

OBSAH

Úvod	7
Kdo nesází, nevyhraje	9
Algoritmus zpracování Sportky	11
Stroj na zpracování sázenek	14
Zápis čísel ve stroji	17
Informace	23
Informační cesta a hradlo	26
Paměť a adresa	29
Základní logické funkce	32
Jednoduché automaty	37
Počítací stroje	40
Samočinný počítač	45
Operační kód	48
Modifikace instrukcí a indexování	54
Vstup a výstup informace	58
Symbolický program a překladač	66
Jazyk symbolických adres	68
Překlad symbolických adres	71
Programová kalkulačka	74
Záporná čísla	79
Velká a malá čísla	83
Programovací jazyky	85
Návštěva ve výpočetním středisku	89
Vnější paměti	93
Další vývoj vnějších zařízení	97
Program pro zpracování Sportky	100
Co počítač dokáže	104
Slovníček	106
Rejstřík	110