

Obsah

Předmluva.....	3
Obsah.....	4
Kapitola 1. Algoritmus a program	6
Ukázkový algoritmus	7
Vývojové prostředí	10
Kapitola 2. První programy.....	12
Úsek deklarací proměnných	12
Tělo programu	13
Výpočet s přiřazením	14
Výstup v textovém režimu	14
Vstup z klávesnice.....	16
Výstup v grafickém režimu	17
Aritmetické výrazy	18
Kapitola 3. Větvení a cykly, náhodná čísla.....	20
Větvení programu.....	20
Cykly s předem neznámým počtem opakování.....	24
Cykly se známým počtem opakování.....	27
Srovnání cyklů for a repeat	30
Náhodná čísla	31
Kapitola 4. Nečíselné proměnné a operace	33
Textové řetězce	33
Konverze mezi čísly a řetězci.....	34
Logické hodnoty, proměnné a výrazy	37
Kapitola 5. Číselné řady, vnořené cykly.....	40
Číselné řady.....	40
Alternativa A – s cyklem for	40
Alternativa B – s cyklem repeat	41
Grafická aplikace.....	41
O jednom úskalí	43
Vnořené cykly	45
Grafická aplikace.....	47
Kapitola 6. Podprogramy	50
Význam podprogramů.....	54
Parametry.....	54
Podprogramy typu funkce	58
Rozsah viditelnosti	61
Kapitola 7. Pole.....	63
Základy práce s polem.....	64
Další manipulace	66
Tabulka četností jako aplikace pole	69
Kapitola 8. Textové soubory	72
Zápis do souboru	72
Čtení ze souboru.....	74
Cyklus while.....	75
Práce s rastrovými obrázky, formát RV	76
Vytváření obrázků RV	78
Čtení a vykreslení obrázku RV	81

Kapitola 9. Matice a obrázky.....	84
Matice a základní práce s nimi	84
Obrázky jako matice	86
Kdy se bez matic neobejdeme?.....	88
Načítání obrázků RV	90
Kapitola 10. Vybrané algoritmy počítačové grafiky	92
Výřez.....	92
Zrcadlení	95
Rozostření	99
Kapitola 11. Vyhledávání.....	102
Vyhledávání v nesetříděném poli	103
Vyhodnocování logických výrazů	105
Vyhledávání v setříděném poli	106
Rychleji a pozorněji.....	109
Kapitola 12. Třídění.....	111
Třídění přímým vkládáním	111
Třídění na místě	114
Technika zarážky	115
Třídění přímým výběrem.....	117
Bublinové třídění	120
Dodatek – zdrojový text modulu graf. tpu	121