В псевдокоде, как и в блок-схеме, каждая типовая операция алгоритма кодируется уникальным образом. Каждое такое обозначение называется оператором или инструкцией. Данные, которыми оперирует инструкция, называются операндами или аргументами. Один оператор может оперировать несколькими операндами одновременно. В качестве исходного языка для кодирования операций алгоритма, как правило, используется английский язык.

| Базовая алгоритмическая конструкция | Инструкция псевдокода | Пример |
|-------------------------------------|---|--|
| Начало/окончание алгоритма | Program <имя_алгоритма> <> End | Program Sort <> End |
| Присваивание | ← | A←5; b←A; |
| Ввод | Read | Read(a); Read(b,c) |
| Вывод | Write | Write(a,b,c); |
| Ветвление (простое) | If (<условие>) Then <операторы> Else <операторы> Endif | If (a <b) else="" then="" write('a="" write('a<b')="">b')</b)> |
| Ветвление (множественное) | Switch (<выражение>) Case <peзультат>: <операторы> Endcase Endswitch</peзультат> | Switch (a mod 10) Case 2: Write('2') Endcase Endswitch |
| Цикл (простой) | For (<итератор> ← <старт> to <stop> step <значение>) do <операторы> Endfor</stop> | For (i←1 to 10 step 1) do S←S+i Write(S) Endfor |
| Цикл (с предусловием) | While (<условие>) do <операторы> Endwhile | While (i<10) do i←i+1 Endwhile |
| Цикл (с постусловием) | Repeat <операторы> Until (<условие>) | Repeat i←i+1 Until (i=10) |
| Процедура (объявление) | Procedure <имя> (<аргумент>,) <операторы> Endproc | Procedure Lesser(a,b) If (a <b) then<br="">Return a Else</b)> |
| Возврат из процедуры | Return <peзультат> Return</peзультат> | Return b Endproc |
| Процедура (обращение) | <имя_процедуры> (<аргумент>,) | L←Lesser(3,5) |

| Описание | Оператор | Пример |
|-------------------------|----------|---|
| Присваивание | ← | A←5; b←A; |
| Проверка на равенство | = | if (a=b) then endif |
| Проверка на неравенство | <> | if (a<>b) then endif |
| Больше | > | if (a>b) then endif |
| Больше либо равно | >= | if (a>=b) then endif |
| Меньше | < | if (a <b) endif<="" th="" then=""></b)> |
| Меньше либо равно | <= | if (a<=b) then endif |
| Сложение | + | a←3+5 |
| Вычитание | - | b←a-7 |
| Умножение | * | a←a*3 |
| Деление | / | b←3/2 |
| Деление нацело | \ | a←5/3 |
| Остаток от деления | % | a←5%3 |
| Степень | ^ | a←2^3 |
| Группировка | 0 | a←(3+8)*(5%2) |

- 1. Имена переменных и процедур могут состоять из цифр, строчных и/или прописных букв английского алфавита (латиницы), и символа подчеркивания « ».
- 2. Имя переменной или процедуры не может начинаться с цифры.
- 3. Имя процедуры должно начинаться с прописной буквы.
- 4. Имя переменной или процедуры должно иметь смысл с точки зрения решаемой задачи.
- 5. Операторы, составляющие тело ветвления или цикла, должны быть смещены по отношению к оператору ветвления или цикла на два пробела вправо (в тексте алгоритма). Операции алгоритма записываются с тем же смещением по отношению к операторам начала/конца алгоритма.