

●プログラムの解説●

DISPLAY 文

DISPLAY { データ名
 定 数 }

DISPLAY 文

少量のデータをコンソールディスプレイに表示する。流れ図記号は表示を用いる。

例 データのエラーが発生したとき、
"データ エラー" と表示する。

DISPLAY "データ エラー"

例 データの件数 (KENSU) を表示する。
KENSU の値は46とする。

DISPLAY "ケンスウ = " KENSU

データ エラー

▲表示

ケンスウ = 46

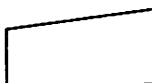
ACCEPT 文

書き方1 ACCEPT データ名

書き方2 ACCEPT データ名 FROM { DATE
 DAY
 TIME }

ACCEPT 文

〔書き方1〕 コンソールから少量のデータを指定したデータ名に入力する。
すなわち、手操作でキーボードからデータを入力する。流れ図記号は手操作入力を用いる。



▲手操作入力

〔書き方2〕 FROM句で指定した内容 (DATE・DAY・TIME) を実行したとき、コンピュータに内蔵されている日付・時刻を指定したデータ名に自動的に記憶させる (キーボードから入力する必要はない)。流れ図記号はデータを用いる。



▲データ

DATE yymmdd 形式で, yy は西暦, mm は月, dd は日付を表す。

DAY yyddd 形式で, yy は西暦, ddd は1月1日を1日目として数えた日を表す。

TIME hhmmssstt 形式で, hh は時刻, mm は分, ss は秒, tt は100分の1秒を表す。

例 欠席者の人数を「NIN」に記憶させる。

ACCEPT NIN

例 プログラムの処理日を「HIZUKE」に記憶させる。

ACCEPT HIZUKE FROM DATE