

```
11Ø IF RND (1) < .5 THEN X = X + 1: GOTO 13Ø
12Ø Y = Y + 1
13Ø NEXT L
14Ø PRINT "GRBOV = " X
15Ø PRINT "CIFER = " Y
```

IF stavek v 11Ø vrstici testira naključno število, če je manjše od .5. Kadar je rezultat pravilen, se izvrši vse za THEN; najprej poveča X za 1, nato pa skoči na vrstico 13Ø. Če pa je rezultat nepravilen, program izvrši vrstico 12Ø.

INPUT

Tip: Stavek

Format: INPUT ["<tekst> ";] <lista spremenljivk>

Delovanje: INPUT stavek nam omogoča, da s programom vnašamo podatke v računalnik. Med izvajanjem INPUT stavek zapiše vprašaj (?) na ekran ter postavi kursor na desno stran vprašaja. Sedaj program stoji in čaka na podatke. Ko vtipkamo podatke, moramo vedno pritisniti na **RETURN** tipko. Za INPUT lahko zapišemo tudi tekst v narekovajih. Ta se izpiše na ekran pred vprašajem za vnos podatkov. Za tekstom moramo vedno napisati podpičje ter imena spremenljivk, ki jim bomo priredili podatke. Če je spremenljivk več, jih moramo ločiti z vejicami.

Primeri: 1ØØ INPUT A
11Ø INPUT B,C,D
12Ø INPUT "STEVILO "; E

Ko ta program steče, se najprej prikaže vprašaj, nato vtipkamo neko število - to je vrednost spremenljivke A. Če ne vtipkamo števila, ampak kakšen drug znak, se pojavi?REDO FROM START sporočilo, kar pomeni, da je sprejel string, ko je pričakoval numerični podatek. Če v tem primeru pritisnemo samo na **RETURN**, se vrednost spremenljivke ne spremeni.