

148

**PROTÓTIPO DO NÚCLEO DE UM AMBIENTE DE PROGRAMAÇÃO VISUAL DATAFLOW.***Eleonor Vinícius Dudel Mayer, André Souza Lemos (orient.) (UNIJUI).*

Para além do espectro de aplicações mais sofisticadas, a proposta das linguagens de programação visual *DataFlow* pode ser uma alternativa à introdução de noções básicas de ciência da computação, tanto ao público em geral como ao público universitário. A adoção da computação como parte do currículo escolar, por exemplo, várias escolhas estão ainda a serem feitas e elas dependem do modo como se disponha a computação na cultura humana como um todo e não apenas nos setores de aplicação mais tradicionais da computação. Justifica-se portanto, uma busca de padrões de programação que sejam compatíveis com o universo do usuário leigo. A programação é uma tecnologia que se diferencia justamente por produzir mistérios com muita facilidade. É importante que o conhecimento da ciência da computação e da engenharia de software não seja um mistério para o usuário de computadores. Trabalhamos na elaboração do protótipo do núcleo de um ambiente de programação visual *DataFlow*, o qual adota um modelo de programação que busca a máxima simplicidade. São utilizadas construções cujo sentido é evidente pelo contexto, não requerendo, por parte do usuário, um conhecimento prévio específico de sistemas computacionais, seja do ponto de vista da organização, seja do ponto de vista da arquitetura. A interpretação da notação diagramática, que será o veículo expressivo e ao mesmo tempo o sistema de codificação do nosso Ambiente de Programação Visual *DataFlow*, é definida sem recurso a métodos formais de especificação de linguagens. Serve à modelagem de sistemas computacionais, o que comumente implica tanto a especificação como o projeto destes sistemas, sejam eles artificiais ou naturais, não somente em seus aspectos estruturais, como também, potencialmente, nos seus aspectos genéticos. (Fapergs).