



## 概要



ピクチャによる拡張文字やアニメーション等の高レベルの言語要素・構造を用いてアルゴリズムと計算モデルを記述する次世代のプログラミング言語です。

モデル・コード・ドキュメントを一体化して記述します。



## ○ 特徴

より簡潔で分かり易いプログラムの開発が可能になります。



より安全で信頼性の高いソフトウェアの開発が可能になります。

言語要素の暗記が必要なく学習コストが低い言語です。



オープンな言語要素とライブラリで、知識を蓄積・共有します。

## 実用化の可能性

## ○ 実績 ※これらのアプリケーションに限定されません



基本・古典的  
アルゴリズム



熱伝導  
数値シミュレーション



グラフ・ネットワーク  
アルゴリズム



流体  
数値シミュレーション



計算幾何学  
アルゴリズム



マルチエージェント  
シミュレーション

## ○ 想定される用途

- プログラミングに関する教育資料開発
- 計算科学や工学シミュレーションのソフト開発
- 技術継承を目的とした知識表現や教材開発
- プレゼンテーションツールや書籍作成

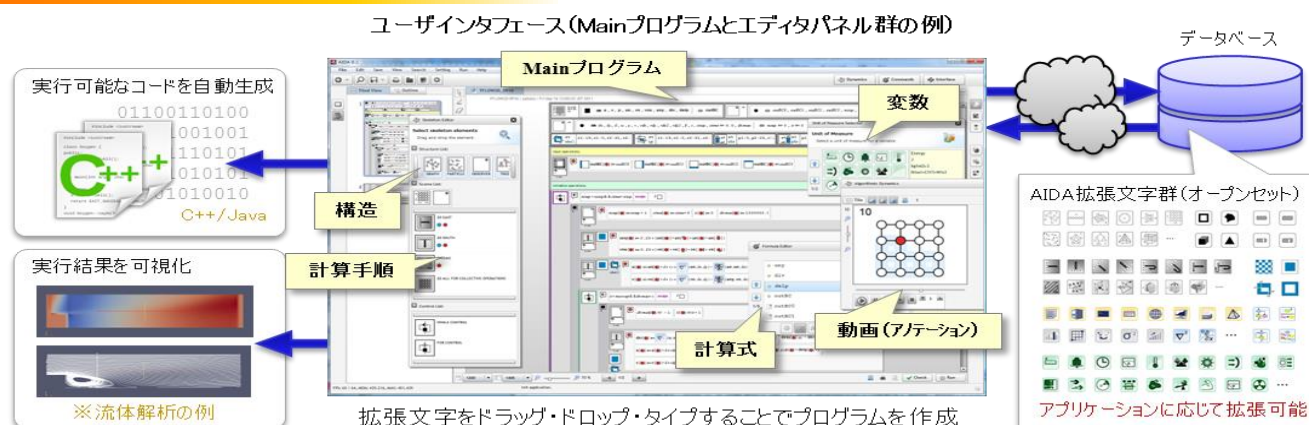
## ○ 課題

- 多くのアプリケーションをサポートするため、必要不可欠な言語要素とライブラリを充実させます。
- 広く利用して頂くため、webクライアントとして実装中です。

## UBICからのメッセージ

〇とにかく使い易く、楽しくソフトウェアが開発できる言語ですので是非一度使ってみてください。

## 開発環境概要図



モデル・コード・ドキュメントを一体化した知識・情報資源の蓄積と共有

関連特許: 編集支援プログラムおよびプログラム編集の支援方法 (特願2005-056804 【特許第5164032号】)