

Zeichenerklärungen

Name: Programmname aus maximal 8 Buchstaben und Ziffern. Darf nicht mit einer Ziffer beginnen.

Var: Variable (Buchstabe)

Str: Zeichenkette (zwischen "...")

Cond: Bedingung (= 0 ist falsch, ≠ 0 ist wahr)

<, ≤, =, ≠, >, ≥: **2nd** **math** **[test]** TEST

and, or, xor, not: **2nd** **math** **[test]** LOGIC

Expr: Ausdruck mit einem Wert

[...]: optionale Eingabe / Zweitbelegung einer Taste

Programme erstellen

1. **prgm**
2. NEW
3. *Name* eingeben (ohne **alpha**)
4. **enter**

Programme speichern

Die Programme werden automatisch gespeichert.

Programme verändern

1. **prgm**
2. EDIT
3. Cursor auf *Name*
4. **enter**

Programme ausführen

1. **prgm**
2. EXEC
3. Cursor auf *Name*
4. **enter** (Auswahl) **enter** (Start)

Programmeditor

- Zeichen löschen: **del**
- Zeile löschen: **clear** (Vorsicht!)
- Zeilenschaltung löschen: **del**
- Einfügemodus ein: **2nd** **del** [ins]
- Einfügemodus aus: **◀** **▶**
- Zeilenanfang/-ende: **2nd** **◀** **▶**
- Menü schliessen: **clear**
- Editor beenden: **2nd** **mode** [quit]

Programme löschen

1. **2nd** **+** [mem]
2. 2:Mem Mgmt/Del...
3. **enter**
4. 7:Prgm...
5. **enter**
6. Cursor auf *Name*
7. **del** (und bestätigen)

Input/Output

Prompt *Var* [, *Var*, ...] **prgm** I/O

Hält das Programm für jede Variable an, fordert zur Eingabe einer Zahl auf und speichert sie in *Var*.

Input *Str*, *Var* **prgm** I/O

Hält das Programm an, gibt *Str* aus und speichert die Eingabe in *Var*.

Disp *Expr* [, *Expr*, ...] **prgm** I/O

Gibt die Werte von *Expr* aus.

Bedingte Anweisungen

If *Cond* **prgm** CTL

Then **prgm** CTL

Anweisung(en) wenn *Cond* ≠ 0

End **prgm** CTL

Verzweigungen

If *Cond* **prgm** CTL

Then **prgm** CTL

Anweisung(en) wenn *Cond* ≠ 0

Else **prgm** CTL

Anweisung(en) wenn *Cond* = 0

End **prgm** CTL

For-Schleifen

For (*Var*, *Start*, *End* [, *Step*]) **prgm** CTL

Anweisung(en) solange *Var* ≤ *End*

End **prgm** CTL

While-Schleifen

While *Cond* **prgm** CTL

Anweisung(en) solange *Cond* ≠ 0

End **prgm** CTL

Unterprogramme

prgmName **prgm** EXEC

Führt das Programm *Name* an der entsprechenden Stelle aus und kehrt ins aufrufende Programm zurück.