

O b s a h

1. Úvod	1
2. Editování programu	3
3. Struktura programu /Příklad 1/	7
4. Příklad 2 - Zobrazení na obrazovce /CLRSCE, Writeln, write/	11
5. Příklad 3 - Zobrazení obsahu menu na obra- zovce /CLRSCR, Writeln/	13
6. Příklad 4 - Použití instrukcí pro přechod na nový řádek a na začátek řádku	13
7. Příklad 5 - Volba zobrazení v různých místech obrazovky /gotoxy/	15
8. Příklad 6 - Použití nejjednodušší formy cyklu ve spojení s proměnnou hodnotou v pro- ceduře gotoxy	17
9. Příklad 7 - Spojování řetězců	18
10. Příklad 8 - Jednoduchý vstup z klávesnice, komentáře v programu	20
11. Příklad 9 - Použití příkazů type, buflen, readln	21
12. Příklad 10 - Vytváření a čtení dat (array) s příkazy repeat a if	23
13. Příklad 11 - Použití a tvorba procedur, inst- rukce case, read(KBD, zx) val, upcase	28
14. Příklad 12 - Vytváření a práce s bloky, začleňování souborů	41
15. Příklad 13 - Vytvoření souboru	47
16. Příklad 14 - Sekvenční čtení typového soubor- u	52
17. Příklad 15 - Zjištění existence souboru	54
18. Příklad 16 - Vytvoření souboru typu COM	55
19. Příklad 17 - Komplexní příklad zpracování jednoduché evidence aut	56
20. Příklad 18 - Použití proměnných typu uka- zatel, Key Preseed	76
21. Příklad 19 - Generování náhodných čísel z normálního rozdělení /RANDOMIZE, RANDOM/	79
22. Příklad 20 - Práce s dvourozměrnými poli	82
23. Příklad 21 - Použití proměnných typu množi- na a příkazu while	84
24. Příklad 22 - Řešení nerovnice při využití množin	86
25. Příklad 23 - Využití rekurze pro výpočet odmocniny	94
26. Příklad 24 - Jednoduchý obrázek na obrazovce, ovládání zvuku	96
27. Příklad 25 - Zobrazení grafů	99
28. Příklad 26 - Překrývání podprogramů /overloy/	104