

Obsah

- 4 Niečo na úvod
- 5 Prehľad príkazov basicu
- 10 Aký basic používame
- 12 Píšeme jednoduché programy
 - 14 Príkaz PRINT
 - 16 Premenné
 - 18 Opakovanie činností
 - 20 Cykly
 - 22 Príkaz IF/THEN
 - 24 Náhodné čísla
 - 26 Pracujeme so znakmi
 - 29 Šifrujeme správu
 - 30 Príkaz INKEY\$
 - 31 Ako napísať program Autoškola
 - 32 Používame DATA
 - 34 Používame polia
 - 36 Podprogramy
 - 37 Ovocná lotéria
- 38 Študujeme programy v basicu
 - 40 Rady, ako študovať programy
 - 42 Hra so slovami
 - 44 Pristátie medziplanetárnej lode
 - 46 Banka údajov o majstrovstvách sveta vo futbale
 - 54 Jednoduchá grafika
 - 58 Triedenie
 - 64 Kreslenie grafov
 - 66 Konverzačný program
 - 74 Ako napísať program Poklad
- 82 Úvod do strojového kódu
 - 84 Čo je strojový kód
 - 86 Spoznaj svoj počítač
 - 88 Pamäť počítača
 - 91 Čísla v šestnástkovej sústave
 - 92 Príkazy PEEK a POKE
 - 94 Základná jednotka zvnútra
 - 96 Programujeme základnú jednotku
 - 98 Prekladáme program
 - 100 Ako nájsť voľnú RAM
 - 103 Ako uložiť a spustiť program
 - 107 Vyberáme z pamäte a ukladáme do nej
 - 108 Pracujeme s veľkými číslami
 - 109 Podmienka prenosu
 - 110 Sčítanie veľkých čísel
 - 112 Píšeme na obrazovku
 - 116 Skoky a vetvenie
 - 120 Program na blikanie obrazovky
 - 122 Ako ďalej
 - 124 Tabuľky prevodov medzi desiatkovou a šestnástkovou sústavou
 - 125 Skratky a kódy inštrukcií pre Z80
 - 128 Skratky a kódy inštrukcií pre 6502
 - 130 Slovník strojového kódu
- 132 Riešenia hlavolamov
- 145 Zhrnutie basicu
- 147 Tabuľka rozdielov basicu
- 150 Register