

	str.
Předmluva	3
1. ÚVOD	5
2. ZÁKLADNÍ KONCEPCE BASICu	6
2.1. Postup zpracování programu	6
2.2. Reprezentace údajů ve zdrojovém programu	7
3. ZÁKLADNÍ PRVKY JAZYKA	8
3.1. Znaky	8
3.2. Číselné konstanty (čísla)	8
3.3. Textové konstanty (řetězce)	8
3.4. Identifikátory	8
3.5. Operátory	8
3.6. Standardní funkce jazyka	15
4. TYPY PROMĚNNÝCH	18
4.1. Číselné proměnné	18
4.2. Řetězcové proměnné	18
4.3. Pole	18
5. ZÁKLADNÍ PŘÍKAZY JAZYKA BASIC	20
5.1. Přiřazovací příkaz	20
5.2. Číselný přiřazovací příkaz	20
5.3. Logický přiřazovací příkaz	21
5.4. Řetězcový přiřazovací příkaz	21
6. PRÁCE S ŘETĚZCOVÝMI PROMĚNNÝMI	22
6.1. Vestavěné funkce pro řetězcové proměnné	22
7. STRUKTURA PROGRAMU A JEHO ZÁPIS	25
7.1. Řádka programu a její zápis	25
7.2. Opravy programu	26
7.3. Poznámky	27
8. ŘÍDÍCÍ A SYSTÉMOVÉ PŘÍKAZY	29
8.1. Příkazy RUN, END, STOP, WAIT	29
8.2. Příkazy CONT, LIST, CLEAR	30
8.3. Řídicí příkazy volitelné stiskem kláves	31
8.4. Řídicí znaky pro použití v programu	32
8.5. Příkazy MEM, FREE, CLS	33
8.6. Řetězec INKEY\$, příkaz POKE a operátor PEEK	34
8.7. Příkazy AUTO, BYE, SCRATCH a funkce HEX	35
9. PŘÍKAZY VSTUPU A VÝSTUPU DAT	37
9.1. Příkazy vstupu	37
9.1.1. Příkazy DATA, READ, RESTORE	37
9.1.2. Příkaz INPUT	39
9.2. Příkazy výstupu	41
9.2.1. Příkaz PRINT	41
9.2.2. Příkazy TAB, SPC, POS	43

	str.
10. PODMÍNĚNÝ PŘÍKAZ	46
11. PŘÍKAZY SKOKU	48
11.1. Prostý skok	48
11.2. Přepínač (vícenásobné větvení)	49
12. CYKLY	51
12.1. Jednoduchý cyklus	52
12.2. Vložené cykly	54
13. PODPROGRAMY	57
13.1. Skok do programu	57
13.2. Vícenásobný podmíněný skok do podprogramu	58
14. UŽIVATELSKÉ FUNKCE	60
15. VÝVOJOVÉ DIAGRAMY	62
16. VZOROVÝ PŘÍKLAD - KLIKOVÝ MECHANISMUS	64
17. GRAFICKÝ VÝSTUP NA POČÍTAČI IQ 151	67
17.1. Grafický výstup na obrazovku - modul BASIC 6	67
17.2. Grafický výstup na obrazovku s rastrem 512 x 256 bodů	69
17.3. Grafický výstup na MINIGRAF Ø5Ø7	77
17.4. Grafická jednotka XY 4131	86

PŘÍLOHY

A. STANDARDNÍ MNOŽINA ZNAKŮ ⁰ - BASIC 6	93
B. SEZNAM HLÁŠENÍ CHYB	96
C. VYUŽITÍ MAGNETOFONOVÉ PÁSKY JAKO VNĚJŠÍ PAMĚTI POČÍTAČE	97
D. UŽIVATELSKÉ PROGRAMY A PODPROGRAMY	98
D.1 Kořen rovnice $f(x) = 0$	98
D.2 Diferenciální rovnice 1. řádu $y' = f(x,y)$	99
D.3 Numerická integrace jednorozměrných integrálů	101
D.4 Numerická derivace funkce $y = f(x)$	102
D.5 Podprogramy pro maticové operace	103
D.6 Řešení soustavy lineárních algebraických rovnic	106
D.7 Regresní křivka - polynom n-tého stupně	109
D.8 Podprogramy pro výstup informací	111
D.9 Programy pro výpis zdrojových programů,	116
Literatura	119