

## Tworzenie zmiennej:

Liczba: -> `var x as Integer`

Napis: -> `var x as String`

## Pytanie ile ma być:

Liczba: -> `x=input.toInteger`

Napis: -> `x=input`

## Wyświetlanie:

Liczba: -> `print(x.toString)`

Napis: -> `print(x)`

## Łączenie napisów przy wyświetlaniu:

```
Var ile as Integer
```

```
ile = 10
```

```
print(" Ala ma " + ile.toString + "kotów")
```