

Liste des instructions en programmation structurée

Remarque ou commentaire dans le programme

REM ou **'**

Commandes du programme

BEGIN
END
PAUSE

Déclaration de variables et constantes

DECLARE <Lieu>-<Nom> **AS** <Type>

<Lieu> : Global ou Local

<Nom> : Nom de la variable

<Type> :
 - **INTEGER** : valeurs entières (de -128 à 127 ou -32768 à 32767)
 - **FLOATING** : valeurs en virgule flottante
 - **ALPHA** : valeurs alphanumériques
 - **BIT** : un bit égal à zéro ou un
 - **NIBBLE** : 4 bits (varie de 0 à 15)
 - **BYTE** : 8 bits (varie de 0 à 255)
 - **WORD** : 16 bits (varie de 0 à 65535)

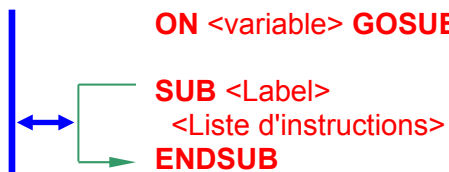
Par convention, le suffixe \$ peut-être utilisé pour les chaînes de caractères et le suffixe % pour les variables entières.

LET <Nom> = <Valeur ou Expression>

Aller (et Retour) vers "Subroutines"

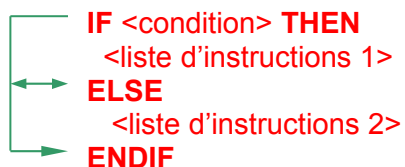
GOSUB <Label>

ON <variable> **GOSUB** <label0>, <label1>, <label2>,



En fin de traitement de la SUBroutine, le programme revient automatiquement dans le corps principal à l'endroit exact d'où elle a été appelée. La commande **ENDSUB** comprend un « Return » implicite.

Instructions de test



Instructions de boucle



' Boucle à décision conditionnelle préalable



' Boucle à décision conditionnelle postérieure

Liste des Opérateurs en programmation structurée

Opérateurs numériques :

Les opérateurs numériques sont des modifiants qui se rapportent aux nombres en général.

$X + Y$	Addition des nombres X et Y
$X - Y$	Soustraction des nombres X et Y
$X * Y$	Multiplication des nombres X et Y
X / Y	Division du nombre X par le nombre Y
$X ** Y$	Nombre X élevé à la puissance Y
SQR (X)	Racine carrée de X
SIN (X)	Sinus de X
COS (X)	Cosinus de X
TAN (X)	Tangente de X
ABS (X)	Valeur absolue de X

Opérateurs binaires :

Les opérateurs binaires se rapportent à la structure binaire des nombres.

$X \& Y$	Combinaison ET bit à bit
$X Y$	Combinaison OU bit à bit
$X \wedge Y$	Combinaison OU exclusif bit à bit
INV X	Inversion bit à bit du nombre X
>> X	Décalage à droite des bits de X déplacements
<< X	Décalage à gauche des bits de X déplacements

Opérateurs Alphanumériques :

Les opérateurs alphanumériques modifient les variables alphanumériques.

LEFT\$ (X\$,Y)	Extraction des Y caractères de gauche de la variable X\$
RIGHT\$ (X\$,Y)	Extraction des Y caractères de droite de la variable X\$
MID\$ (X\$,Y,Z)	Extraction des Z caractères à droite du Yème dans X\$
ASC\$ (X\$)	Extraction du code ASCII du 1er caractère de X\$
CHR\$ (X)	Donne le caractère dont le code ASCII est X

Opérateurs logiques :

Les opérateurs logiques sont utilisés lors de l'évaluation d'expressions logiques ou de conditions lors d'instructions de test.

A AND B	Vrai si A ET B sont vrais
A OR B	Vrai si A OU B ou les deux sont vrais
A XOR B	Vrai si A OU B mais pas les deux est vrais
NOT A	Vrai si A est faux
A > B	Vrai si A est plus grand que B
A < B	Vrai si A est plus petit que B
A <> B	Vrai si A est différent de B
A = B	Vrai si A est égal à B
A >= B	Vrai si A est plus grand ou égal à B
A <= B	Vrai si A est plus petit ou égal à B