טכניקות עיקריות בתכנות

משתנים והשמות

* המרה מסוג אחד לשני
* איתחול משתנים
* חייבים לאתחל משתנה לפני השימוש בו

פונקציות מובנות built-in

* input

כתיבה והרצה

* debug

לולאות

* While