

OBSAH

1.	ÚVOD	3
2.	TECHNICKÉ A PROGRAMOVÉ VYBAVENÍ POČÍTAČŮ	6
2.1	Operační principy počítačů	7
2.1.1	Číselné soustavy	9
2.1.2.	Zobrazení abecedně číselných znaků	12
2.1.3	Zobrazení číselné informace	13
2.1.4	Instrukční soubor číslicového počítače.	14
2.1.5	Operandy	17
2.2.	Technické vybavení	17
2.2.1	Struktura mikropočítače	20
2.2.2.	Přídavná zařízení	24
2.2.3.	Klasifikace mikropočítačů	27
2.3	Programové vybavení	45
2.3.1	Operační systémy	49
2.3.2.	Programy rozšiřující funkci operačního systému	55
2.3.3	Programovací jazyky	58
3.	ZPRACOVÁNÍ PROGRAMU	62
3.1.	Problém a algoritmus	62
3.2	Vstupní a výstupní data	66
3.3	Vlastnosti algoritmů	69
3.4	Hledání algoritmu	70
3.5	Zápis algoritmu	74
3.6.	Ověření správnosti algoritmu	90
3.7	Zápis programu	94
3.8	Příklady k samostatnému řešení	99

4.	PROGRAMOVACÍ JAZYKY	111
4.1	Programovací jazyk Basic	112
4.1.1.	Příklad zápisu programu	115
4.1.2	Základní symboly jazyka Basic	116
4.1.3	Datové struktury jazyka Basic	116
4.1.4	Výrazy	122
4.1.5	Standardní funkce	124
4.1.6	Příkazy pro řízení překladače Basic	126
4.1.7	Přiřazovací příkaz	128
4.1.8	Příkazy pro vstup a výstup údajů	129
4.1.9	Příkazy pro řízení průběhu výpočtů	138
4.1.10	Příkazy pro organizaci podprogramů	145
4.1.11	Příkazy pro přerušení zpracování programu	148
4.1.12	Příkazy pro práci v grafickém režimu	149
4.1.13	Doporučené strukturování programu v jazyku Basic	153
4.2	Programovací jazyk Pascal	154
4.2.1	Příklad programu v Pascalu	156
4.2.2	Datové struktury jazyka Pascal	160
4.2.3	Jednoduché datové typy	161
4.2.4	Výrazy	166
4.2.5	Jednoduché příkazy jazyka Pascal	167
4.2.6	Strukturované příkazy jazyka Pascal	174
4.2.7	Procedury a funkce	179
4.2.8	Strukturované datové typy	184
5.	POČÍTAČ V ČINNOSTI VELITELE A ŠTÁBU	198
5.1	Velení a řízení vojsk jako systém	198
5.2	Změny systému velení vlivem automatizace	199
5.3	Klasifikace automatizovaných systémů velení a jejich zabezpečení	202
5.4.	Modelování bojové činnosti	205
6.	PŘÍKLADY PROGRAMŮ	217
6.1.	Hromadné zpracování dat	218
6.2	Vědeckotechnické a operačně taktické výpočty	221
6.3	Počítačová grafika	225

Seznam použitých zkratek	227
Literatura	229
Rejstřík	231