

OSNOVNI POJMI PROGRAMIRANJASKUPEK OSNOV

Programi

Številka vrstice

Programe popraviti s  ,  in EDIT

RUN, LIST

GO TO, CONTINUE, INPUT, NEW, REM, PRINT

STOP, INPUT

BREAK

Vtipkajte sledeči vrstici kompjuterskega programa, da dobite prikaz sume dveh števil.

Ta ekran izgleda tako:

```

10 > LET a = 10
20 PRINT a
K

```

Kakor že veste, te vrstice niso bile izvedene takoj, temveč vložene kot programske vrstice, ker se pričnejo s številkami vrstic. Poleg tega boste opazili, da številke vrstic določajo vrstni red vrstic v programu. To je posebno važno, ko se program odvija, kaže pa se tudi v vrstnem redu vrstic listinga, ki ga sedaj lahko vidite na ekranu.

Doslej ste vložili šele prvo številko, zato pišite

```
15 LET b = 15
```

in to vložite. Nemogoče je to vrstico vrniti med prvi dve, če bi imeli namesto 10 in 20 številki 1 in 2 (številke vrstic morajo biti cele številke med 1 in 9999). To je vzrok, zakaj je pri prvi vložitvi programa koristno pustiti prostor med številkami vrstic.

Sedaj morate vrstico 20 spremeniti v

```
20 PRINT a + b
```