

1.6 VPIS IN IZVRŠITEV UKAZOV

Sintaksa ukazov je v priročniku podana v kurzivi.



Primer:

ukaz: *SAVE*
ukazni tipki:

Ukazne tipke, ki nadomeščajo posamezen ukaz, so navedene za ukazom.

Ukaze vpisujemo s pomočjo tipk na glavnem delu tipkovnice. Ukaze pa lahko izvršimo tudi z uporabo tipk na pomožnem delu tipkovnice (ukazne tipke), in sicer s pritiskom na eno tipko ali z zaporednim pritiskom na dve tipki.

Ukaze vpisujemo v **ukazno vrstico**. Nekatere ukaze lahko krajšamo: namesto polne oblike vpišemo kratico. Ukaze lahko vpisujemo poljubno: z velikimi ali malimi črkami. Po potrditvi nekaterih ukazov se v ukazni vrstici izpiše vprašanje, na katero običajno odgovorimo s pritiskom na tipko (da), (yes) ali (ne, not).

Vsi primeri uporabnikovih vpisov podatkov in ukazov so v priročniku napisani v kurzivi.



Primer:

ukaz: *DISPLAY <območje>*

Sporočila se izpisujejo v **vrstici sporočil**. Vsa programska sporočila in vprašanja, ki zahtevajo odgovor sporočila in vprašanja, ki zahtevajo odgovor uporabnika, so v priročniku napisana s pisavo pisalnega stroja (če nastopajo v veznem besedilu, so od le-tega ločena z enojnim narekovajem).



Primer:

Podpol je :