

= pomeni enako. Čeprav je to isti znak kot pri ukazu LET, se uporablja za povsem drugačne stvari.

(SYMBOL SHIFT skupaj z R) pomeni "manjši od", piše pa se tako:

$$1 < 2$$

$$-2 < -1$$

$$-3 < 1$$

to je res,

$$1 < \emptyset$$

$$\emptyset < -2$$

to pa ne (napačno postavljeni znaki).

Vrsta 40 primerja a in b. Če sta enaka, bo računalnik program ustavil z ukazom STOP. Sporočilo na dnu ekrana: 9 STOP, statement 30:3, nam pokaže, da je tretji ukaz v vrsti 30 vzrok, da se je program ustavil. To je ukaz STOP.

Vrsta 50 ugotavlja, ali je b manjši od a, vrsta 60 pa, ali je b večji od a. Če je eden od teh pogojev točen, se na ekranu odtiska odgovarjajoč odgovor, program pa deluje do vrste 70, ki ga vrača na vrsto 30 ter začenja znova.

CLS (čistilec ekrana) ukaz v vrsto 20 je postavljen, da bi drugi osebi preprečili, da bi videla, kaj ste napisali.

Znak > (SYMBOL SHIFT in T) pomeni "večji od", zašiljeni konec kaže proti manjšemu številu.

Znak <= (SYMBOL SHIFT in Q) pomeni "manj ali enako". Podoben je le da je točen odgovor tudi v primeru, če sta dve števili enaki, zato je $2 = 2$ točno, $2 < 2$ pa ni točno.

Znak >= (SYMBOL SHIFT skupaj z E) pomeni "večje ali enako" in je podoben >.

Znak <> (SYMBOL SHIFT z W) pomeni "ni enako" ter je nasprotno od =. Matematiki običajno pišejo <=, >=, <> pa kot ≤, ≥ in ≠. Ravno tako pišejo "2 3 4", kar je v BASICu nemogoče. Pazite: v nekaterih verzijah BASICA (ne pa tudi na ZX-SPECTRUM) ima instrukcija IF naslednjo obliko:

IF pogoj THEN število vrste

kar pomeni isto kot: IF pogoj THEN GO TO številb vrste