

Náutilus é uma linguagem de programação baseada em objetos e é dotada de características não comumente encontradas em linguagens de programação: concorrente em múltiplos níveis, e 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 categoria. Ainda no presente momento, a linguagem Náutilus é apresentada como uma linguagem textual. O presente trabalho se propõe elaborar uma apresentação gráfica para a linguagem Náutilus, onde símbolos e conexões entre os mesmos permitem ao programador especificar objetos e demais estruturas presentes em programas escritos na linguagem (como ações), bem como especificar de que modo estes elementos se integrarão. 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, no aspecto de eliminar passos entre a engenharia de software e a programação. As mesmas estruturas gráficas podem ser utilizadas tanto para programar quanto para especificar o sistema. Além disso, um esquema gráfico é muito mais intuitivo para o programador. Um único símbolo pode representar a mesma coisa que várias linhas de código representariam. Outra vantagem em uma representação gráfica é a interpretação facilitada do sistema por um programador ou um analista ou o próprio usuário. É bastante 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.