

055

DESENVOLVIMENTO DE UMA INTERFACE GRÁFICA PARA A LINGUAGEM NÁUTILUS. *Fernando*

P D'Andrea, Cirney Carneiro, Paulo Fernando B Menezes (Projeto HoVer-CAM, Instituto de Informática, UFRGS)

Náutilus é uma linguagem de programação baseada em objetos e é dotada de características incomuns em linguagens de programação: concorrente em múltiplos níveis, e é dotada de facilidades de abstração que suportam composição paralela de objetos e solução de problemas comuns de sincronização. Náutilus pode ter objetos elaborados a partir de outros através da utilização de operações sobre os mesmos, que podem ser aplicadas de uma forma composicional. A semântica da linguagem está fundamentada em uma abordagem categorial. No presente momento, a linguagem Náutilus é apresentada como uma linguagem textual, e o presente trabalho propõe uma apresentação gráfica para a linguagem Náutilus, onde símbolos e conexões entre os mesmos permitem ao programador especificar objetos e demais estruturas presentes na linguagem (como ações), bem como especificar de que modo estes elementos devem integrar-se. Objetos podem ser criados, ações podem ser definidas, em outras palavras, programas completos podem ser escritos através dos símbolos propostos. As vantagens de uma *interface* gráfica de programação residem, em primeiro lugar, na possibilidade de eliminar passos entre a engenharia de *software* e a programação. As mesmas estruturas gráficas poderiam ser utilizadas tanto para programar quanto para especificar o sistema. Além disso, um esquema gráfico é mais intuitivo para o programador. Um único símbolo pode o que várias linhas de código representam. Outra vantagem em uma representação gráfica é a interpretação facilitada do sistema por outro programador ou analista ou o próprio usuário. É mais simples de compreender uma forma visual do que uma complexa forma textual. Outros trabalhos para a melhoria da linguagem serão desenvolvidos futuramente, como a introdução de classes na mesma. (CNPq – PIC/UFRGS).