

POZOR! Če hočeš vključiti v string narekovaje, uporabi CHR\$ (34).

3. SPREMENLJIVKE

Spremenljivke so količine, ki jim lahko priredimo različne vrednosti. Med seboj jih razlikujemo po njihovih imenih. Vrednost spremenljivki priredimo tako, da postane enaka konstanti ali pa je rezultat izračunov v programu. Vrednosti spremenljivk so lahko integer, floating-point števila ali pa stringi. Če uporabimo spremenljivko v programu, preden ji dodelimo določeno vrednost, moramo vedeti, da ji BASIC interpreter dodeli vrednost 0, če je spremenljivka integer ali floating-point. Če je to string spremenljivke pa ji priredi prazen string.

Imena spremenljivk si lahko poljubno izbiramo, vendar pa CBM BASIC razbere le prva dva znaka v imenu. To pomeni, da različne spremenljivke ne smejo imeti enaka prva dva znaka. Imena spremenljivk tudi ne smejo biti enaka instrukcijam v BASICU, prav tako te instrukcije ne smejo biti vključene v njihovo ime. Če se to zgodi, nam BASIC javi ?SINTAX ERROR.

Znaki, s katerimi tvorimo imena spremenljivk, so črke abecede ter števila od 0 - 9. Prvi znak v imenu mora biti črka.

Znake, ki določajo vrsto spremenljivke (% in \$) pa moramo pisati na koncu imena. Procent (%) določa, da je spremenljivka integer, medtem ko dolarski znak (\$) pomeni string spremenljivke. Če ne uporabimo nobenega od teh dveh znakov, bo spremenljivka floating-point.

Primeri BASIC spremenljivk:

A\$ = "VELIKA ABECEDA"	(string spremenljivke)
MTH\$ = "MALA" + A\$	(string spremenljivke)
K% = 5	(integer spremenljivka)
CNT % = CNT% + 1	(integer spremenljivka)
FP = 12.5	(floating-point spr.)
SUM = FP * CNT%	(floating-point spr.)