

	種 類	一 般 形	意 味	参照頁
実 行 制 御 ス テ ィ ト メ ン ト 入 力 出 力 文	代 入 文 算 術 代 入 文	$V = AE$	AEは算術式、Vは変数、または配列要素を示し、AEの値をVに代入する。 例. $P = A + B * (C + D / E) - F$	11
	論 理 代 入 文	$V = LE$	論理式の計算をしてVに代入する。	12
	ASSIGN文	ASSIGN n TO i	ステートメント番号nを変数iに割当てる。	13
	無条件GOTO文	GO TO n	nはステートメント番号で、nに無条件で分岐する。例. GO TO 10	13
	割当て型GOTO文	GO TO i, (n ₁ , n ₂ , ..., n _m)	iの値により、ステートメント番号(n ₁ , n ₂ , ..., n _m)のいずれかへ分岐する。 例. GO TO K, (1, 2, 10, 8)	13
	計算型GOTO文	GO TO (n ₁ , n ₂ , ..., n _m), i	"	14
	算 術 I F 文	IF (e) n ₁ , n ₂ , n ₃	eは算術式で、n ₁ , n ₂ , n ₃ はステートメント番号を示し、 eの値が負のとき n ₁ " ゼロのとき n ₂ " 正のとき n ₃ } へ分岐する。例. IF (A - B * C) 5, 10, 12	14
	論 理 I F 文	IF (e) S	論理式の値により、ステートメントSを実行するか、もしくは無視する。 例. IF (A .GT. B) X = A * Y - B	15
	CALL 文	CALL name あるいはCALL name (a ₁ , a ₂ , ..., a _n)	nameはSUBROUTINEサブプログラムの名前、a ₁ , a ₂ , ..., a _n は、実引数(actual argument)で、定数、変数、配列要素、配列名、算術式などを書くことができる。 これにより、SUBROUTINEサブプログラムがよびだされる。 例. CALL SUB, CALL SUB1 (5, A + B, X)	36
	正規RETURN文	RETURN	サブプログラムの実行を終了し、よびだしたプログラムへ戻る。	34
	CONTINUE文	CONTINUE	正常の実行順序を継続する。	19
	STOP 文	STOP あるいはSTOP n	プログラムの実行を終了する。 nは整数	20
	PAUSE 文	PAUSE あるいはPAUSE n	プログラムの実行を一時停止する。 nは整数	20
	DO 文	DO n i = m ₁ , m ₂ , m ₃ あるいはDO n i = m ₁ , m ₂	nはステートメント番号、iは整数であり、iの値を、m ₁ よりm ₃ きざみで、m ₂ を越えない範囲において、nで示されたステートメントまでくり返し実行する。 例. DO 5 K = 1, 10, 2	18
入 力 出 力 文	書式つきREAD文	READ (i, n) K	iは符号のない整数か、整数で、入力装置を指定する。nはFORMATステートメントのステートメント番号、Kは変数の並びである。 iで識別された装置から、nなる番号をもつFORMAT文にしたがって、Kへデータを読みこむ。 例. READ (5, 10) X, Y, (A(I), I = 2, 10)	21
		READ n, K	入力装置番号を指定せず、上と同様のことを行う。 データが終了したとき、または情報の転送エラーが生じたとき、分岐可能の他は上と同様である。	21
	書式なしREAD文	READ (i) K	FORMATを参照しないでデータを読み取る。 例. READ (3) (P(I), I = 1, 100)	21
	書式つきWRITE文	WRITE (i, n) K	iの符号のない整数か、整数で、出力装置を指定する。nはFORMATステートメントのステートメント番号、Kは変数の並びである。 Kの内容をnなる番号をもつFORMAT文にしたがって、iで識別された装置へ書き出す。 例. WRITE (6, 5) X, Y, (A(I, J), J = 1, 5), I = 1, 5)	21
		WRITE (i) K	FORMATを参照しないでデータを出力する。 例. WRITE (3) ((X(I, J), I = 1, 10), J = 1, 10)	22
REWIND 文	REWIND i	装置を始点におく。	24	
BACKSPACE文	BACKSPACE i	i記録前にもどす。	24	
ENDFILE 文	ENDFILE i	ファイル終了記録を記録する。	24	