

ZNAK	IME IN OPIS
>	GREATER THEN (več kot) - uporablja se pri testiranju relacij
$\pi$	PI - numerična konstanta 3,141592654

samo 80 znakov (logična ekranska vrstica).

POZOR! Preden začnemo pisati program v BASICU, moramo vedno najprej vtipkati instrukcijo NEW ter pritisniti **RETURN** tipko.

CBM 64 ima dve množici znakov, ki jih lahko uporabljamo preko tastature ali pa jih izpisujemo s programom.

MNOŽICA 1 vsebuje velike črke abecede in številke od 0 - 9 (izpisujemo jih brez **SHIFT** tipke). Če pa pritisnemo in držimo **SHIFT** tipko, lahko uporabimo grafične znake na desni strani tipk. Če pritisnemo in držimo **C=** tipko, se izpisujejo grafični znaki na levi strani tipk. Kadar držimo **SHIFT** tipko in pritisnemo na tipke, ki nimajo znakov spredaj, se v večini primerov izpiše znak na vrhu tipke.

V MNOŽICI 2 so na voljo nale črke abecede in števila od 0 - 9 brez pritiska na **SHIFT** tipko. Velike črke pa lahko izpisujemo s pritiskom na **SHIFT** tipko. Grafične simbole na desni strani tipke lahko uporabljamo s pritiskom na **C=** tipko, medtem ko se simboli na vrhu tipk izpišejo, če pritisnemo na **SHIFT** tipko. Iz prve množice v drugo in obratno preidemo tako, da pritisnemo hkrati **C=** in **SHIFT** tipko.

## 2. ŠTEVILA IN SPREMENLJIVKE

Konstante so podatki, ki jih uporabljamo v BASIC stavkih. Te vrednosti upošteva BASIC med izvajanjem programskega stavka. CBM BASIC lahko raspozna in uporablja tri tipe konstant: