|  |
| --- |
|   |
| Befehl | Erklärung | Beispiel |
| := | Ordnet einer Variablen eine Zahl oder ein Wort zu.  | c:= 1+ 2 |
| Disp | Zeigt ein Wort oder den Wert einer Variablen an | Disp "Ergebnis",cDisp a,"cm" |
| Disp "" | Erzeugt eine Leerzeile |  |
| DispAt | Schreibt in eine bestimmte Zeile. Hier Zeile 2 | DispAt 2,"Gib dein Lieblingsfach ein" |
| Request  | Liest eine Zahl ein | Request "Zahl",aRequest a |
| RequestStr | Liest einen Text ein | Request "Wie heißt du?",a |
| Text | Gibt einen Text aus und einen OK Knopf, mit dem man weiterklicken kann.  | Text „Starte mit OK!“ |
| Wait 2 | Wartet für 2 Sekunden |  |
| © | Fügt man dieses Zeichen ein, kann man das Programm kommentieren.  | ©Diese Zeile macht… |
| getKey() | Warte auf eine Eingabe |  |
| Define  | Definiert einen Variable |  |
| If Then EndIf | Wenn-Dann Anweisung | If a>b Then c:=a-b Disp "Differenz:",cEndIf |
| If …. then … Else ….. Then ….. Endif |  | If a < bthen Disp „a ist kleiner“Elseif a>b then Disp „b ist kleiner“ else Disp „a ist gleich b“Endif |
| For k, 1, 10, 1: :EndFor | Schreibt 10 mal den Text „Hello World“ „Für k = 1 bis 10 schreibe „Hello World!“Die letzte 1 steht für die Schrittweite.Die beiden Zahlen können auch Variablen sein. | For k,1,10Disp Hello WorldEndForFor k,1,bc:=a+cEndFor |
| While EndWhile | Erzeugt eine Schleife, die ausgeführt solange eine Bedingung erfüllt ist. Dabei wird die Bedingung geprüft, bevor die Schleife gestartet wird. < > Steht für ungleich. | While w<>10 w:=w+1….EndWhile:Disp "Richtige: " |
| :Loop: :EndLoop |  |  |
| Try: :Else: :EndTry |  |  |
| Lbl und Goto | Mit lbl kann man bestimmte Stellen im Programm markieren und mit Goto dann dort direkt hinspringen.  | If x = 1 Goto Stelle1\*\*\*Lbl Stelle1 |
| Die folgenden Befehle sind keine reinen Programmierbefehle, sondern z.B. im Menu „Calculator“ zu finden. Aber die Befehle können auch genutzt werden.  |
| Rand() | Erzeugt eine Zufallszahl zwischen 0 und 1 |  |
| RandInt(1,6) | Erzeugt eine ganze Zufallszahl zwischen 1 und 6 |  |
| RandInt(1,6,10) | Erzeugt zehn ganze Zufallszahl zwischen 1 und 6 |  |
| Randseed() | Sorgt für eine Anfangszahl. Ohne diese wäre die Zufallszahlen immer gleich. | Randseed(12) |