

Obsah

Obsah	3
Kdo je to Baltazar	6
Než začnete	7
Instalace	9
Ukázka	10
Začínáme	12
Spustíme SGP	12
Vytvoříme nový program	13
První krok	20
Půjdeme na průzkum	23
Čarujeme	28
Co Baltazar umí	34
KRESLI.SGP	38
Jak zapisovat a upravovat program	40
Editor struktur – Sedit	42
Textový editor – Uedit	48
Editor předmětů – Baltedit	52
Příloha A: Baltazar 3.1 – operace, podmínky a konstanty	57
Příkazy pro Baltazara	58
Spojky a vztahy pro testování	69
Příkazy pro čtení a psaní na obrazovku	70
Příkazy pro práci s časem	78
Příkazy pro práci s porty	80
Matematické funkce	81
Ostatní příkazy	82
Konstanty	84

Příloha B: Vytváření nových funkcí	87
Příloha C: Rozšířený popis SGP	91
1. Definice pojmů a jejich grafická interpretace v systému SGP	91
1.1. Struktogram	91
1.2. Struktogram SGP	91
1.2.1. Prvek struktogramu	92
1.2.2. Blok	95
1.2.3. Programová jednotka	96
1.3. Popis struktogramu SGP a jeho zpracování	99
1.3.1. Podmínky pro jednoznačnost struktogramu SGP	99
1.3.2. Omezení pro konstrukci struktury	99
1.3.3. Další povolené konstrukce	100
1.3.4. Nepovolené konstrukce	100
1.4. Zpětné sledování (backtracking) v systému SGP	101
2. Vstupní soubor SGP	102
2.1. První řádek souboru SGP	102
2.2. Ostatní řádky souboru SGP	103
2.3. Prázdný soubor SGP a minimální prázdný soubor SGP	105
2.4. Úprava klasického zdrojového souboru na soubor SGP	106
2.5. Vkládání nového (dalšího) struktogramu do souboru SGP	107
3. Konstrukce základních struktur	108
3.1. Sekvence (posloupnost)	108
3.2. Selektce (větvení)	109
3.2.1. Selektce "if"	109
3.2.2. Uniselektce "if"	110
3.2.3. Pozitivní selektce "if"	111
3.2.4. Selektce "switch"	113
3.2.5. Uniselektce "switch"	114

3.2.6.	Selekce “switch” bez automatického vložení “break”	114
3.3.	Iterace (opakování)	116
3.3.1.	Iterace “while”	116
3.3.2.	Iterace “do”	117
3.3.3.	Iterace “for”	117
3.3.4.	Pozitivní iterace “while”	118
3.3.5.	Pozitivní iterace “do”	119
3.4.	Ostatní konstrukce	120
3.4.1.	Vnořený blok	120
4.	Příklady	122
4.1.	Sudé-liché	122
4.2.	Sluch	124
	Příloha D: Datové typy v “C”	128
	Rejstřík	137