

PRINT 99

nekajkrat zaporedoma.

Če računalnik izpisuje kilometre in kilometre teksta, morate biti pozorni na to, da ne bo nič scrollirano z vrha, preden to dobro ne pregledate. To lahko vidite, če vtipkate:

```
CLS: FOR n=1 TO 100: PRINT n: NEXT n
```

Ko je ekran popolnjen, se bo računalnik ustavil ter napisal scroll na dnu ekrana. Brez kakšne posebne hitrosti pregledajte prvih 22 vrst ter nato pritisnite y (za yes) in računalnik vam bo dal drugi ekran, poln številok. Pravzaprav bo vsaka tipka aktivirala računalnik, da bo nadaljeval, razen n (za no), STOP (SYMBOL SHIFT in a) ali SPACE (tipka BREAK). Te tipke bodo povzročile, da se bo računalnik ustavil z obvestilom: D BREAK-CONT repeats.

Ukaz INPUT lahko naredi veliko več, kot smo vam do sedaj povedali.

Videli ste že ukaze, kakor je ta:

```
INPUT "Koliko let imate", starost
```

v katerem računalnik izpisuje tekst "Koliko let imate" na dnu ekrana, vi pa morate vpisati svojo starost.

V bistvu je INPUT ukaz sestavljen iz enot podatkov in separatorja na popolnoma isti način, kot ukaz PRINT enote, zato sta "Koliko let imate" in starost INPUT enote. INPUT enote so običajno iste kot PRINT enote, vendar obstajajo nekatere zelo važne razlike.

Prvo, posebna INPUT enota je variabla, katere vrednost moramo vpisati; v našem primeru je to starost. Pravilo je, da v primeru, če se enota INPUT začne s črko, mora biti ta enota variabla, katere vrednost je treba vpisati.

Drugo, lahko bi izgledalo, da ne morete vpisati vrednost variable kot del teksta; temu se lahko izognete, če variablo postavite v oklepaje. Katerikoli izraz, ki se začne s črko mora biti zaprt z oklepaji, če bo napisan kot del teksta.

Katerikoli vrsta PRINT enote, ki ne spada v okvir teh pravil, je tudi INPUT