	programa	var	regra S1	;	leia	regra S2	escreva	("Texto Qualquer")	at	=	num	se	>, <, >=, <=, !=	entao	+,-,*	senão	fim
0	1														·				
1		2																	1
2			3	4															
3				4															į
4					5														
5						6													j
6					5		7												
7						8		9											j
8					5		7				11								
9									9	10									1
10 11 12 13 14					5		7				11								
11						12													l
12												13							
13						15							14						İ
14											11			16					
15 16											11			16					l
16						17													
17 18															18				
18						20							19						
19																21			
20																21			
21											22								
22						23													
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28												24							
24						25							27						
25				28													26		
26						25							27						
27				28													26		
																		29	
29							30												
30								31											
31									31	32									
32																			33
33																			j