

ÚVOD	3
------------	---

P R V Á Č A S Ť

I. ZÁKLADNÉ ÚDAJE O MIKROPOČÍTAČI PP Ø1	7
1. Technické vybavenie (HARDWARE)	7
2. Programové vybavenie (SOFTWARE)	7
3. Klávesnica mikropočítača PP Ø1	8
4. Režim práce mikropočítača PP Ø1	10
II. ZÁKLADNÉ PRVKY JAZYKA GBASIC	12
1. ABECEDA jazyka GBASIC	12
2. Konštanty	12
3. Premenné	13
4. Výrazy	14
III. ZÁKLADNÉ PRÍKAZY JAZYKA GBASIC	16
1. Príkaz LET	17
2. Príkaz INPUT	17
3. Príkazy READ, DATA, RESTORE	18
4. Príkaz REM	18
5. Príkaz PRINT	19
6. Príkazy LPRINTER, CONSOLE	20
7. Príkaz GOTO	21
8. Príkaz STOP	22
9. Príkaz ON ... GOTO	22
10. Príkaz IF ... THEN	22
11. Príkazy cyklu FOR ... TO ... STEP, NEXT	23
12. Príkazy GOSUB, RETURN	23
13. Príkazy ON ... GOSUB	24
14. Príkaz WAIT	24
15. Príkaz DIM	24
16. Príkaz DEF FN	25
17. Spájanie reťazcov, reťazcové funkcie	26
IV. POVELY OPERAČNÉHO SYSTÉMU	27
1. Povel RUN - spúšťanie programu	27
2. Povel LIST - výpis programu	28
3. Povel NEW - vymazanie programu z pamäti	29
4. Prerušenie behu programu	29
5. Povel CONT - spustenie prerušeného programu	29
6. Povel AUTO - automatické číslovanie riadkov	30

7. Povel EDIT - oprava riadku programu	30
8. Povely KSAVE \$, KLOAD \$, práca s magnetofónom	31
9. Povely DSAVE \$ a DLOAD \$	33
10. Povely BEEP NO a BEEP	33
11. Povel CLEAR	34
12. Povely FREE a BUSY	34
13. Program HARDCOPY, povel MONIT, príkaz CALL	34

D R U H Á Č A S Ť

P O Č Í T A Č O V Á G R A F I K A

I. ZÁKLADNÉ POJMY	38
II. GRAFICKÉ PRÍKAZY PROGRAMOVACIEHO JAZYKA "GBASIC"	39
1. Určenie rozsahu kresliacej plochy	39
2. Kreslenie súradnicových osí	41
3. Vymazanie obrazovky	42
4. Príkazy na pohyb svetelného pera	43
5. Príkazy na kreslenie	44
6. Príkazy na určenie farby kresby a kresliacej plochy ...	46
III. POČÍTAČOVÁ GRAFIKA V ROVINE	49
1. Kreslenie rovinného útvaru pomocou príkazov READ...DATA	49
2. Kreslenie rovinného útvaru pomocou príkazu INPUT	52
3. Rovinné krivky	58
4. Geometrické transformácie v rovine	61
5. Homogenné súradnice	65
6. Tvorba programu pomocou transformačných matíc	69
7. Niektoré matice transformácií v rovine zapísané v homogenných súradniciach	75
8. Perspektívna afinita	76
9. Príklady na samostatné riešenie	81
IV. POČÍTAČOVÁ GRAFIKA V PRIESTORE	85
1. Paralelné premietanie	85
2. Mongeova projekcia	88
3. Niektoré transformačné matice v priestore zapísané v homogenných súradniciach	97
4. Pravouhlá axonometria	98
5. Centrálné premietanie	111
6. Lineárna perspektíva	115
7. Prehľad matematického vyjadrenia niektorých plôch, ktoré sa často vyskytujú v technickej praxi	120
8. Príklady na samostatné riešenie	131
POUŽITÁ LITERATÚRA	133
OBSAH	134