

3. ŠTEVILKE, ČRKE IN KOMPJUTER KOT KALKULATOR

Do sedaj smo se že naučili, kako kompjuterju ukazati, da izpiše črke in grafične znake s pomočjo PRINT ukaza. Vemo tudi, da s pritiskom na ENTER ukažemo kompjuterju, naj izpolni na ekranu izpisan ukaz. Od sedaj vas ne bomo več posebej spominjali, da je potrebno pritisniti ENTER vsakič, ko se uporablja kakšna komanda, temveč boste avtomatsko računali, da ste ga pritisnili na koncu vsake vrste. Številke se na vašem ekranu lažje tiskajo kot črke. V prejšnjem poglavju smo že omenjali, da kompjuter pričakuje številko po PRINT, če podpičja niso bila koriščena. Tako se po pritisku PRINT 2 pokaže na ekranu številka 2.

Možno je tudi kombinirati črke in številke:

```
PRINT 2, "ABC"
```

Opazili boste, da se med 2 in ABC nahaja praznina.

Sedaj napišite:

```
PRINT 2; "ABC"
```

Nato pa še:

```
PRINT 2 "ABC"
```

Kadar se med izrazi, ki se nahajajo za ukazom PRINT, uporablja vejica (,), bo kompjuter napisal te izraze tako, da bo med njimi pustil 16 vrst praznine, če pa so razdvojeni z ; (pika, vejica), pa jih bo napisal brez praznine. V primeru, da pa med njimi ni ničesar, pa bo javil, da se je zgodila napaka.

Ukaz PRINT lahko uporabljamo z matematičnimi operacijami, ki so na tastaturi, oziroma lahko ZX-spectrum uporabljamo kot kalkulator.

Na primer:

```
PRINT 2 + 2
```

Odgovor se pojavi na vrhu ekrana. Primerjajmo to sedaj z

```
PRINT "2 + 2"
```