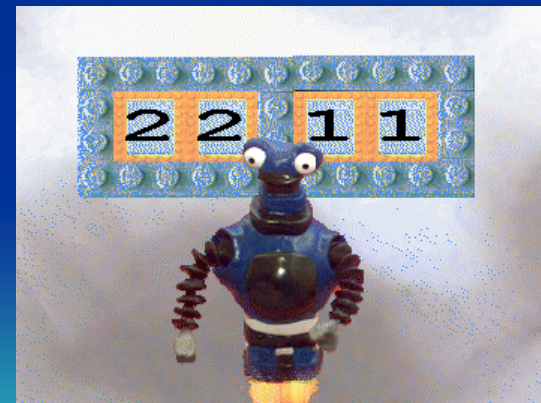
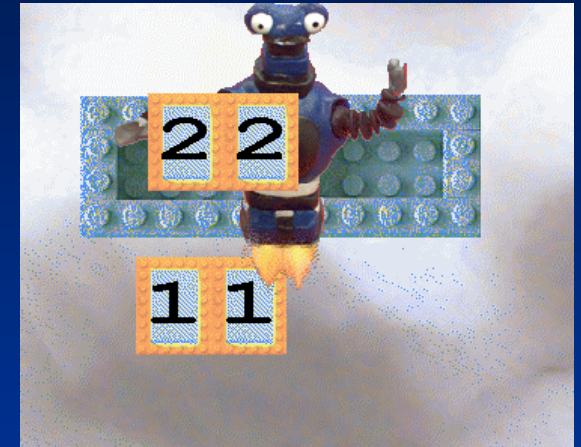
```
temp := x;
```

```
x := y;
```

```
y := temp;
```



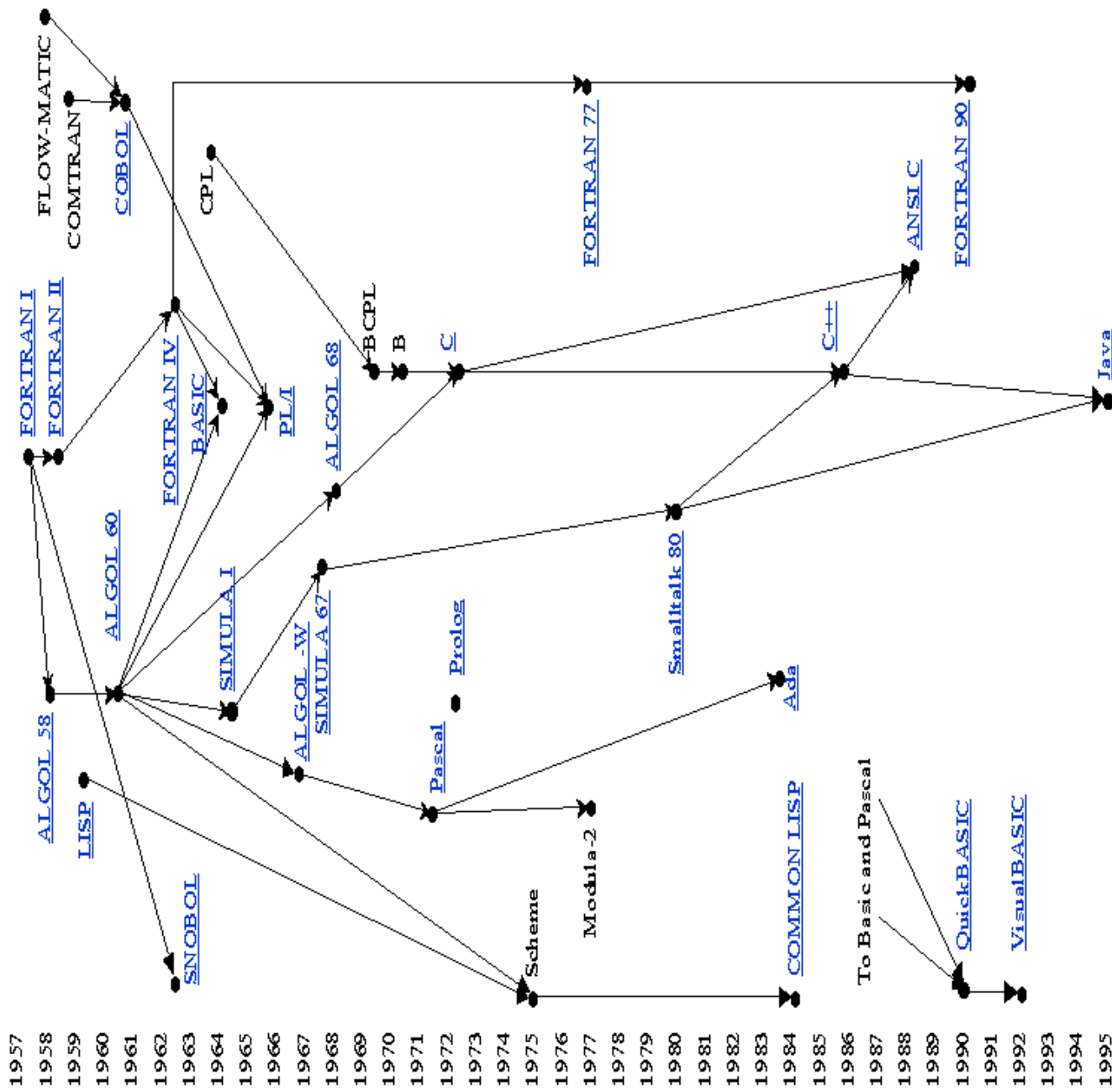
Código-fonte em ToonTalk



Ciência computacional do ToonTalk

- É um interpretador para uma linguagem de programação concorrente por restrições.
- Outras linguagens da família: Janus, Flat Guarded Horn Clauses, KL1, Flat Concurrent Prolog, Parlog, Strand.
- Para saber mais: www.toontalk.com

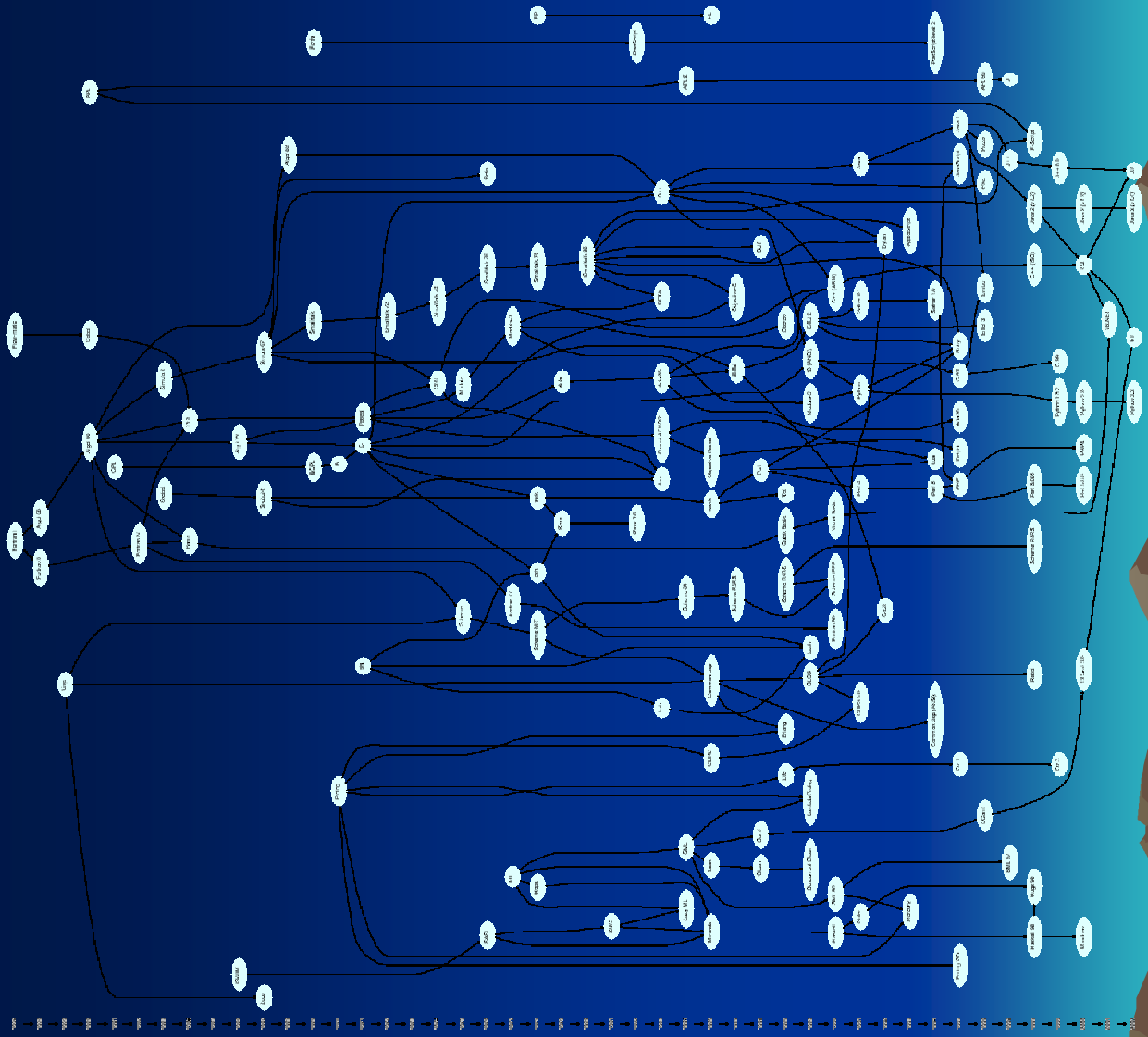




Color-coded bars representing the primary domain of each language:

- Orange:** C++ - General Usage (1983-1995)
- Yellow:** Pascal - Teaching (1971-1984)
- Green:** COBOL - Business (1960-1970)
- Blue:** Fortran - Scientific (1957-1977)
- Purple:** ALGOL - Publication (1958-1968)

1957 1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964 1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995



100 99 98 97 96 95 94 93 92 91 90 89 88 87 86 85 84 83 82 81 80 79 78 77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1