

- 1) INTEGER števila (celoštevilske konstante)
- 2) FLOATING-POINT števila (realne konstante)
- 3) STRINGE (konstante niza znakov)

INTEGER so cela števila, pišemo jih brez decimalne vejice, vendar morajo biti v mejah med - 32768 in + 32767. Znak + lahko pred številki izpustimo. Ničel, ki jih pišemo pred številki, BASIC ne upošteva. Integer konstante se shranijo v spominu računalnika kot dvo byte-na binarna števila.

Primeri: -122
 8765
 +44
 0
 -32767

POZOR! Med številkami nikoli ne piši vejic (?SYNTAX ERROR)

FLOATING-POINT konstante (konstante z gibajočo se piko) so realna števila. Uporabljamo in zapisujemo jih na dva načina:

- a) SIMPLE (navaden zapis)
- b) SCIENTIFIC NOTATION (znanstveni zapis)

Floating-point konstante izpiše BASIC na devet mest natančno. Ta mesta so vrednosti med - 999999999 do + 999999999. Če vnesemo več kot deset mest, bo število zaokroženo glede na vrednost na desetem mestu. Če je ta vrednost več ali enaka 5, bo zaokroženo navzgor, če pa je manjše od 5, bo zaokrožen navzdol.

Floating -point števila zavzemajo 5 bytov spomina in operirajo z desetimi mesti v izračunu, medtem ko se izpišejo na devet mest natančno.

Primeri: 1.23
 -0.998877
 3.1459
 .777777
 -333.
 .01