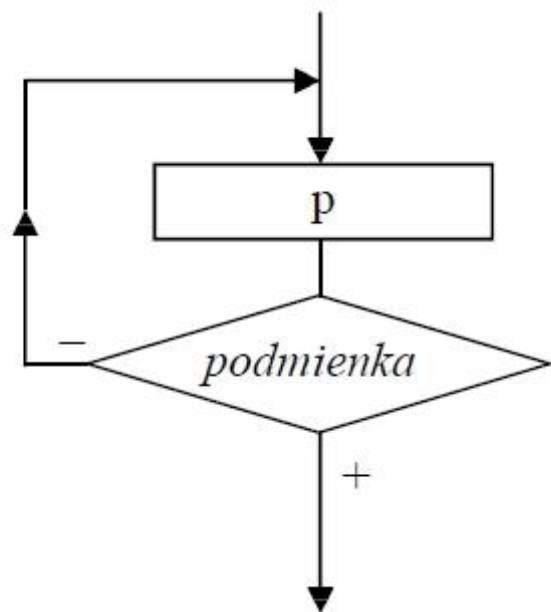


# SLOVNÍČEK

## Cyklus s neznámym počtom opakovaní s podmienkou na konci



**repeat**

*postupnosť príkazov*

...

**until** *splnená podmienka*

**opakuj**

*postupnosť príkazov*

...

**pokiaľ** *nie je splnená podmienka*

*char*            typ premennej uchovávajúci jeden znak z ASCII tabuľky

*upcase*        prevedie znak na veľké písmeno

*readkey*        prečíta stlačenú klávesu

*ord*             ordinal – poradové číslo

## Generovanie náhodných čísel

Na náhodné vygenerovanie celých čísel zo zadaného intervalu slúži príkaz *random*,. Aby bol príkaz *random* použiteľný, musíme na začiatku programu, za príkazom *begin* napísať príkaz *randomize*. Následne môžeme celočíselnej premennej priradiť hodnotu náhodne vygenerovanú počítačom, pričom určujeme interval, z ktorého má vygenerované číslo byť. Napríklad pre náhodné číslo z intervalu 0 až 100, má príkaz tvar *random(100+1)*.

```
program ABC;  
uses crt;  
var X : integer;  
...  
BEGIN  
randomize;  
...  
X := random(100+1);  
...  
END.
```