

Obsah

Úvod	9
Standardní vstup a výstup	11
Příklad 1.1 - standardní výstup	12
Příklad 1.2 - barevný výstup	13
Příklad 1.3 - výpočet objemu a povrchu	16
Příklad 1.4 - zpracování textu	20
Příklad 1.5 - čekání na stisk klávesy	24
Příklad 1.6 - okna	28
Příklad 1.7 - výstup na tiskárnu	33
Rozhodování a větvení	37
Příklad 2.1 - seřazení tří čísel podle velikosti	39
Příklad 2.2 - kvadratická rovnice	44
Příklad 2.3 - minikalkulačka	48
Cykly	55
Příklad 3.1 - cyklus REPEAT	57
Příklad 3.2 - cyklus WHILE	60
Příklad 3.3 - cyklus FOR	64
Příklad 3.4 - výpočet faktoriálu	67
Příklad 3.5 - barevný tisk v textovém režimu	71
Příklad 3.6 - tisk tabulky ASCII znaků	76
Příklad 3.7 - výpočet veličin podle Ohmova zákona	82
Pole	93
Příklad 4.1 - načtení prvků pole	94
Příklad 4.2 - výběr sudých a lichých čísel	100
Příklad 4.3 - BUBBLESORT	106
Příklad 4.4 - vyhledávání prvků v matici	114
Příklad 4.5 - transpozice matice	123

Procedury a funkce	129
Příklad 5.1 - vymazání a vyplnění obrazovky	130
Příklad 5.2 - vytvoření vyplněného obdélníka	135
Příklad 5.3 - posouzení existence trojúhelníka	139
Příklad 5.4 - převod mezi číselnými soustavami	145
Příklad 5.5 - výpočet skalárního součinu	151
Příklad 5.6 - zjištění sedlového bodu	154
Soubory	163
Příklad 6.1 - vytvoření textového souboru	163
Příklad 6.2 - prohlížení textového souboru	168
Příklad 6.3 - prohlížení binárního souboru	172
Příklad 6.4 - přidání vět na konec existujícího souboru	178
Příklad 6.5 - výpis vět existujícího souboru na obrazovce, podle volby i na tiskárně	186
Příklad 6.6 - oprava vět existujícího souboru	195
Příklad 6.7 - výpis věty na obrazovku podle vybrané položky	203
Grafika	215
Příklad 7.1 - tvorba grafických primitiv	216
Příklad 7.2 - modifikace čar	219
Příklad 7.3 - modifikace ploch	222
Příklad 7.4 - modifikace písma	226
Příklad 7.5 - demonstrace náhodné grafiky	230
Příklad 7.6 - vystínovaná koule	233
Příklad 7.7 - graf funkce	247
Příklad 7.8 - pružná čára	249
Příklad 7.9 - semigrafický režim	258
Rekurze	263
Příklad 8.1 - zobrazení znaků věty v opačném pořadí	264
Příklad 8.2 - QUICKSORT	267
Příklad 8.3 - problém hanojských věží	276
Příklad 8.4 - Fibonacciho řada	279
Příklad 8.5 - Pascalův trojúhelník	283
Příklad 8.6 - rekurzivní rušení adresářů	288

Několik zajímavých programů	293
Úloha 9.1 - program ve FoxPro pro výpočet integrálu . .	293
Úloha 9.2 - program ve FoxPro určující pohlaví osoby podle křestního jména	294
Úloha 9.3 - program ve FoxPro pro editaci databázového souboru	295
Úloha 9.4 - program pro vykreslení Mandelbrotovy množiny	296
Úloha 9.5 - rezidentní program v Assembleru vypisující systémový čas	298
Úloha 9.6 - rezidentní program-jednoduchý kalkulátor	301
Úloha 9.7 - program v Pascalu realizující překladač Morseovy abecedy	306
Úloha 9.8 - program ukazující aktuální čas ve formě ručičkových hodin	310
Závěr	313
Příloha	315
INT 10h - obsluha videokarty	315
INT 16h - obsluha klávesnice	316
INT 17h - obsluha tiskárny	316
INT 21h - služby DOS	316
INT 33h - obsluha myši	320
Rejstřík	323