

Obsah

1. Pole		6
1.1	Prohledávání	6
1.1.1	Sekvenční prohledávání	6
1.1.1.1	Stanovení četností	6
1.1.1.2	Stanovení četnosti intervalů	9
1.1.1.3	Stanovení četnosti nestejných intervalů	14
1.1.2	Bisekční prohledávání	17
1.1.3	Další metody prohledávání pole	22
1.2	Seznamové struktury	29
1.2.1	Ilustrační program na spojené seznamy I.	30
1.2.2	Ilustrační program na spojené seznamy II.	35
1.2.3	Možnosti využití metody spojených seznamů	42
1.4	Metoda "hashing"	43
2. Úvod do grafiky		72
2.1	Instrukce SCREEN	72
2.1.2	Stránkování na osobních počítačích typu IBM PC	73
2.2	Instrukce COLOR	74
2.3	Grafické body	74
2.4	Instrukce LINE	76
2.4.1	Ilustrační program: Geometrický test	76
2.4.2	Ilustrační program: Kreslení šachovnice	78
2.5	Instrukce PSET a PRESET	81
2.5.1	Ilustrační program na kreslení grafu funkce	81
2.6	Instrukce POINT	83
2.6.1	Ilustrační program na zkopírování části obrazovky	84
2.7	Instrukce CIRCLE	85
2.7.1	Ilustrační program: Konstrukce kruhového diagramu	85

2.8	Instrukce PAINT	87
2.8.1	Ilustrační program: Modifikovaný geometrický test	87
3. Datové soubory		125
3.1	Používání datových souborů	125
3.2	Sekvenční formát datových souborů	126
3.2.1	Instrukce OPEN a INPUT pro práce se sekvenčními soubory	128
3.2.2	Detekování konce datového souboru	129
3.2.3	Instrukce PRINT pro zápis dat do datového souboru	130
3.2.4	Zpracování souborů v pevném formátu	131
3.3	Datové soubory s přímým přístupem	132
3.3.1	Instrukce OPERN a FIELD	133
3.3.2	Instrukce GET	134
3.3.3	Instrukce PUT	134
3.3.4	Přímý přístup do datového souboru	135
3.3.5	Ilustrační program pro aktualizaci záznamů	136
3.3.6	Formální definice instrukcí	137
4. Zpracování řetězců		150
4.1	Instrukce PRINT USING	150
4.2	Třídění řetězcových dat	154
4.2.1	Ilustrační program na třídění řetězcových dat I.	154
4.2.2	Ilustrační program na třídění řetězcových dat II.	154
4.2.3	Další způsoby třídění	155
4.3	Úpravy vstupních dat	160
4.3.1	Ilustrační program na detekci palindromů	160
4.4	Úpravy formátu obrazovky	161
4.4.1	Systémová proměnná INKEY\$	161

4.4.2	Funkce SCREEN	162
4.4.3	Ilustrační program : Formátování obrazovky	163
4.5	Spouštění programů	169
4.5.1	Ilustrační programy na využití počítačů v knihovnictví	169
5.	Indexované soubory	195
5.1	Základní princip indexovaných souborů	195
5.2	Kdy používat indexovaných souborů?	195
5.3	Vyhledání indexovaného souboru	196
5.3.1	Ilustrační program sbírka pivních vinět I.	196
5.3.2	Ilustrační program sbírka pivních vinět II.	200
5.4	Aktualizace indexů	204
5.4.1	Metoda statických indexů	205
5.4.2	Metoda přímé aktualizace	206
5.4.2.1	Ilustrační program na metodu přímé aktualizace	206
5.5	Možnosti využití	211
5.5.1	Vyhledání záznamu při utříděném přístupovém klíči	211
5.5.2	Indexovaný záznam s několika přístupovými klíči	212
6.	Programování v jazyce TURBO BASIC	223
7.	Klíčová slova jazyka BASIC	229