

# O b s a h

1. ALGORITMY A VÝVOJOVÉ DIAGRAMY . . . . .	7
1.1 Pojem algoritmu . . . . .	7
1.2 Vývojové diagramy jako prostředek zápisu algoritmů . . . . .	13
1.3 Strukturované vývojové diagramy . . . . .	19
1.4 Dokazování správnosti algoritmu . . . . .	27
2. ČÍSLICOVÉ POČÍTAČE . . . . .	33
2.1 Úvod a rozdělení počítačů . . . . .	33
2.2 Hlavní části počítače a výpočetní proces . . . . .	35
2.3 Zobrazování informací v počítači, práce počítače tače . . . . .	40
2.4 Program v kódu stroje, jazyk symbolických adres, vyšší programovací jazyky . . . . .	48
2.5 Operační systém . . . . .	54
3. PROGRAMOVACÍ JAZYK BASIC VGS . . . . .	60
3.1 Úvod . . . . .	60
3.2 Základní stavební prvky jazyka . . . . .	61
3.3 Proměnné . . . . .	65
3.4 Pole . . . . .	69
3.5 Výrazy . . . . .	72
3.6 Standardní funkce . . . . .	76
3.7 Přiřazení . . . . .	78
3.8 Vstupní a výstupní příkazy . . . . .	81
3.9 Příkazy STOP a END . . . . .	90
3.10 Příkaz nepodmíněného skoku . . . . .	91
3.11 Úplný podmíněný příkaz, příkaz podmíněného skoku . . . . .	91
3.12 Příkaz přechodu na podprogram . . . . .	96
3.13 Výběrové příkazy jazyka BASIC VGS . . . . .	100
3.14 Příkaz cyklu . . . . .	100
3.15 Grafické možnosti jazyka BASIC VGS . . . . .	113

3.16	Práce s textovými řetězci . . . . .	116
4.	POZNÁMKY K PRÁCI S VGS . . . . .	122
5.	SEZNAM POUŽITÉ A CITOVANÉ LITERATURY . . . . .	127