

**Tabela 1 Operatory arytmetyczne** wykorzystywane są do wykonywania na zmiennych i stałych podstawowych operacji arytmetycznych.

Symbol	Składnia	Opis
+	$\$x+\$y$	Wykonuje Operacje dodawania.
-	$\$x-\$y$	Wykonuje Operacje odejmowania.
*	$\$x*\$y$	Wykonuje Operacje mnożenia
/	$\$x/\$y$	Wykonuje Operacje dzielenia.
%	$\$x\%\$y$	Zwraca resztę z dzielenia pierwszej zmiennej przez drugą (dzielenie modulo).

**Tabela 2 Operatory bitowe**

Symbol	Składnia	Opis
&	$\$x\&\$y$	Wykonuje bitowa operację AND, która wyświetla 1, jeśli obie zmienne wynoszą 1.
^	$\$x\wedge\$y$	Wykonuje bitowa operację XOR, która wyświetla 1, jeśli jedna ze zmiennych (ale nie obie jednocześnie) wynosi 1.
	$\$x \$y$	Wykonuje bitowa operację OR, która wyświetla 1, jeśli jedna ze zmiennych wynosi 1.
~	$\sim\$x$	Wykonuje bitowa operację NOT, która ustawia dla zmiennej wszystkie wartości 1 na 0 oraz wszystkie wartości 0 na 1.
<<	$\$x<<\$y$	Wykonuje przesunięcie bitów w lewo o podaną liczbę miejsc.
>>	$\$x>>\$y$	Wykonuje przesunięcie bitów w prawo o podaną liczbę miejsc

**Tabela 3 Podstawowym operatorem przypisania** jest znak=odpowiadający za przypisanie wartości argumentu prawostronnego argumentowi lewostronnemu. Argumentem prawostronnym może być zmienna, stała lub wyrażenie, natomiast argument lewostronny stanowi zmienna, która przyjmuje nową wartość.

Symbol	Składnia	Opis
=	$\$x=\$y$	Przepisuje wartość $\$y$ do zmiennej $\$x$ .
+=	$\$x+=\$y$	Wykonuje przypisanie $\$x=\$x+\$y$ .
-=	$\$x-=\$y$	Wykonuje przypisanie $\$x=\$x-\$y$ .
*=	$\$x*=\$y$	Wykonuje przypisanie $\$x=\$x*\$y$ .
/=	$\$x/\$y$	Wykonuje przypisanie $\$x=\$x/\$y$ .
%=	$\$x\%=\$y$	Wykonuje przypisanie $\$x=\$x\%\$y$ .

**Tabela 4 Inkrementacja i dekrementacja** to operatory stosowane odpowiednio do zwiększania i zmniejszania wartości danej zmiennej o 1.

Symbol	Składnia	Opis
++	\$x++	Postinkrementacja- zwraca zmienna, a następnie zwiększa wartość zmiennej o 1.
++	++\$x	Preinkrementacja- zwiększa wartość zmiennej o 1, a następnie zwraca zmienną.
--	\$x--	Postdekrementacja- zwraca zmienną, a następnie zmniejsza wartość zmiennej o 1.
--	--\$x	Predekrementacja- zmniejsza wartość zmiennej o 1, a następnie zwraca zmienną.

**Tabela 5 Operatory porównania** wykorzystywane są do porównania dwóch argumentów.

Symbol	Składnia	Opis
!=	\$x!=\$y	Zwraca <b>true</b> , jeśli zmienne nie są równe.
!= =	\$x!= =\$y	Zwraca <b>true</b> , jeśli zmienne nie są równe.
<	\$x<\$y	Zwraca <b>true</b> , jeśli pierwsza zmienna jest mniejsza niż druga.
<=	\$x<=\$y	Zwraca <b>true</b> , jeśli pierwsza zmienna jest mniejsza niż druga lub jej równa.
= =	\$x= =\$y	Zwraca <b>true</b> , jeśli zmienne są równe.
= = =	\$x= = =\$y	Zwraca <b>true</b> , jeśli zmienne są równe.
>	\$x>\$y	Zwraca <b>true</b> , jeśli pierwsza zmienna jest większa niż druga.
>=	\$x>=\$y	Zwraca <b>true</b> , jeśli pierwsza zmienna jest większa niż druga lub jej równa.

**Tabela 6 Operatory logiczne:** koniunkcja (&&), alternatywa (||) oraz negacja (!).

Symbol	Składnia	Opis
&&	\$x&&\$y	Operator logiczny AND zwraca <b>true</b> , jeśli obie zmienne są prawdziwe ( <b>true</b> ).
	\$x  \$y	Operator logiczny OR zwraca <b>true</b> , jeśli co najmniej jedna ze zmiennych jest prawdziwa ( <b>true</b> ).
!	!\$x	Ten operator logiczny neguje wyrażenie.

Operatorem ciągu jest kropka. Operator ten odpowiada za łączenie kilku ciągów w jeden. Można również połączyć ciąg ze zmienną lub wyrażeniem.