**Документация:**

1. Чтобы завершить написание программы, необходимо написать команду *end*
2. Чтобы создать переменную, необходимо написать перед её названием слово *variable*, а затем задать её значение. Например: *variable a = 0*

**! Переменные нельзя задавать через запятую, необходимо каждую новую переменную задавать через *variable* на отдельной строке**

1. Менять значения переменной можно как в python, но также предусмотрены некоторые команды для переменных типа integer: *++*, которая увеличивает значение переменной на 1, и *--*, которая уменьшает значение переменной на 1.

Например, после выполнения кода:

*variable a = 0*

*a++*

значение переменной a будет равно 1

1. Команда вывода на экран – *output()*.

Код *output(“Hello, world!”)* выводит Hello, world!

1. Команда ввода – *enter()*.

Код *variable a = enter()* – вводит с клавиатуры значение в переменную a.

1. Условные операции: условный оператор – *provided that*, вместо else из языка python есть команда *otherwise*. Аналог *elif* - *otherwise provided that*
2. Циклы: *loop* – бесконечный цикл, *when variable* – заменяет цикл for, а *repeat* – цикл while:

*when variable a in array(100):* идентичен коду *python for I in range(100):*

1. Также, для типа Boolean значения можно задавать как с большой так и с маленькой буквы:

*variable a = False* работает также, как код *variable a = false*

1. Комментарий обозначается с помощью занчка ~