

# Változók definiálása

*VAR datatype identifier;*

pl:

VAR num length;  
VAR string name;  
VAR bool finished;



# Változók

Típusuk lehet:

- VAR: hagyományos
- PERS: restart után is marad az érték
- CONST: konstans

Értékadás: pl `gravity := 9.81;`



# Vezérlési szerkezetek

```
VAR string string1 := "Hello";
```

```
IF string1 <> "" THEN  
    TPWrite string1;  
ENDIF
```



# Vezérlési szerkezetek

```
FOR counter FROM startvalue TO  
                                endvalue DO  
    program code to be repeated  
ENDFOR
```

```
WHILE condition DO  
    program code to be repeated  
ENDWHILE
```



# Mozgatás

Lineáris mozgatás:

*MoveL ToPoint Speed Zone Tool;*

Ha nem egyenes mentén akarjuk mozgatni:

*MoveJ ToPoint Speed Zone Tool;*

Körív mentén mozgatáshoz:

*MoveC*

