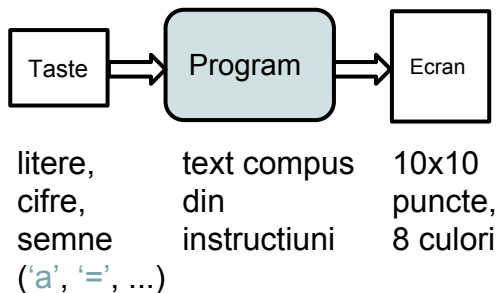


0. Intrari si iesiri



1. Instructiuni

- 0) comentariu
// comentariu
- 1) definire de variabila
var v;
- 2) definire de functie
function Functie() {...}
- 3) atribuire
v = a+b+1;
- 4) conditie
if (...) {...} else {...}
- 5) repetare
while() {...}
- 6) apel de functie
Functie();

2. Operatori

- 1) aritmetici:
+, -, *, /, %
- 2) relationali:
==, !=, >, <, >=, <=
- 3) logici:
&&, ||, !

3. Functii predefinite

- 1) Aprinde(x, y, culoare)
^-- aprinde punctul de la (x, y)
- 2) Aprinde(x, y)
⇔ Aprinde(x, y, NEGRU);
- 3) Stinge(x, y)
⇔ Aprinde(x, y, ALB);
- 4) Pauza()
^-- pune o pauza in program
- 5) Rotunjeste()
^-- nr. real => nr. intreg apropiat
- 6) AscultaTaste(FunctieTaste)
^-- reactioneaza la taste
- 7) TastaApasata(ev)
^-- spune ce tasta a fost apasata

4. Exemplu

```

// O structura tipica de program

// 1) Definiri de functii:
...
function FunctieTaste(ev)
{
    var tasta = TastaApasata(ev);
    if (tasta == 'a')
    {
        ...
    }
    ...
}
...

// 2) Programul propriu-zis:

// 2.1) Definiri si initializari de
//      variabile:
var ...
...

// 2.2) Apeluri de functii si alte
//      instructiuni:
...
AscultaTaste(FunctieTaste);
...
  
```