2- ثوابت البيسك:

هي القيم الثابتة التي لاتتغير أثناء تشغيل البرنامج .

وهــى نوعان:

أ- ثوابت عددية . ب- ثوابت حرفية.

أ- الثوابت العددية:

- الأعداد الصحيحة.

- الأعداد الحقيقية (الكسور العشرية - الصور الأسية) .

ب - الثوابت الحرفية: ي تتابع من الحروف الأبجدية محصورة بين علامتي تنصيص .

3- المتغيرات:

هي أسماء البيانات وهي الأوعية التي تحفظ فيها البيانات في الذاكرة وهــي

أ - المتغيرات الحرفية "ALI"

ب- المتغيرات العددية:

1 - المتغيرات الصحيحة:

هــي موضــع التخــزين بــذاكرة الكمبيــوتر المخصــصة لتخــزين بيانــات عدديــة صــحيحة متغيرة وتتميز المتغيرات الصحيحة بوضع علامة (%) في نهاية المتغير .

A% , B% , C%

2- المتغيرات الحقيقية:

هي موضع التخزين بذاكرة الكمبيوتر المخصصة لتخزين بيانات عددية حقيقية متغيرة .

أ- متغيرات حقيقية أحادية الدقة وتتضمن 7 أرقام A!, B!, C!, ...

ب- متغيرات حقيقية متضاعفة الدقة تتضمن 16 رقم . A#, B#, C#, ...

4-تعبيرات البيسك:

تنقسم إلى قسمين: تعبيرات عددية - تعبيرات حرفيــة

- تكوين التعبيرات العددية .

يتم بناء التعبيرات العددية باستخدام الثوابت العددية والمتغيرات العددية المتصلة فيها بينهما بالأقواس والمعاملات الحسابيــة .

pdfMachine - is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!
Get yours now!
"Thank you very much! I can use Acrobat Distiller or the Acrobat PDFWriter but I consider your product a lot easier to use and much preferable to Adobe's" A.Sarras - USA