

Če želite program nadaljevati, vtipkajte:

CONTINUE

in računalnik bo od vas zahteval drugo številko.

Ko je uporabljen CONTINUE, se računalnik spomni števila vrstic v zadnjem sporočilu, ki vam ga je dal in pod pogojem, da ni bilo OK, se vrne na to vrsto; v našem primeru se vrne v vrstico 40, oz. ukazu INPUT. Zamenjajte vrsto 60 z GO TO 31; to ne bo prineslo bistvene razlike v teku programa.

Če se število vrst v ukazu GO TO nanaša na neobstoječo vrstico, gre računalnik na naslednjo vrstico za dano številko. Isto velja tudi za RUN; v resnici RUN pomeni RUN 0. Sedaj vtipkajte številke na ekran, dokler se ne začne napolnjevati. Ko bo poln, bo računalnik celo gornjo polovico ekrana pomaknil za eno vrstico proti vrhu, da bi napravil prostor ter pri tem zgubil naslov z vrha. To se imenuje scrolling.

Ko vas to utruje, program ustavite z ukazom STOP ter pritisnite ENTER, da bi dobili listing.

Poglejte ukaz PRINT v vrstici 50. Tu je interpunkcija - vejica (,) zelo važna in vedeti morate, da ima ona mnogo strožja pravila kot interpunkcija v našem jeziku.

Vejice nam omogočajo začetek pisanja od levega roba ali sredine ekrana, odvisno kaj jim sledi. V vrsti 50 vejica pomaga, da se temperatura v Celzijusovih stopinjah tiska v sredini vrste. S piko in vejico (;) se naslednje število ali string (vrstni red znakov) takoj izpiše za predhodnim. To lahko vidite, če v vrsti 50 vejico zamenjate s piko in vejico.

Naslednji interpunkcijski znak, ki ga uporabljate v ukazih PRINT, je apostrof (^). Ta znak povzroči, da se vse novo kar se napiše, ponavlja na začetku nove vrstice na ekranu, to pa se bo vsekakor zgodilo na koncu vsakega PRINT ukaza, zato apostrof ne boste uporabljali pogosto. Zaradi tega ukaz PRINT v vrsti 50 vedno začne izpisovati novo vrsto, v vrsti 30 pa daje prazno vrsto.

Če želite to preprečiti, morate na koncu prvega PRINT ukaza, za katerim se nadaljuje drugi v isti vrsti, postaviti piko ali vejico in piko. Da bi to