

	Str.
PŘEDMLUVA	3
ÚVOD	10
1. CO TO JSOU MALÉ POČÍTAČE	12
1.1 Typy malých počítačů	12
1.2 Domácí počítače	13
1.3 Osobní počítače	19
1.4 Řídicí počítače a vývojové systémy	22
2. POČÍTAČ A PROGRAM	26
2.1 Schéma počítače a princip jeho činnosti	26
2.1.1 Základné schéma počítače	26
2.1.2 Paměti a jejich typy	28
2.1.3 Sběrnice	30
2.1.4 Program	30
2.1.5 Vstup a výstup dat	30
2.2 Program jako vyjádření výpočetního postupu	32
2.3 Číselné soustavy používané při počítačovém zpracování	33
2.4 Program ve strojovém kódu	34
2.5 Zápis programu v programovacím jazyku	35
2.6 Vyšší programovací jazyky	38
3. TECHNICKÉ VYBAVENÍ MALÝCH POČÍTAČŮ	42
3.1 Klávesnice	42
3.1.1 Stručný popis klávesnice	44
3.1.2 Standardní kód znaků	45
3.1.3 Uspořádání klávesnice	46
3.1.4 Jiné typy klávesnic	50
3.1.5 Technická provedení klávesnic	52

	Str.
3.2 Základní jednotka	53
3.2.1 Integrované obvody	54
3.2.2 Mikroprocesory	54
3.2.3 Pomocné obvody a paměti	55
3.2.4 Desky, rošty a komplet počítače	59
3.3 Zobrazovací jednotky	61
3.3.1 Obrazovkové displeje	61
3.3.2 Displeje s tekutými krystaly	71
3.4 Magnetickopáskové paměti	72
3.4.1 Kazetové magnetofony	73
3.4.2 Kazetopáskové paměťové jednotky	75
3.5 Diskové paměti	78
3.5.1 Principy konstrukce a používání magnetických disků	78
3.5.2 Diskety o průměru 8" (diskety 200)	81
3.5.3 Zásady používání disketových médií	90
3.5.4 Diskety o průměru 5 ¹ / ₄ " (diskety 130)	95
3.5.5 Mikrodiskety	102
3.5.6 Pevné disky	104
3.5.7 Srovnání magnetických médií	107
3.6 Tiskárny	110
3.6.1 Psací stroje, dálnopisy	110
3.6.2 Mozaikové tiskárny	111
3.6.3 Tiskárny s typovým kolem	120
3.6.4 Tepelné tiskárny	123
3.6.5 Inkoustové tiskárny	124
3.6.6 Jehlové tiskárny	125
3.7 Kreslicí zařízení	128
3.8 Speciální vstupní zařízení	133
3.8.1 Řídící páka	133
3.8.2 Myš	134
3.8.3 Grafické stolky	134
3.8.4 Světelná pera	136

	Str.
4. PROGRAMY A DATA	138
4.1 Algoritmus a program	138
4.2 Program v Basicu a jeho zpracování	147
4.2.1 Jazykové prvky a konstrukce	147
4.2.2 Procesor jazyka Basic	148
4.2.3 Návrh programu	149
4.2.4 Fáze zpracování programu procesorem	150
4.2.5 Kompilační a interpretační způsob zpracování programu	151
4.2.6 Vlastnosti kompilátorů a interpretů jazyka Basic	153
4.3 Programový a bezprostřední režim	154
4.4 Koncepce zpracování dat	157
4.4.1 Jednotlivé údaje a soubory	157
4.4.2 Formy vyjádření dat ve zdrojovém programu	158
4.4.3 Typy dat	159
4.4.4 Číselné údaje a jejich zobrazení v procesoru	159
4.4.5 Řetězcové údaje a jejich zobrazení v procesoru	164
4.4.6 Výjimečné situace	164
4.5 Specifikace syntaxe	165
4.6 Opakování a cvičení	166
5. STAVBA PROGRAMU V BASICU	169
5.1 Základní pojmy programové stavby	169
5.1.1 Struktura programu	169
5.1.2 Členění programu	170
5.1.3 Programová řádka a její složky	172
5.1.4 Příkazy END, STOP a CONT	174
5.2 Základní prvky a pravidla	176
5.2.1 Znaky a soubor znaků	176
5.2.2 Slova	177

	Str.
5.2.3 Interpunkce v programu	178
5.2.4 Jména	180
5.2.5 Objekty	182
5.2.6 Klasifikace příkazů	182
5.2.7 Způsoby definování objektů v programu	183
5.3 Opakování a cvičení	186
ZÁKLADNÍ ČÍSELNÉ OBJEKTY A PŘÍŘAZENÍ	188
6.1 Číselné konstanty	188
6.1.1 Číselné konstanty v přímém tvaru	188
6.1.2 Číselné konstanty v exponenciálním tvaru	190
6.2 Speciální číselná zobrazení procesoru MBASIC	191
6.3 Číselné proměnné	193
6.3.1 Jednoduché a indexované číselné proměnné	193
6.3.2 Použití indexovaných proměnných	194
6.4 Funkce a jejich použití	200
6.5 Číselné vestavěné funkce	201
6.5.1 Algebraické funkce	202
6.5.2 Funkce pro práci s úhly	202
6.5.3 Funkce pro úpravu čísel	203
6.5.4 Bezargumentové funkce	204
6.5.5 Jednotka míry úhlu	204
6.5.6 Použití funkce INT a ROUND	205
6.5.7 Náhodná čísla a jejich použití	206
6.6 Číselné výrazy	209
6.7 Přiřazení číselných hodnot	212
6.8 Opakování a cvičení	213