

BASIC-Fibel

von

Dr. Hans Breuer

Universität Kapstadt

Klaus Breuer

Schüler in Stellenbosch, Süd-Afrika



Bibliographisches Institut Mannheim/Wien/Zürich
B. I.-Wissenschaftsverlag

INHALTSVERZEICHNIS

1.0	Gebrauchsanweisung.....	11
2.0	Allgemeine Überlegungen.....	13
2.1	Lohnt die Programmierung?.....	13
2.2	Dialog oder Stapelbetrieb?.....	16
2.3	Terminal oder kleiner Rechner?.....	17
	Heiarechner.....	17
	Terminal.....	19
2.4	Eingabemöglichkeiten.....	20
2.5	Ausgabemöglichkeiten.....	22
3.0	Aufbereiten des Problems.....	24
4.0	Grundlagen.....	31
4.1	Direkte Eingabe.....	32
	Tastatur.....	32
	Bildschirm.....	34
4.2	Stapelbetrieb.....	39
	Lochkarten.....	35
	Diskette.....	39
4.3	Variablen, Konstanten und Zeichenfolgen ...	40
	Variablen.....	40
	Konstanten.....	42
	Zeichenfolgen (Strings).....	42
4.4	Einfache Verknüpfungen.....	45
4.5	Funktionen.....	46
4.6	Kommentare im Programm.....	48
4.7	Eingabe von Daten.....	50
	Eingabe weniger Daten.....	50
	Viele Daten.....	52
	Dialog.....	58
	Texteingabe über die Tastatur.....	59
4.8	Ausgabe von Daten.....	61
	Einzelergebnisse.....	62

	Mehrere Ergebnisse.....	63
	'Indizierte Ergebnisse.....	65
4.9	Ausgabe von Erläuterungen, Tabellen und Texten.....	66
	Einfacher Text.....	66
	Text mit Werten.....	67
	Tabellen.....	69
	Positionieren von Zeichen.....	71
5.0	Weitere Programmierung in BASIC.....	73
5.1	Einfache Formeln.....	73
5.2	Die Sprung-Anweisung.....	76
5.3	Die PrUF-Anweisung.....	78
5.4	Schleifen.....	82
5.5	Speicherreservierung.....	87
5.6	String-Manipulation.....	89
5.7	Aufrufen gespeicherter Programmteile.....	90
6.0	Eingabe des Programms und der Daten.....	92
6.1	Das Tastenfeld.....	92
	Andere Tastaturen.....	95
	Korrektur von Schreibfehlern.....	97
6.2	Der Schreibblocher.....	98
	Die Programmtrommel.....	98
	Schalter und Tastatur.....	100
	Arbeitsweise.....	102
	Sortieren von Lochkarten.....	105
	Weitere Hilfsmittel.....	106
6.3	Das Kennwort.....	108
6.4	Änderungen in einem kompletten Programm ..	109
7.0	Fehlersuche und Fehleranzeige.....	110
7.1	Formale Fehler.....	110
7.2	Logische Fehler.....	111
8.0	Komplette Beispiele.....	112

Größte Zahl.....	.113
Suadratische Gleichung.....	.115
Sortieren von Zahlen.....	.117
Spektrum von Zahlen.....	.121
Morse-Übersetzer.....	.123
Ein Spiel.....	.126
Anhang I Rechner mit BASIC-Übersetzer.....	.131
Anhang II Erläuterungen zum Computerslang	132
Anhang III ASCII Codes.....	.135
Register der Anweisungen.....	.137