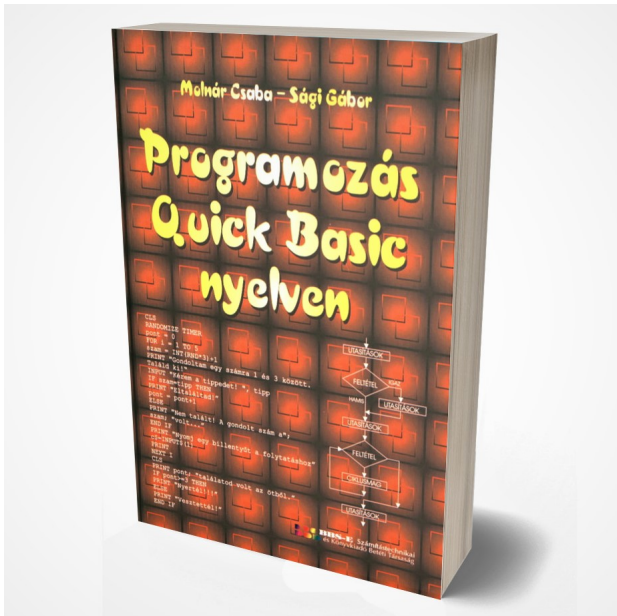


?

## Programozás Quick Basic nyelven (Molnár Csaba - Sági Gábor)



Terjedelem: 136 oldal, B/5, 1998., ISBN 963 03 5469 1

Értékelés: Még nincs értékelve

**Ár**

Fogyasztói ár490,00 Ft

Kedvezmény-309,00 Ft

[Tegy fel kérdését a termékről!](#)

### Leírás

A könyv a programozás elméletének ismertetését követően a DOS operációs részét is képezi? Quick Basic programozási nyelv elsajátításához nyújt hasznos segítséget rengeteg példával, feladattal és mintaprogrammal illusztrálva.

### Tartalomjegyzék:

Előszó5

1. A programozás elmélete7

1.1. Bevezetés7

- 1.2. A program készítésének menete8
  - 1.2.1. A program elkészítésének lépései8
  - 1.2.2. Az algoritmus és szerkezete8
  - 1.2.3. Az algoritmussal szemben támasztott követelmények10
  - 1.2.4. Folyamatábrák11
  - 1.2.5. A strukturált problémamegoldás12
  - 1.2.6. A program készítésének folyamata13
- 1.3. Programozási alapfogalmak14
  - 1.3.1. A programírás konvenciói15
  - 1.3.2. Az azonosítók15
  - 1.3.3. A konstans15
  - 1.3.4. A változók15
  - 1.3.5. kifejezések16
  - 1.3.6. A műveletek végrehajtásának sorrendje (prioritása)16
  - 1.3.7. Boole-féle algebra16
  - 1.3.8. Az értékadó utasítás18
  - 1.3.9. Input és output19
  - 1.3.10. A soros programozás19
  - 1.3.11. A programok szerkezete20
- 1.4. Alternatívák és ciklusok kezelése a programban22
  - 1.4.1. Egyágú döntések22
  - 1.4.2. Kétágú döntés24
  - 1.4.3. Több lehetséges érték közötti választás25
  - 1.4.4. Feltétel nélküli vezérlés átadás26
  - 1.4.5. A ciklikus tevékenység (iteráció) kezelése a programban27
- 1.5. Tömbök32
  - 1.5.1. A tömbök használata32
  - 1.5.2. Tömb elemekre való hivatkozás33
  - 1.5.3. Tömb feltöltése33
  - 1.5.4. Tömb elemeinek kiírása33
- 1.6. Alprogramok33
  - 1.6.1. Függvények34
  - 1.6.2. Eljárás34
  - 1.6.3. A főprogram és az alprogram kapcsolata35
  - 1.6.4. Az azonosítók hatásköre35
- 2. A Quick Basic programozási környezete36
  - 2.1. A programról általában36
  - 2.2. A Quick Basic indítása36
  - 2.3. A fejlesztői környezet37
    - 2.3.1. Menüsor37
    - 2.3.2. Információs sor37
    - 2.3.3. Programablak37
    - 2.3.4. Parancsablak37
  - 2.4. A program szerkesztése38
  - 2.5. A kész program futtatása38
  - 2.6. A képernyő felépítése39
- 3. Az első lépések: képernyőkezelés40
  - 3.1. Egyszerű kiírások40
  - 3.2. Használjunk színeket!44
  - 3.3. Egyszerű számolások46
  - 3.4. A képernyő felbontásának megváltoztatása47
- 4. Változók49
  - 4.1. Értékadás49
  - 4.2. Változók értékének kiírása50
  - 4.3. A változók egyszerű alkalmazásai51
  - 4.4. Értékadás a program futása közben52
- 5. Számlálás ciklusok55
  - 5.1. A ciklusváltozó felhasználása58
  - 5.2. A FOR-NEXT-STEP szerkezet63
  - 5.3. Egymásba ágyazott ciklusok65
- 6. Elágazások68
  - 6.1. Elágazások három- vagy többfelé72
- 7. Feltételes ugrások75
- 8. Ciklusok79
  - 8.1. Elöltesztelés ciklusok80
  - 8.2. Hátteltesztelés ciklusok81
  - 8.3. Feladatok tesztelés ciklusokra83
- 9. Egy kis matematika...85
- 10. Szövegek kezelése90

- 11. Több adat együttes kezelése98
  - 11.1. Konstans adatok98
  - 11.2. Tömbök99
- 12. Írjunk játékprogramot!104
- 13. Menü készítése110
- 14. Alprogramok116
  - 14.1. Szubrutinok117
  - 14.2. Függvények122
- 15. Grafika a Quick Basic-ben123
- 16. Mellékletek129
  - 16.1. ASCII kódtábla130
  - 16.2. A könyvben szereplő utasítások és függvények jegyzéke131