

МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР

"ЭЛЕКТРОНИКА МК 90"

РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

1 9 8 8

СОДЕРЖАНИЕ

ЛИСТ

1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ	4
2. ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ	4
3. КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	6
4. ТРЕБОВАНИЯ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ	6
5. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ	6
6. ПОРЯДОК РАБОТЫ	9
6.1. РЕЖИМ РАБОТЫ КЛАВИАТУРЫ И ШКИ	9
6.1.1. РЕЖИМ ЗАГРУЗКИ	9
6.1.2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ	11
6.1.3. РАБОТА КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМЕ ВЕРХНЕГО И НИЖНЕГО РЕГИСТРОВ	12
6.1.4. РАБОТА КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМАХ РУССКОГО/ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРОВ	14
6.1.5. РАБОТА КЛАВИАТУРЫ В ФУНКЦИОНАЛЬНОМ РЕЖИМЕ	15
6.1.6. РЕЖИМ РАБОТЫ ШКИ	16
6.2. ФУНКЦИИ ВЫЧИСЛЕНИЯ	17
6.2.1. КОНСТАНТЫ И ТОЧНОСТЬ ВЫЧИСЛЕНИЯ	17
6.2.2. АРИФМЕТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ БЕЙСИКА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА	17
6.3. КОМАНДЫ БЕЙСИКА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА	20
6.3.1. КОМАНДЫ НЕПОСРЕДСТВЕННОГО РЕЖИМА	20
6.3.1.1. КОМАНДА AUTO	20
6.3.1.2. КОМАНДА DELETE	21
6.3.1.3. КОМАНДА EDIT	21
6.3.1.4. КОМАНДА HELP	22
6.3.1.5. КОМАНДА LIST	22
6.3.1.6. КОМАНДА MEM	23
6.3.1.7. КОМАНДА INIT	23
6.3.1.8. КОМАНДА SAVE	24
6.3.1.9. КОМАНДА NAME/AS	24
6.3.1.10. КОМАНДА LOAD	25
6.3.1.11. КОМАНДА KILL	25
6.3.1.12. КОМАНДА DEV	25
6.3.1.13. КОМАНДА FILES	26
6.3.1.14. КОМАНДА RUN	27
6.3.2. КОМАНДЫ ПРОГРАММНОГО РЕЖИМА	27
6.3.2.1. ОПЕРАТОР DEF FN	27
6.3.2.2. ОПЕРАТОР DIM ..	30
6.3.2.3. ОПЕРАТОР END ..	33
6.3.2.4. ОПЕРАТОР FOR-TO-STEP/NEXT	33
6.3.2.5. ОПЕРАТОРЫ GOSUB, RETURN	34
6.3.2.6. ОПЕРАТОР GOTO	35
6.3.2.7. ОПЕРАТОР IF/THEN	37
6.3.2.8. ОПЕРАТОР INPUT	39
6.3.2.9. ОПЕРАТОР LET	39
6.3.2.10. ОПЕРАТОР PRINT	40

ЛИСТ

6.3.2.11. ОПЕРАТОРЫ READ, DATA, RESTORE	42
6.3.2.12. ОПЕРАТОР REM	45
6.3.2.13. ОПЕРАТОР RANDOMIZE	46
6.3.2.14. ОПЕРАТОР CLS	47
6.3.2.15. ОПЕРАТОР DRAW	47
6.3.2.16. ОПЕРАТОР LOCATE	53
6.3.2.17. ОПЕРАТОР STOP	54
6.3.2.18. ОПЕРАТОР DIS	54
6.3.2.19. ОПЕРАТОР WAIT	54
6.3.2.20. ОПЕРАТОР PLAY	55
6.3.3. ВСТРОЕННЫЕ ФУНКЦИИ	56
6.3.3.1. ФУНКЦИЯ SIN, COS	56
6.3.3.2. ФУНКЦИЯ ATN	56
6.3.3.3. ФУНКЦИЯ LOG	57
6.3.3.4. ФУНКЦИЯ EXP	59
6.3.3.5. ФУНКЦИЯ ABS	59
6.3.3.6. ФУНКЦИЯ INT	60
6.3.3.7. ФУНКЦИЯ INC	61
6.3.3.8. ФУНКЦИЯ SGN	61
6.3.3.9. ФУНКЦИЯ SQR	61
6.3.3.10. ФУНКЦИЯ RND	62
6.3.3.11. ФУНКЦИЯ PI	62
7. ПРАВИЛА ХРАНЕНИЯ	63
8. СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПРИЕМКЕ	64
9. ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА	65
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. СХЕМА КЛАВИАТУРЫ ДЛЯ РАБОТЫ В ФУНКЦИОНАЛЬНОМ РЕЖИМЕ	70
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. КОМАНДЫ БЕЙСИКА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА	71
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКАХ	82
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ПРИМЕРЫ ПРОГРАММ	84
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. ТАБЛИЦЫ КОДОВ СИМВОЛОВ	98

1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

- 1.1. ПЕРЕД НАЧАЛОМ ЭКСПЛУАТАЦИИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА "ЭЛЕКТРОНИКА МК90" ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМЬТЕСЬ С НАСТОЯЩИМ РУКОВОДСТВОМ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ, СОБЛЮДЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ КОТОРОГО ОБЕСПЕЧИТ НАДЕЖНУЮ РАБОТУ ИЗДЕЛИЯ НА ПРОТЯЖЕНИИ ДЛИТЕЛЬНОГО ВРЕМЕНИ.
- 1.2. ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛИТЕЛЬНОЙ И НАДЕЖНОЙ РАБОТЫ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ИЗБЕГАЙТЕ ЭКСПЛУАТАЦИИ ИЛИ ХРАНЕНИЯ ИЗДЕЛИЯ В МЕСТАХ, ПОДВЕРЖЕННЫХ РЕЗКОМУ ИЗМЕНЕНИЮ ТЕМПЕРАТУРЫ, ПОВЫШЕННОЙ ВЛАЖНОСТИ, НЕ ДОПУСКАЙТЕ НАГРЕВАНИЯ КОРПУСА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ОТ ПОПАДАНИЯ ПРЯМЫХ СОЛНЕЧНЫХ ЛУЧЕЙ, БЕРЕГИТЕ ОТ МЕХАНИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ.
- 1.3. НЕ СНИМАЙТЕ ЗАГЛУШКУ С ДИАГНОСТИЧЕСКОГО РАЗ'ЕМА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА В ЦЕЛЯХ ПРЕДОХРАНЕНИЯ ИЗДЕЛИЯ ОТ СТАТИЧЕСКОГО ЭЛЕКТРИЧЕСТВА.
- 1.4. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ДЛЯ ПРОТИРКИ КОРПУСА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ТОЛЬКО МЯГКУЮ И ЧИСТУЮ ТКАНЬ.
- 1.5. НЕ ПОДВЕРГАЙТЕ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР МЕХАНИЧЕСКИМ УДАРАМ, Т.К. ЭКРАН ЛИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКОГО ИНДИКАТОРА (ЖКИ) ИЗГОТОВЛЕН ИЗ СТЕКЛА.
- 1.6. НЕ ПРИЛАГАЙТЕ БОЛЬШИХ УСИЛИЙ К РЕГУЛЯТОРУ КОНТРАСТНОСТИ ЖКИ ВО ИЗБЕЖАНИЕ ЕГО ПОЛОМКИ.
- 1.7. НЕ ДОПУСКАЙТЕ ХРАНЕНИЯ СМЕННОГО МОДУЛЯ ПАМЯТИ (СМП) В МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРЕ БЕЗ УСТАНОВЛЕННЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ. СМП СЛЕДУЕТ ХРАНИТЬ В ФУТЛЯРЕ, ПРЕДНАЗНАЧЕННОМ ДЛЯ ЕГО ХРАНЕНИЯ И ВХОДЯЩЕМ В КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ.
- 1.8. НЕ ПРИКАСАЙТЕСЬ К КОНТАКТАМ РАЗ'ЕМА СМП В ЦЕЛЯХ ПРЕДОХРАНЕНИЯ СМП ОТ СТАТИЧЕСКОГО ЭЛЕКТРИЧЕСТВА.
- 1.9. ПОСЛЕ ТРАНСПОРТИРОВКИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА В ЗИМНИХ УСЛОВИЯХ ПЕРЕД ЭКСПЛУАТАЦИЕЙ ВЫДЕРЖИТЕ ЕГО ПРИ КОМНАТНОЙ ТЕМПЕРАТУРЕ В ТЕЧЕНИЕ ДВУХ ЧАСОВ.

2. ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

- 2.1. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР "ЭЛЕКТРОНИКА МК90" ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ НАУЧНЫХ, ИНЖЕНЕРНЫХ, СТАТИСТИЧЕСКИХ РАСЧЕТОВ; ДЛЯ ОПЕРАТИВНОЙ ОБРАБОТКИ, ХРАНЕНИЯ И ОТОБРАЖЕНИЯ РАЗЛИЧНОЙ ТЕКСТОВОЙ, СИМВОЛЬНОЙ И ГРАФИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ.
- 2.2. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ СЛЕДУЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:
- РАБОТА В КАЧЕСТВЕ ИНФОРМАЦИОННОГО УСТРОЙСТВА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПЕРСОНАЛЬНОГО НАБОРА ПРОГРАММ, ФОРМИРУЕМОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ И ХРАНЯЩЕГОСЯ В СМП;
 - ВВОД, РЕДАКТИРОВАНИЕ, ОТЛАДКА И ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ БЕЙСИК;
 - ПОЛУЧЕНИЕ СПРАВОЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ О НАЗНАЧЕНИИ И ФОРМАТЕ БОЛЕЕ 50 КОМАНД И ОПЕРАТОРОВ ЯЗЫКА БЕЙСИК;
 - ПОСТРОЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ГРАФИКОВ, ТАБЛИЦ, ДИАГРАММ И СХЕМ НА ЭКРАНЕ ЖКИ;
 - ВЫВОД АЛФАВИТНО-ЦИФРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ НА ЭКРАН ЖКИ В РАЗЛИЧНОМ МАСШТАБЕ И НАПРАВЛЕНИИ;
 - РЕДАКТИРОВАНИЕ ТЕКСТА;
 - УПРАВЛЕНИЕ ЗВУКОВЫМ СИГНАЛОМ;

- 2.3. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ОБЕСПЕЧИВАЕТ РАБОТУ С ЯЗЫКОМ ПРОГРАММИРОВАНИЯ БЕЙСИК.
- 2.4. СИСТЕМА СЧИСЛЕНИЯ ПРИ ВВОДЕ И ВЫВОДЕ ИНФОРМАЦИИ-ДЕСЯТИЧНАЯ.
- 2.5. КОЛИЧЕСТВО РАЗРЯДОВ МАНТИССЫ ЧИСЛА - СЕМЬ.
- 2.6. КОЛИЧЕСТВО РАЗРЯДОВ ПОРЯДКА ЧИСЛА - ТРИ.
- 2.7. ДИАПАЗОН ПРЕДСТАВЛЕННЫХ ЧИСЕЛ $+E-980$ ДО $+E.979-1$
- 2.8. ЧИСЛО РЕГИСТРОВ ПАМЯТИ - 286
- 2.9. ЕМКОСТЬ ПАМЯТИ ОЗУ В РАСПОРЯЖЕНИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ - 11824 БАЙТА.
- 2.10. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ОБЕСПЕЧИВАЕТ РАБОТУ С ДВУМА СМП.
- 2.11. ЕМКОСТЬ ПАМЯТИ ЭНЕРГОЗАВИСИМОГО ОЗУ КАЖДОГО СМП - 10 КБАЙТ, В ТОМ ЧИСЛЕ В РАСПОРЯЖЕНИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ - 8 КБАЙТ (16 БЛОКОВ).
- 2.12. СМП ОБЕСПЕЧИВАЕТ ХРАНЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ В ОТКЛЮЧЕННОМ ОТ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ПОЛОЖЕНИИ В ТЕЧЕНИЕ 1,5 ГОДА СО ДНЯ УСТАНОВКИ ЭЛЕМЕНТА ПИТАНИЯ В СМП И ПРИ:
- ТЕМПЕРАТУРЕ ОКРУЖАЮЩЕГО ВОЗДУХА $25 \pm 10^{\circ}\text{C}$;
 - ОТНОСИТЕЛЬНОЙ ВЛАЖНОСТИ ВОЗДУХА НЕ БОЛЕЕ 80%;
 - АТМОСФЕРНОМ ДАВЛЕНИИ 630-800 ММ РТ СТ.
- 2.13. ВВОД ИНФОРМАЦИИ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ:
- 1) С КЛАВИАТУРЫ
 - 2) С ДВУХ СМП.
- 2.14. ВЫВОД ИНФОРМАЦИИ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ:
- 1) НА ГРАФИЧЕСКИЙ ЖКИ (120 СТОЛБЦОВ НА 64 СТРОКИ, ДЛЯ СИМВОЛЬНОГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ - 8 СТРОК ПО 20 СИМВОЛОВ);
 - 2) НА ДВА СМП;
- 2.15. ПИТАНИЕ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОТ ЧЕТЫРЕХ АККУМУЛЯТОРОВ НКГЦ-0,45 ИТС ПЕЧЗ.579.000 ТУ. ДОПУСКАЕТСЯ ВМЕСТО АККУМУЛЯТОРОВ ТИПА НКГЦ-0,45 ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИСТОЧНИКИ ПИТАНИЯ ТИПА А-316 "КВАНТ" ИЛИ "ПРИМА". ПИТАНИЕ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА МОЖЕТ ОСУЩЕСТВЛЯТЬСЯ ОТ ВНЕШНЕГО БЛОКА ПИТАНИЯ С ВЫХОДНЫМ НАПРЯЖЕНИЕМ 4,5-6,0 В И С ТОКОМ НАГРУЗКИ НЕ МЕНЕЕ 0,150 А.
- 2.16. ПОЛНОСТЬЮ ЗАРЯЖЕННЫЕ АККУМУЛЯТОРЫ ТИПА НКГЦ-0,45 ОБЕСПЕЧИВАЮТ:
- 1) В РЕЖИМЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НЕ МЕНЕЕ 5-64 НЕПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА;
 - 2) В РЕЖИМЕ НАБОРА И РЕДАКТИРОВАНИЯ ТЕКСТА НЕ МЕНЕЕ 15-20Ч РАБОТЫ.
- ТОК ПОТРЕБЛЕНИЯ В СОСТОЯНИИ "ВЫКЛЮЧЕНО" - НЕ БОЛЕЕ 0,7 МА
- 2.17. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ РАБОТЫ ПРИ ТЕМПЕРАТУРАХ ОТ $+1$ ДО 50°C , ОТНОСИТЕЛЬНОЙ ВЛАЖНОСТИ ВОЗДУХА ДО 80% ПРИ 25°C .
- 2.18. ГАБАРИТНЫЕ РАЗМЕРЫ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА НЕ БОЛЕЕ:
- ДЛИНА 255 ММ;
 - ШИРИНА 100 ММ;
 - ВЫСОТА 33,5 ММ;
- 2.19. МАССА НЕ БОЛЕЕ 0,55 КГ;
- 2.20. МАКСИМАЛЬНАЯ ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ МОЩНОСТЬ, ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРОМ НЕ БОЛЕЕ 0,55 Вт.
- 2.21. СОДЕРЖАНИЕ ДРАГОЦЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ:
- ЗОЛОТО - 0,6252 Г;
 - СЕРЕБРО - 0,6846 Г;
 - ПЛАТИНА - 0,07510 Г;
 - ПАЛЛАДИЙ - 0,3873 Г;
 - РУТЕНИЙ - 0,0002967 Г.
- 2.22. СУММАРНАЯ МАССА ЦВЕТНЫХ МЕТАЛЛОВ И ИХ СПЛАВОВ:
- АЛЮМИНИЙ И АЛЮМИНИЕВЫЕ СПЛАВЫ - 3,3458 Г;
 - МЕДЬ И СПЛАВЫ НА МЕДНОЙ ОСНОВЕ - 21,06 Г.

3. КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ

3.1. В КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ВХОДИТ:

-МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР "ЭЛЕКТРОНИКА МК90" ВК0.310.095 ТУ	1 ШТ.
-КОДУХ 8.634.022	1 ШТ.
-ЧЕХОЛ 4.166.005	1 ШТ.
-МОДУЛЬ ПАМЯТИ 3.065.003	2 ШТ.
-ФУТЛЯР 4.161.016	2 ШТ.
-КОРОВКА 8.845.405	2 ШТ.
-АККУМУЛЯТОР НКГЦ-0,45 II С ПИЦ3.579.000 ТУ	4 ШТ.
-ЗАРЯДНОЕ УСТРОЙСТВО "ЭЛЕКТРОНИКА ЗУ-1" В УПАКОВКЕ С РУКОВОДСТВОМ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ 12.МО.081.159 ТУ	1 ШТ.
-РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ 3.055.003 РЗ	1 ШТ.
-КОРОВКА УПАКОВОЧНАЯ 4.100.267	1 ШТ.

4. ТРЕБОВАНИЯ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

- 4.1. ЗАПРЕЩАЕТСЯ ВСКРЫВАТЬ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР И ПРОИЗВОДИТЬ РЕМОНТНЫЕ И НАЛАДОЧНЫЕ РАБОТЫ ПРИ ПОДКЛЮЧЕННОМ БЛОКЕ ПИТАНИЯ.
 4.2. ПО ОКОНЧАНИИ РАБОТ, А ТАКЖЕ В СЛУЧАЕ ПОЯВЛЕНИЯ НЕИСПРАВНОСТЕЙ ВЫКЛЮЧИТЬ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР И ОТСОЕДИНИТЬ БЛОК ПИТАНИЯ СНАЧАЛА ОТ СЕТИ ПЕРЕМЕННОГО ТОКА С НАПРЯЖЕНИЕМ 220 В, А ЗАТЕМ ОТ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА (ПРИ РАБОТЕ ОТ БЛОКА ПИТАНИЯ).

5. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ

5.1. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ПОСТАВЛЯЕТСЯ С КОМПЛЕКТОМ НЕЗАРЯЖЕННЫХ АККУМУЛЯТОРОВ НКГЦ-0,45.

ЗАРЯДКУ АККУМУЛЯТОРОВ ПРОИЗВОДИТЬ С ПОМОЩЬЮ ЗАРЯДНОГО УСТРОЙСТВА "ЭЛЕКТРОНИКА ЗУ-1" 12.МО.081.159 ТУ, ВХОДЯЩЕГО В КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ.

5.2. УСТАНОВИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ПИТАНИЯ В МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР, ДЛЯ ЧЕГО:

- 1) СНЯТЬ КРЫШКУ 1 (СМ.РИС. 5.1) БАТАРЕЙНОГО ОТСЕКА (СЛЕГКА НАЖАТЬ НА РИЛЕНОЕ КРЫШКИ И СДВИНУТЬ ЕЕ В НАПРАВЛЕНИИ СТРЕЛКИ, ОБОЗНАЧЕННОЙ НА КРЫШКЕ);
- 2) УСТАНОВИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ПИТАНИЯ, СОБЛЮДАЯ ПОЛЯРНОСТЬ, УКАЗАННУЮ В БАТАРЕЙНОМ ОТСЕКЕ;
- 3) УСТАНОВИТЬ НА МЕСТО КРЫШКУ БАТАРЕЙНОГО ОТСЕКА.

Задняя панель микрокалькулятора

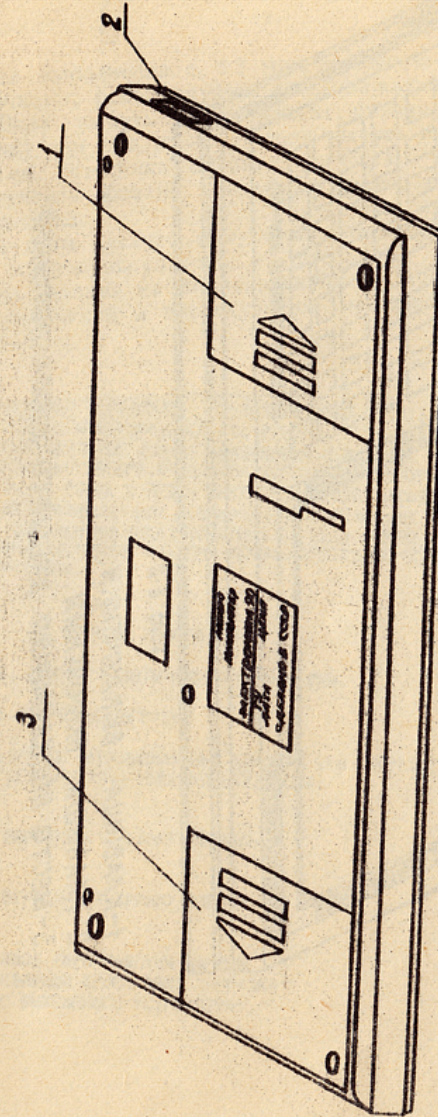


рис. 5-1

- 1 - крышка батарейного отсека,
- 2 - регулятор контрастности,
- 3 - крышка отсека СМЛ.

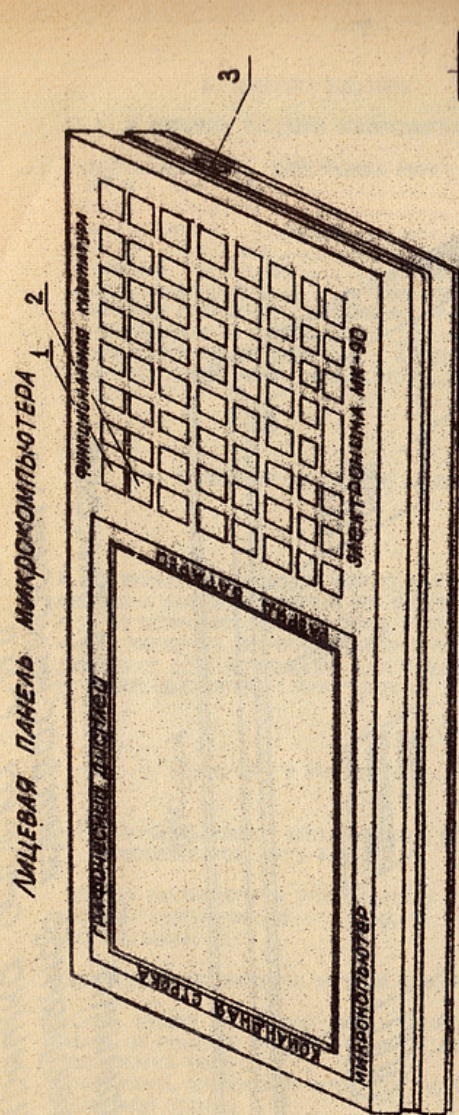


Рис 5.2
 1-КЛАВИША ВЫКЛЮЧЕНИЯ,
 2-КЛАВИША ВКЛЮЧЕНИЯ,
 3-МЕСТО ПОДКЛЮЧЕНИЯ ВНЕШНЕГО БЛОКА ПИТАНИЯ

Если после выполнения п. 5.3 микрокалькулятор не включается, рекомендуется после нажатия клавиши «Вкл» вынуть один элемент питания (аккумулятор) или при их отсутствии вынуть из гнезда разъем источника питания и через 5—10 сек. установить обратно, после чего повторить операцию по п. 5.3.

СМП при этом следует вынуть из гнезда до включения микрокалькулятора и установить их после подачи питания на микрокалькулятор, проверки его включения и последующим нажатием клавиши «Выкл».

Зак. 6611

5.7. ДОПУСКАЕТСЯ ПОДКЛЮЧАТЬ (ОТКЛЮЧАТЬ) СМП К (ОТ) МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРУ ТОЛЬКО В ВЫКЛЮЧЕННОМ СОСТОЯНИИ.
 5.8. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ВЫДАЕТ ИНФОРМАЦИЮ О РАЗРЯДЕ ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА, ПРИЗНАКОМ ЧЕГО ЯВЛЯЕТСЯ ОТОБРАЖЕНИЕ ДВУХ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ТОЧЕК В ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ И ПРАВОМ НИЖНЕМ УГЛАХ ЖКИ.
 5.9. ПРИ НЕВЫПОЛНЕНИИ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОМ ВЫПОЛНЕНИИ ТЕСТОВ ИЛИ ПРОГРАММ ПРИ ПИТАНИИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ОТ СЕТИ ПЕРЕМЕННОГО ТОКА ЧЕРЕЗ ВНЕШНИЙ ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ПЕРЕЙТИ НА АВТОНОМНЫЙ ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ.

6. ПОРЯДОК РАБОТЫ

6.1. РЕЖИМ РАБОТЫ КЛАВИАТУРЫ И ЖКИ.

6.1.1. РЕЖИМ ЗАГРУЗКИ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ ПРИ ЗАГРУЗКЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ (ПО) МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА:

- I-->I - ПЕРЕДВИНУТЬ РАМКУ ВПРАВО;
- I<--I - ПЕРЕДВИНУТЬ РАМКУ ВЛЕВО;
- I ВК I - ВВОД (ПРИ НАЖАТИИ ДАННОЙ КЛАВИШИ ПРОИСХОДИТ ЗАГРУЗКА С ВЫБРАННОГО УСТРОЙСТВА).

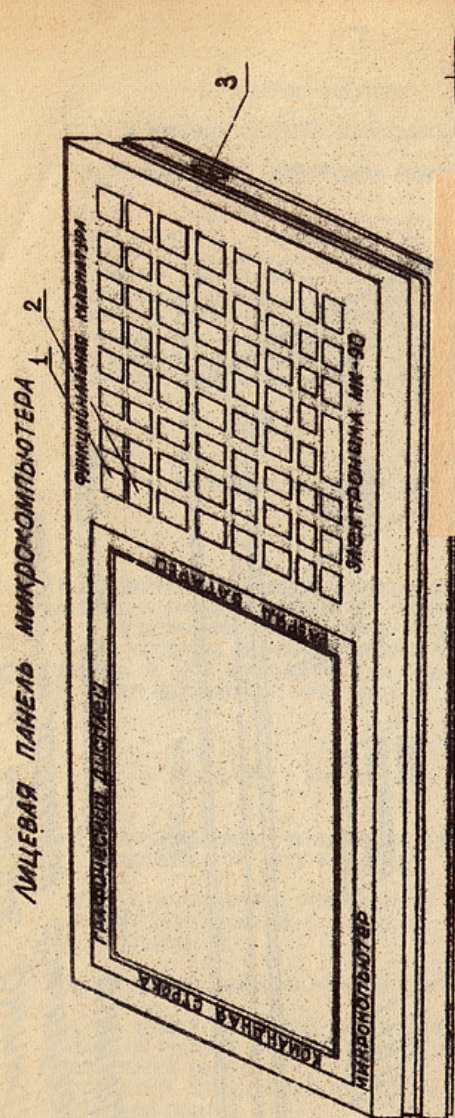


Рис 5.2

- 1- КЛАВИША ВЫКЛЮЧЕНИЯ.
- 2- КЛАВИША ВКЛЮЧЕНИЯ,
- 3- МЕСТО ПОДКЛЮЧЕНИЯ ВНЕШНЕГО БЛОКА ПИТАНИЯ.

5.3. НАЖАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО КЛАВИШИ ВЫКЛЮЧЕНИЯ 1 И ВКЛЮЧЕНИЯ 2 (СМ. РИС. 5.2). НА ЭКРАНЕ ЖКИ ДОЛЖНА ПОЯВИТЬСЯ ИНФОРМАЦИЯ НАЧАЛЬНОГО ДИАЛОГА (СМ.П 6.1.1.), СВИДЕТЕЛЬСТВУЮЩАЯ О ГОТОВНОСТИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА К РАБОТЕ.

5.4. С ПОМОЩЬЮ РЕГУЛЯТОРА КОНТРАСТНОСТИ 2 (СМ. РИС. 5.1) УСТАНОВИТЬ ОПТИМАЛЬНЫЙ КОНТРАСТ ЭКРАНА ЖКИ.

5.5. В МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРЕ ИМЕЕТСЯ МЕСТО 3 ПОДКЛЮЧЕНИЯ ВНЕШНЕГО БЛОКА ПИТАНИЯ С ТЕХНИЧЕСКИМИ ДАННЫМИ, УКАЗАННЫМИ В П.2.15.

5.6. ДЛЯ ПОДКЛЮЧЕНИЯ СМП К МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРУ НЕОБХОДИМО:

- 1) СНЯТЬ КРЫШКУ 3, ЗАКРЫВАЮЩУЮ ДОСТУП К ОТСЕКУ СМП, (СЛЕГКА НАЖАТЬ НА РИФЛЕНИЕ КРЫШКИ И СДВИНУТЬ ЕЕ В НАПРАВЛЕНИИ СТРЕЛКИ, ОБОЗНАЧЕННОЙ НА КРЫШКЕ);
 - 2) ВСТАВИТЬ СМП В ГНЕЗДО, ОБОЗНАЧЕННОЕ ЦИФРОЙ 0 ИЛИ 1;
 - 3) АККУРАТНО ПОДВИНУТЬ КОРПУС СМП ДО ПОЛНОГО ВХОДА ВИЛКИ СМП В РАЗЪЕМ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА;
 - 4) УСТАНОВИТЬ НА МЕСТО КРЫШКУ ОТСЕКА СМП.
- 5.7. ДОПУСКАЕТСЯ ПОДКЛЮЧАТЬ (ОТКЛЮЧАТЬ) СМП К (ОТ) МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРУ ТОЛЬКО В ВЫКЛЮЧЕННОМ СОСТОЯНИИ.
- 5.8. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ВЫДАЕТ ИНФОРМАЦИЮ О РАЗРЯДЕ ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА, ПРИЗНАКОМ ЧЕГО ЯВЛЯЕТСЯ ОТОБРАЖЕНИЕ ДВУХ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ТОЧЕК В ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ И ПРАВОМ НИЖНЕМ УГЛАХ ЖКИ.
- 5.9. ПРИ НЕВЫПОЛНЕНИИ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОМ ВЫПОЛНЕНИИ ТЕСТОВ ИЛИ ПРОГРАММ ПРИ ПИТАНИИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ОТ СЕТИ ПЕРЕМЕННОГО ТОКА ЧЕРЕЗ ВНЕШНИЙ ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ПЕРЕЙТИ НА АВТОНОМНЫЙ ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ.

6. ПОРЯДОК РАБОТЫ

- 6.1. РЕЖИМ РАБОТЫ КЛАВИАТУРЫ И ЖКИ.
- 6.1.1. РЕЖИМ ЗАГРУЗКИ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ ПРИ ЗАГРУЗКЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ (ПО) МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА:

- I-->I - ПЕРЕДВИНУТЬ РАМКУ ВПРАВО;
- I<--I - ПЕРЕДВИНУТЬ РАМКУ ВЛЕВО;
- I VKI - ВВОД (ПРИ НАЖАТИИ ДАННОЙ КЛАВИШИ ПРОИСХОДИТ ЗАГРУЗКА С ВЫБРАННОГО УСТРОЙСТВА).

ПРИ ВКЛЮЧЕНИИ ПИТАНИЯ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА НА ЭКРАНЕ
ВЫСВЕЧИВАЕТСЯ СЛЕДУЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ НАЧАЛЬНОГО ДИАЛОГА:

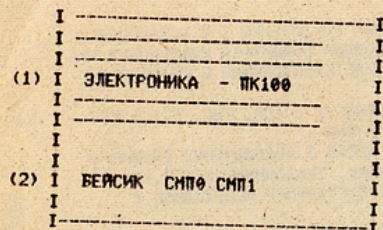


РИС. 6.1

ИНФОРМАЦИЯ СТРОКИ (2) ЭКРАНА УКАЗЫВАЕТ НА ВОЗМОЖНЫЕ УСТРОЙСТВА ЗАГРУЗКИ ПО (ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ) С ПОМОЩЬЮ УСТАНОВЛЕННОЙ РАМКИ, ПЕРЕДВИГАЯ ЕЕ ВПРАВО ИЛИ ВЛЕВО ОПИСАННЫМИ ВЫШЕ КЛАВИШАМИ, ВЫБИРАЕТСЯ УСТРОЙСТВО, С КОТОРОГО БУДЕТ ЗАГРУЖЕНО ПО.

РЕЖИМ ЗАГРУЗКИ С С М П 0 (С М П 1) ПРЕДУСМОТРЕН ДЛЯ ДАЛЬНЕЙШЕГО РАСШИРЕНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА.

ПЕРВОНАЧАЛЬНО РАМКА УСТАНОВЛИВАЕТСЯ НА ТЕКСТ I БЕЙСИКИ I И НАЖАТИЕМ КЛАВИШИ I ВКИ I ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ЗАПУСК ИНТЕРПРЕТАТОРА БЕЙСИК ИЗ ВНУТРЕННЕГО ПОСТОЯННОГО ЗАПОМИНАЮЩЕГО УСТРОЙСТВА . ПОСЛЕ ЗАПУСКА ИНТЕРПРЕТАТОРА БЕЙСИК НА ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ СЛЕДУЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

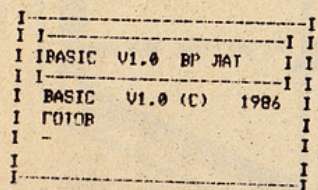


РИС. 6.2

РЕЖИМ ЗАГРУЗКИ С СМП0(СМП1) ПРЕДУСМОТРЕН ДЛЯ ДАЛЬНЕЙШЕГО РАСШИРЕНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА.

6.1.2. КЛАВИШИ РЕДАКТИРОВАНИЯ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

ОПИСАННЫЕ НИЖЕ КЛАВИШИ ВЫПОЛНЯЮТ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ И НЕ ЗАВИСЯТ ОТ НАЖАТИЯ ДРУГИХ КЛАВИШ.

I I - ВВОД ПРОБЕЛА ВО ВСЕХ РЕЖИМАХ РАБОТЫ КЛАВИАТУРЫ.

(ПРОБЕЛ)

I ЗВИ - УДАЛЯЕТСЯ ПОСЛЕДНИЙ ВВЕДЕННЫЙ СИМВОЛ ИЛИ ЗНАК И ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА НА ПОЗИЦИЮ ВЛЕВО.

(ЗАБОЙ)

I ВКИ - ВЫПОЛНЯЕТ ВВОД ПРОГРАММЫ И КОМАНД.

(ВОЗВРАТ КОРЕТКИ)

I СУ I Р I (ВК) - ПРИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОМ ВВОДЕ ЭТИХ КЛАВИШ ПРЕКРАЩАЕТСЯ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ, КРОМЕ КОМАНД PLAY, LOAD, SAVE, NAME, FILES, KILL, INIT.

I СУ I Е I - ПРИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОМ ВВОДЕ ЭТИХ КЛАВИШ УСТАНОВЛИВАЕТСЯ/ОТМЕНЯЕТСЯ РЕЖИМ ЗВУКОВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ПРИ НАЖАТИИ КЛАВИШ.

I ФКИ - ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ПЕРЕВОДА КЛАВИАТУРЫ В ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ РЕЖИМ.

ПРИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОМ НАЖАТИИ КЛАВИШИ I ФКИ I КАКОЙ-ЛИБО ДРУГОЙ ВВОДИТСЯ ОПЕРАТОР (ФУНКЦИЯ) БЕЙСИКА, КОТОРЫЙ МОЖНО ВВОДИТЬ И ПОСИМВОЛЬНЫМ СПОСОБОМ. ДЛЯ УСТАНОВКИ КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМ ВЕРХНЕГО ИЛИ НИЖНЕГО РЕГИСТРА ИМЕЕТСЯ КЛАВИША НА КЛАВИАТУРЕ IВ/ИI. ПРИ ВКЛЮЧЕНИИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ВСЕГДА УСТАНОВЛЕН РЕЖИМ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА.

ДЛЯ УСТАНОВКИ КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМ ЛАТИНСКОГО ИЛИ РУССКОГО РЕГИСТРА ИМЕЕТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ КЛАВИША IР/ЛI. ПРИ

ВКЛЮЧЕНИИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ВСЕГДА УСТАНОВЛИВАЕТСЯ РЕЖИМ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА. РЕЖИМ РАБОТЫ КЛАВИАТУРЫ ОТБРАЖЕН В ВЕРХНЕЙ СЛУЖЕБНОЙ СТРОКЕ ВКИ ПРИ РАБОТЕ С ИНТЕРПРЕТАТОРОМ БЕЙСИКА.

6.1.3. РАБОТА КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМЕ ВЕРХНЕГО И НИЖНЕГО РЕГИСТРОВ

ПРИ ВВОДЕ С КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМЕ ВЕРХНЕГО (НИЖНЕГО) РЕГИСТРА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ВВОД СИМВОЛА, ОБОЗНАЧЕННОГО НА КЛАВИШЕ (НАД КЛАВИШЕЙ) ДЛЯ СЛЕДУЮЩЕЙ ГРУППЫ КЛАВИШ, КОТОРЫЕ НЕ ЗАВИСЯТ ОТ РЕЖИМА РУССКОГО/ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА:

<u> </u> <u> </u>	-	ЗНАК УМНОЖЕНИЯ;	<u> </u> <u> </u>	=	-	ЗНАК РАВЕНСТВА;
<u> </u> <u> </u>	:	ДВОЕТОЧИЕ;	<u> </u> <u> </u>	-	-	ЗНАК МИНУС;
<u> </u> <u> </u>	+	ЗНАК СЛОЖЕНИЯ;	<u> </u> <u> </u>	<	-	ЗНАК МЕНЬШЕ;
<u> </u> <u> </u>	,	ТОЧКА С ЗАПЯТОЙ;	<u> </u> <u> </u>	,	-	ЗАПЯТАЯ;
<u> </u> <u> </u>	?	ЗНАК ВОПРОСА;	<u> </u> <u> </u>	>	-	ЗНАК БОЛЬШЕ;
<u> </u> <u> </u>	/	НАКЛОННАЯ ЧЕРТА;	<u> </u> <u> </u>	.	-	ТОЧКА;
<u> </u> <u> </u>	! ...)	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ;				
<u> </u> <u> </u>	1 0 1 ... 1 1 1 ... 1 9 1	ЦИФРЫ;				

ГРУППА КЛАВИШ ВЕРХНЕГО (НИЖНЕГО) РЕГИСТРА, ВВОДИМЫЕ СИМВОЛЫ КОТОРЫХ ЗАВИСЯТ ОТ УСТАНОВЛЕННОГО РЕЖИМА РУССКОГО/ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА:

<u> </u> <u> </u>	А	Я	ЗАГЛАВНЫЕ (СТРОЧНЫЕ) БУКВЫ РУССКОГО АЛФАВИТА ПРИ УСТАНОВЛЕННОМ РЕЖИМЕ РУССКОГО РЕГИСТРА ИЛИ ЗАГЛАВНЫЕ (СТРОЧНЫЕ) БУКВЫ ЛАТИНСКОГО АЛФАВИТА ПРИ УСТАНОВЛЕННОМ РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА.
<u> </u> <u> </u>	I A I ... I Q I		
<u> </u> <u> </u>	Ч		"Ч" - ЗАГЛАВНАЯ (СТРОЧНАЯ) В РЕЖИМЕ РУССКОГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	I ^ I		"^" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Ш		"Ш" - ЗАГЛАВНАЯ (СТРОЧНАЯ) В РЕЖИМЕ РУССКОГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	I C I		"C" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Щ		"Щ" - ЗАГЛАВНАЯ (СТРОЧНАЯ) В РЕЖИМЕ РУССКОГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	I J I		"J" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Ь		"Ь" - В РЕЖИМЕ РУССКОГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	I _ I		"_" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Э		"Э" - ЗАГЛАВНАЯ (СТРОЧНАЯ) В РЕЖИМЕ РУССКОГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	I \ I		"\" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Ф		"Ф" - ЗАГЛАВНАЯ (СТРОЧНАЯ) В РЕЖИМЕ РУССКОГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	I 0 I		"0" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Ч		
<u> </u> <u> </u>	I ^ I		"^" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ НИЖНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Ш		
<u> </u> <u> </u>	I C I		"{" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ НИЖНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Щ		
<u> </u> <u> </u>	I J I		"}" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ НИЖНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Ь		
<u> </u> <u> </u>	I _ I		"_" - СИМВОЛ "ЗАВОЯ" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО/РУССКОГО РЕГИСТРОВ ДЛЯ НИЖНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Э		
<u> </u> <u> </u>	I \ I		"\" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ НИЖНЕГО РЕГИСТРА
<u> </u> <u> </u>	Ф		
<u> </u> <u> </u>	I 0 I		"0" - В РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ДЛЯ НИЖНЕГО РЕГИСТРА

6.1.4. РАБОТА КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМАХ РУССКОГО/ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРОВ

РЕЖИМ РУССКОГО/ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА УСТАНОВЛИВАЕТСЯ

НАЖАТИЕМ СПЕЦИАЛЬНОЙ КЛАВИШИ ПР/Л И ДЕЙСТВУЕТ ТОЛЬКО НА

ГРУППУ КЛАВИШ СИМВОЛОВ, КОТОРЫЕ ЗАВИСЯТ ОТ УСТАНОВКИ РЕЖИМА РУССКО-ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРОВ.

ПРИ УСТАНОВЛЕННОМ РЕЖИМЕ РУССКОГО РЕГИСТРА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ВВОД СИМВОЛА, ОБОЗНАЧЕННОГО НА ПАНЕЛИ НАД КЛАВИШЕЙ. ЭТОТ СИМВОЛ ПРИ УСТАНОВЛЕННОМ РЕЖИМЕ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА ЯВЛЯЕТСЯ ЗАГЛАВНОЙ РУССКОЙ БУКВОЙ, А ПРИ УСТАНОВЛЕННОМ РЕЖИМЕ НИЖНЕГО РЕГИСТРА - СТРОЧНОЙ РУССКОЙ БУКВОЙ.

ПРИ УСТАНОВЛЕННОМ РЕЖИМЕ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ВВОД СИМВОЛА, ОБОЗНАЧЕННОГО НЕПОСРЕДСТВЕННО НА КЛАВИШЕ. ЭТОТ СИМВОЛ ПРИ УСТАНОВЛЕННОМ РЕЖИМЕ ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА ЯВЛЯЕТСЯ ЗАГЛАВНОЙ ЛАТИНСКОЙ БУКВОЙ, А ПРИ УСТАНОВЛЕННОМ РЕЖИМЕ НИЖНЕГО РЕГИСТРА - ЛАТИНСКОЙ СТРОЧНОЙ БУКВОЙ.

ВВОД РУССКОГО ТЕКСТА ДОЛЖЕН НАЧИНАТЬСЯ С ПЕРЕВОДА КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМ РУССКОГО РЕГИСТРА, А ЗАКАНЧИВАТЬСЯ ПЕРЕВОДОМ КЛАВИАТУРЫ В РЕЖИМ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА. ДАННАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВВОДА ДОЛЖНА СТРОГО СОБЛЮДАТЬСЯ. ПРИ ЕЕ НАРУШЕНИИ ВОЗМОЖНЫ ОШИБКИ. НИЖЕ ПРИВЕДЕНЫ ПРИМЕРЫ ПРАВИЛЬНОГО И НЕПРАВИЛЬНОГО ВВОДА РУССКОГО ТЕКСТА.

I	ПРАВИЛЬНО	I	НЕПРАВИЛЬНО	I
I	PRINT "P/L РУССКИЙ	I	PRINT P/L "РУССКИЙ	I
I	ТЕКСТ P/L "	I	ТЕКСТ P/L "	I
I		I	PRINT "P/L РУССКИЙ	I
I		I	ТЕКСТ P/L	I
I	REM P/L КОММЕНТАРИЙ	I	REM P/L КОММЕНТАРИЙ	I
I	P/L	I		I

ПОВСЮДУ В ТЕКСТЕ УГЛОВЫЕ СКОБКИ (< >) ОЗНАЧАЮТ ОБЯЗАТЕЛЬНОСТЬ ПРИСУТСТВИЯ ИНФОРМАЦИИ, А КВАДРАТНЫЕ ([]) - ЕЕ ВОЗМОЖНОСТЬ ИЛИ НЕОБЯЗАТЕЛЬНОСТЬ.

6.1.5. РАБОТА КЛАВИАТУРЫ В ФУНКЦИОНАЛЬНОМ РЕЖИМЕ

ДЛЯ ОБЛЕГЧЕНИЯ РАБОТЫ С КЛАВИАТУРОЙ ВВЕДЕНА ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ

КЛАВИША IOK I, ТО ЕСТЬ ВВОД ДИРЕКТИВЫ ИЛИ ФУНКЦИИ ИМЕЕТ ОСУ-

ЩЕСТВЛЯТЬСЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫМ НАЖАТИЕМ ТОЛЬКО ДВУХ КЛАВИШ:

IOK I И КАКОЙ-ЛИБО ДРУГОЙ ИЗ ТАБЛИЦЫ СООТВЕТСТВИЯ ДИРЕКТИВ И

КЛАВИШ. ВЫВОДИМЫЕ НА ЭКРАН ДИРЕКТИВЫ И ФУНКЦИИ ИМЕЮТ СООТВЕТСТВЕННО СЛЕДУЮЩИЙ ВИД:

(ПРОБЕЛ) ДИРЕКТИВА (ПРОБЕЛ)
ФУНКЦИЯ(

ЕСЛИ КЛАВИША IOK I БЫЛА НАЖАТА СЛУЧАЙНО, ТО ОТМЕНА РЕЖИ-

МА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПОВТОРНЫМ НАЖАТИЕМ ЭТОЙ КЛАВИШИ.

ТАБЛИЦА СООТВЕТСТВИЯ ДИРЕКТИВ И КЛАВИШ.

ДИРЕКТИВЫ:		ФУНКЦИИ :
AUTO - A	REM - X	ABS - 3
CLS - C	RESTORE - J	ATN - 9
DATA - D	RETURN - I	COS - 6
DEF FN - ,	RUN - R	EXP - 2
DIS - ↑	SAVE - T	INT - 5
DIM - .	STEP - S	LOG - 7
DEV - (-	STOP - U	RND - 0
DELET - -)	THEN - Z	SGN - 0
DRAW - B	WAIT - W	SIN - 1
EDIT - V	PLAY - ^	SQR - 4
END - E	PRINT - P	
FILES - \	RANDOMIZE - -	
FOR - F	READ - Y	
GOSUB - ↓		
GOTO - G		
INIT - J		
INPUT - I		
HELP - H		
KILL - K		
LET - L		
LIST - M		
LOAD - O		
LOCAT - Q		
NAME - O		
NEXT - N		

СХЕМА КЛАВИАТУРЫ ДЛЯ РАБОТЫ В ФУНКЦИОНАЛЬНОМ РЕЖИМЕ ПРИВЕДЕНА В ПРИЛОЖЕНИИ 1. НАДПИСИ ПОД НЕКОТОРЫМИ КЛАВИШАМИ (LLIST, LPRINT, LFILES) ЗАРЕЗЕРВИРОВАНЫ ПОД РАСШИРЕНИЕ ФУНКЦИИ. ПРИ НАЖАТИИ КЛАВИШИ (BK) ПОСЛЕ ВВОДА КОМАНД LLIST, LPRINT, LFILES МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ПЕРЕХОДИТ В РЕЖИМ "ЗАВИСАНИЯ", ВЫХОД ИЗ КОТОРОГО ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПОВТОРНЫМ ВКЛЮЧЕНИЕМ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА.

6.1.6. РЕЖИМ РАБОТЫ ЖКИ

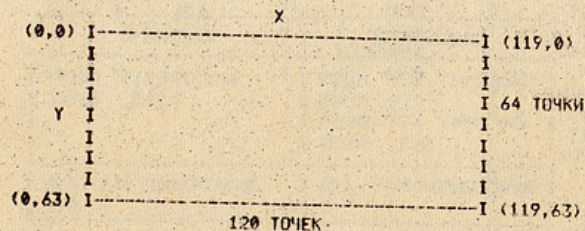
НА ЭКРАН ЖКИ ИНФОРМАЦИЯ МОЖЕТ ВЫВОДИТСЯ В РЕЖИМЕ ОТОБРАЖЕНИЯ СИМВОЛОВ И В ГРАФИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ.

6.1.6.1. РЕЖИМ ОТОБРАЖЕНИЯ СИМВОЛОВ

НА ЭКРАНЕ ЖКИ РАЗМЕЩАЕТСЯ В СТРОК ПО 20 СИМВОЛОВ В КАЖДОЙ СТРОКЕ. ПОСЛЕ ЗАПОЛНЕНИЯ СТРОКИ 20 СИМВОЛАМИ, ДВАДЦАТЬ ПЕРВЫЙ СИМВОЛ АВТОМАТИЧЕСКИ ПЕРЕХОДИТ НА СЛЕДУЮЩУЮ СТРОКУ, А ПОСЛЕ ЗАПОЛНЕНИЯ ВСЕХ СТРОК ПРОИСХОДИТ СДВИГ ВСЕГО ИЗОБРАЖЕНИЯ НА ОДНУ СТРОКУ ВВЕРХ, ПРИ ЭТОМ ВЕРХНЯЯ СТРОКА СТИРАЕТСЯ, А ПОСЛЕДНЯЯ СТРОКА ОЧИЩАЕТСЯ.

6.1.6.2. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

НА ЭКРАНЕ ЖКИ МОЖНО ВЫСВЕЧИВАТЬ ТОЧКИ С ЗАДАНЫМИ КООРДИНАТАМИ. РАСПОЛОЖЕНИЕ ТОЧЕК ЗАДАЕТСЯ ОПЕРАТОРОМ DRAW (СМ.П.6.3.2.15), КОТОРЫЙ ПОЗВОЛЯЕТ ВЫЧЕРЧИВАТЬ ПРЯМЫЕ ЛИНИИ И ОКРУЖНОСТИ, СТИГАТЬ ПРЯМЫЕ ЛИНИИ, СОСТОЯЩИЕ ИЗ НЕПРЕРВНО РАСПОЛОЖЕННЫХ ТОЧЕК. ГРАФИЧЕСКИЕ КООРДИНАТЫ СОСТОЯТ ИЗ 7680 ТОЧЕК: 120 ТОЧЕК В НАПРАВЛЕНИИ X И 64 ТОЧКИ В НАПРАВЛЕНИИ Y (СМ. ФИС.6.3).



ФИС.6.3

6.2. ФУНКЦИИ ВЫЧИСЛЕНИЯ

6.2.1. КОНСТАНТЫ И ТОЧНОСТИ ВЫЧИСЛЕНИЯ

В ЯЗЫКЕ БЕЙСИК ОПРЕДЕЛЕН ЦЕЛЫЕ И ВЕЩЕСТВЕННЫЕ КОНСТАНТЫ. ВЕЩЕСТВЕННЫЕ КОНСТАНТЫ ЗАПИСЫВАЮТСЯ В ОСНОВНОЙ И ЭКСПОНЕНЦИАЛЬНОЙ ФОРМЕ.

НАПРИМЕР, ЧИСЛО 2340,0 НА ЯЗЫКЕ БЕЙСИК МОЖЕТ БЫТЬ ЗАПИСАНО КАК ЦЕЛОЕ ЧИСЛО 2340 ИЛИ ВЕЩЕСТВЕННОЕ 2340.0 (ОСНОВНАЯ ФОРМА), 23.4E2 ИЛИ 2.34E3 (ЭКСПОНЕНЦИАЛЬНАЯ ФОРМА).

ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЧИСЕЛ, ИМЕЮЩИХ ЭКСПОНЕНЦИАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ, СУЩЕСТВУЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ПРАВИЛА:

- ПОРЯДОК МОЖЕТ НЕ ИМЕТЬ ЗНАКА, ЕСЛИ ОН ПОЛОЖИТЕЛЕН (1234.56E3). ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ПОРЯДОК ДОЛЖЕН ИМЕТЬ ЗНАК (1234.56E-3);
- ПОРЯДОК ДОЛЖЕН НАХОДИТЬСЯ В ИНТЕРВАЛЕ ОТ МИНУС 980 ДО +980;

РЕЗУЛЬТАТЫ ВЫЧИСЛЕНИЙ ВЫВОДЯТСЯ НА ЭКРАН ЖКИ В ВИДЕ ЦЕЛЫХ ИЛИ ДЕСЯТИЧНЫХ ЧИСЕЛ, ЕСЛИ ДЛЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ДОСТАТОЧНО ДЕВЯТИ ПОЗИЦИЙ, Т.Е. СЕМЬ ЦИФР, ЗНАК (ПРОБЕЛ В СЛУЧАЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО РЕЗУЛЬТАТА) И ДЕСЯТИЧНАЯ ТОЧКА. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ РЕЗУЛЬТАТА ВЫВОДИТСЯ НА ЭКРАН ЖКИ В ЭКСПОНЕНЦИАЛЬНОМ ПРЕДСТАВЛЕНИИ И ЗАНИМАЕТ МАКСИМУМ ПЯТНАДЦАТЬ ПОЗИЦИЙ, Т.Е. ЗНАК (ЕСЛИ РЕЗУЛЬТАТ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ - ПРОБЕЛ), ДЕСЯТИЧНАЯ ТОЧКА, СЕМЬ ЗНАЧАЩИХ ЦИФР МАНТИССЫ, СИМВОЛ E, ЗНАК ПОРЯДКА (МИНУС ИЛИ ПРОБЕЛ) И ПОРЯДОК, ИМЕЮЩИЙ ДО ЧЕТЫРЕХ ЦИФР.

НИЖЕ ПРИВЕДЕНЫ НЕКОТОРЫЕ ВВОДИМЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ЗНАЧЕНИЯ С ЭКВИВАЛЕНТАМИ, ПЕЧАТАЕМЫМИ БЕЙСИКОМ.

ВВОДИМОЕ ЗНАЧЕНИЕ	ЗНАЧЕНИЕ, ПЕЧАТАЕМОЕ БЕЙСИКОМ
.01	.01
9.90000E-3	.0099
999999	999999
1.000000E6	1000000
2.718281828459045	2.718282
0.00000000036218	.36218E-9

БЕЙСИК ТОЧЕН ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ ДО СЕМИ ЦИФР С ТОЧНОСТЬЮ ДО ЕДИНИЦЫ В СЕДЬМОМ РАЗРЯДЕ. ПОЭТОМУ ЧИСЛО 4.0000000225 ЯВЛЯЕТСЯ ЭКВИВАЛЕНТОМ 4.0.

6.2.2. АРИФМЕТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ БЕЙСИКА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА:

- ^ ВОЗВЕДЕНИЕ В СТЕПЕНЬ
 - +,- СЛОЖЕНИЕ, ВЫЧИТАНИЕ
 - *,/ УМНОЖЕНИЕ, ДЕЛЕНИЕ
- ПРИМЕЧАНИЕ: ПЕЧАТНЫЙ ЗНАК (^) В РУКОВОДСТВЕ ОЗНАЧАЕТ ЗНАК (^) НА ЭКРАНЕ ЖКИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА.

ОГРАНИЧЕНИЯ ОБЛАСТИ ВЫЧИСЛЕНИЯ:

- 1) ДЕЛЕНИЕ НА 0 ПРИВОДИТ К ОШИБКЕ;
- 2) ПРИ ПЕРЕПОЛНЕНИИ, КОГДА РЕЗУЛЬТАТ НЕ УКЛАДЫВАЕТСЯ В ДИАПАЗОН ВЫЧИСЛЕНИЯ, ВОЗНИКАЕТ ОШИБКА.

ДОПУСТИМЫЕ СТЕПЕНИ:

X^Y

Y - ЛЮБОЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОЕ ЧИСЛО,
ОШИБКА ПРИ X=0

ПРИМЕРЫ:

- | | | |
|-----|------------|-----------|
| 1. | 0.5^0 | 1 |
| 2. | -0.5^0 | -1 |
| 3. | (-0.5)^0 | ОШИБКА |
| 4. | 0.5^2 | 0.25 |
| 5. | 0.5^(-2) | 4 |
| 6. | (-0.5)^-2 | ОШИБКА |
| 7. | 0.5^0.5 | 0.7071068 |
| 8. | (-0.5)^0.5 | ОШИБКА |
| 9. | 2^(-0.5) | 0.7071068 |
| 10. | (2)^-0.5 | ОШИБКА |

ПРИОРИТЕТ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ВЫЧИСЛЕНИЯ:

- 1) ЭЛЕМЕНТЫ В КРУГЛЫХ СКОБКАХ.
- 2) ФУНКЦИИ (ВСТРОЕННЫЕ ФУНКЦИИ (СМ. П.6.3.3) И ФУНКЦИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ (СМ. П. 6.3.2.1))
- 3) ВОЗВЕДЕНИЕ В СТЕПЕНЬ (^)
- 4) УМНОЖЕНИЕ (*) И ДЕЛЕНИЕ (/)
- 5) СЛОЖЕНИЕ (+), ВЫЧИТАНИЕ (-)
- 6) ОПЕРАТОРЫ СРАВНЕНИЯ (=, <, > И Т.Д.).

ОПЕРАТОРЫ СРАВНЕНИЯ

ОПЕРАТОРЫ СРАВНЕНИЯ МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ ТОЛЬКО С ПРИМЕНЕНИЕМ ОПЕРАТОРА IF (СМ. П 6.3.2.7)

- | | |
|-----------|------------------|
| = | РАВНО |
| (<), (>) | НЕ РАВНО |
| (<) | МЕНЬШЕ |
| (>) | БОЛЬШЕ |
| (=), (>=) | РАВНО ИЛИ БОЛЬШЕ |
| (=), (<=) | РАВНО ИЛИ МЕНЬШЕ |

ПРИМЕРЫ: A+B(<)0. РЕЗУЛЬТАТ СЛОЖЕНИЯ А И В НЕ РАВЕН НУЛЮ.

6.2.3. ПЕРЕМЕННЫЕ

ПЕРЕМЕННАЯ ЕСТЬ ВЕЛИЧИНА, ЗНАЧЕНИЕ КОТОРОЙ МОЖЕТ ИЗМЕНЯТЬСЯ В ПРОЦЕССЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ. ПЕРЕМЕННАЯ ОБОЗНАЧАЕТСЯ ОДНОЙ БУКВОЙ ИЛИ ОДНОЙ БУКВОЙ (ЗАГЛАВНОЙ ЛАТИНСКОЙ) С ПОСЛЕДУЮЩЕЙ ЗА НЕЙ ЦИФРОЙ.

НАПРИМЕР:

I, B3, C8

ТАК ЖЕ КАК И КОНСТАНТЫ, ПЕРЕМЕННЫЕ МОГУТ БЫТЬ ЦЕЛЫМИ И ВЕЩЕСТВЕННЫМИ.

6.3. КОМАНДЫ БЕЙСИКА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА

6.3.1. КОМАНДЫ НЕПОСРЕДСТВЕННОГО РЕЖИМА

НЕКОТОРЫЕ КОМАНДЫ БЕЙСИКА МОГУТ ВВОДИТЬСЯ В СТРОКЕ БЕЗ НОМЕРА. В ЭТОМ СЛУЧАЕ ВЫПОЛНЕНИЕ КОМАНДЫ ОСУЩЕСТВЛЯ-

ЕТСЯ ПОСЛЕ НАЖАТИЯ КЛАВИШИ I VKI В КОНЦЕ СТРОКИ. РЕЗУЛЬТАТ

ВЫПОЛНЕНИЯ ХРАНИТСЯ ДЛЯ ПОСЛЕДУЮЩЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, НО КОМАНДА ТЕРЯЕТСЯ. ЭТОТ РЕЖИМ НАЗЫВАЕТСЯ НЕПОСРЕДСТВЕННЫМ. НЕПОСРЕДСТВЕННЫЙ РЕЖИМ НЕОБХОДИМ ПРИ РЕДАКТИРОВАНИИ И ОТЛАДКЕ ПРОГРАММ, ЗАПИСАННЫХ В ПРОГРАММНОМ РЕЖИМЕ. В ПРИВОДИМЫХ ФОРМАТАХ КОМАНД КВАДРАТНЫЕ СКОБКИ [] ОЗНАЧАЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ ИЛИ НЕОБЯЗАТЕЛЬНОСТЬ ПРИСУТСТВИЯ ИНФОРМАЦИИ.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ КОМАНД БЕЙСИКА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ПРИВЕДЕНО В ПРИЛОЖЕНИИ 2. СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКАХ ПРИ ВВОДЕ КОМАНД ПРИВЕДЕНЫ В ПРИЛОЖЕНИИ 3.

6.3.1.1. КОМАНДА AUTO

ФУНКЦИЯ: ПЕРЕВОДИТ БЕЙСИК В РЕЖИМ АВТОМАТИЧЕСКОЙ НУМЕРАЦИИ СТРОК ВО ВРЕМЯ ВВОДА ПРОГРАММЫ.

ФОРМАТ: AUTO [НОМЕР СТРОКИ];[,(ШАГ);]

ВЫПОЛНЕНИЕ ЭТОЙ КОМАНДЫ ПРИВОДИТ К ГЕНЕРАЦИИ НОМЕРОВ

СТРОК ПОСЛЕ КАЖДОГО НАЖАТИЯ КЛАВИШИ I VKI В КОНЦЕ ОЧЕРЕД-

НОЙ ПРОГРАММНОЙ СТРОКИ. НУМЕРАЦИЯ НАЧИНАЕТСЯ С (НОМЕРА СТРОКИ), А ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОМЕРА СТРОК ОТЛИЧАЮТСЯ НА ВЕЛИЧИНУ, ЗАДАННУЮ (ШАГОМ). ЕСЛИ (НОМЕР СТРОКИ) ИЛИ (ШАГ) НЕ ЗАДАНЫ, ТО ЗНАЧЕНИЕМ ПО УМОЛЧАНИЮ ПРИНИМАЕТСЯ 10.

ПРЕКРАЩЕНИЕ АВТОНУМЕРАЦИИ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПО НАЖАТИЮ КЛАВИШ

I SU I, I P I И I VKI.

ПРИМЕР :

AUTO 100,50
ГЕНЕРАЦИЯ НОМЕРОВ СТРОК С ШАГОМ 50 И НАЧАЛЬНЫМ НОМЕРОМ 100.
(100,150,200,...)

МИНИМАЛЬНЫЙ НОМЕР СТРОКИ И МИНИМАЛЬНЫЙ ШАГ РАВНЫ 1. МАКСИМАЛЬНЫЙ НОМЕР СТРОКИ РАВЕН 8191. РАЗМЕР СТРОКИ НЕ ДОЛЖЕН ПРЕВЫШАТЬ 80 СИМВОЛОВ (4 СТРОКИ ЭКРАНА ЖКИ).

6.3.1.2. КОМАНДА DELETE

ФУНКЦИЯ: СТИРАЕТ СТРОКУ С УКАЗАННЫМ НОМЕРОМ
ФОРМАТ: DELETE (НОМЕР СТРОКИ N1);,(НОМЕР СТРОКИ N2);]

N1 - НОМЕР ПЕРВОЙ СТРОКИ, КОТОРУЮ НЕОБХОДИМО УДАЛИТЬ
N2 - НОМЕР ПОСЛЕДНЕЙ СТРОКИ

КОМАНДА DELETE ДОЛЖНА ИМЕТЬ АРГУМЕНТ.

ЕСЛИ В КОМАНДЕ DELETE ЗАДАЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН НОМЕР СТРОКИ, СТИРАЕТСЯ СООТВЕТСТВУЮЩАЯ СТРОКА. ЕСЛИ ДАНЫ ДВА НОМЕРА, РАЗДЕЛЕННЫЕ ЗАПЯТОЙ, СТИРАЮТСЯ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ДВЕ СТРОКИ И ВСЕ СТРОКИ МЕЖДУ НИМИ.

ПРИМЕР:

DELETE 54

СТИРАЕТСЯ СТРОКА 54

DELETE 56,876

СТИРАЮТСЯ СТРОКИ С 56 ПО 876 ВКЛЮЧИТЕЛЬНО

ЕСЛИ В КОМАНДЕ DELETE НАЧАЛЬНЫЙ НОМЕР СТРОКИ N1 БОЛЬШЕ КОНЕЧНОГО N2 - БЕЙСИК ОТВЕЧАЕТ ГОТОВ, НО НИ ОДНА СТРОКА НЕ СТИРАЕТСЯ.

DELETE 1,8191 СТИРАЮТСЯ ВСЕ СТРОКИ ПРОГРАММЫ.

6.3.1.3. КОМАНДА EDIT

ФУНКЦИЯ: ПЕРЕВОДИТ БЕЙСИК В РЕЖИМ РЕДАКТИРОВАНИЯ ПРОГРАММЫ, РАСПОЛОЖЕННОЙ В БУФЕРЕ КОМАНД
ФОРМАТ: EDIT (НОМЕР СТРОКИ)

КОМАНДА EDIT ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В НЕПОСРЕДСТВЕННОМ РЕЖИМЕ ДЛЯ ПЕРЕВОДА БЕЙСИКА В РЕЖИМ РЕДАКТИРОВАНИЯ СТРОКИ. ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ КЛАВИШИ:

I<-I - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА НА ПОЗИЦИЮ ВЛЕВО;

I-->I - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА НА ПОЗИЦИЮ ВПРАВО;

I^I - ПЕРЕВОД РЕДАКТОРА В РЕЖИМ ВСТАВКИ-ЗАМЕНЫ;

I^I - СМЫКАНИЕ СТРОКИ ВЛЕВО К ПОЗИЦИИ МАРКЕРА;

I SU I A I - УСТАНОВКА МАРКЕРА В НАЧАЛО РЕДАКТИРУЕМОЙ СТРОКИ;

I SU I B I - ПЕРЕХОД К ПРЕДЫДУЩЕМУ СЛОВУ СТРОКИ;

I SU I E I - УДАЛЕНИЕ СИМВОЛОВ СТРОКИ, НАЧИНАЯ С ТЕКУЩЕЙ ПОЗИЦИИ МАРКЕРА ДО КОНЦА СТРОКИ;

I SU I F I - ПЕРЕХОД К СЛЕДУЮЩЕМУ СЛОВУ СТРОКИ;

I SU I X I - УСТАНОВКА МАРКЕРА ЗА ПОСЛЕДНИМ СИМВОЛОМ СТРОКИ;

I BK I - ЗАПИСЬ ОТРЕДАКТИРОВАННОЙ СТРОКИ В БУФЕР КОМАНД И ПЕРЕХОД В КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ.

РЕДАКТИРОВАНИЕ РУССКОГО ТЕКСТА НЕ ДОПУСКАЕТСЯ.

6.3.1.4. КОМАНДА H E L P

ФУНКЦИЯ: ВЫДАЕТ НА ЭКРАН ШКИ ИНФОРМАЦИЮ О СОСТАВЕ КОМАНД ЯЗЫКА БЕЙСИК, ИХ НАЗНАЧЕНИИ, ФОРМАТЕ ЗАПИСИ И ПРИВЯЗКЕ К ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ КЛАВИАТУРЕ

ФОРМАТ:
HELP *
HELP (ТЕМА)

ИНФОРМАЦИЯ ПО HELP ПЕЧАТАЕТСЯ ПОСТРОЧНО ПО НАЖАТИЮ

КЛАВИШИ I BKI .

ЕСЛИ НУЖНА ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПРЕДЕЛЕННОЙ КОМАНДЕ ИЛИ ФУНКЦИИ, НАБИРАЮТ HELP (ТЕМА).

ИНФОРМАЦИЮ ПО ВСЕМ КОМАНДАМ И ФУНКЦИЯМ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ПО КОМАНДЕ HELP *.

ПРИМЕРЫ:
HELP *
HELP DRAW/A
HELP HELP

6.3.1.5. КОМАНДА L I S T

ФУНКЦИЯ: ПЕЧАТАЕТ СТРОКИ ПРОГРАММЫ НА ЭКРАНЕ

ФОРМАТ: LIST [(НОМЕР СТРОКИ N1)C,(НОМЕР СТРОКИ N2)]

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ТЕКСТА ПРОГРАММЫ НА ЭКРАНЕ НУЖНО ЗАДАТЬ КОМАНДУ LIST. ПО ОКОНЧАНИИ ПЕЧАТИ БЕЙСИК ВЫДЕТ НА "ГОТОВ".

ДЛЯ ПЕЧАТИ ОДНОЙ СТРОКИ НУЖНО В КОМАНДЕ LIST УКАЗАТЬ НОМЕР ЭТОЙ СТРОКИ. ДЛЯ ПЕЧАТИ РЯДА СТРОК В КОМАНДЕ LIST СЛЕДУЕТ УКАЗАТЬ НОМЕРА НАЧАЛЬНОЙ И КОНЕЧНОЙ СТРОК; В ЭТОМ СЛУЧАЕ, КРОМЕ УКАЗАННЫХ СТРОК, БУДУТ ПЕЧАТАТЬСЯ ВСЕ СТРОКИ МЕЖДУ НИМИ.

ЕСЛИ МЕЖДУ УКАЗАННЫМИ НОМЕРАМИ НАХОДИТСЯ БОЛЕЕ 7 СТРОК ПРОГРАММЫ, ТО НА ЭКРАН ВЫВОДИТСЯ СРАЗУ 7 СТРОК, А ДАЛЕЕ ПО ОДНОЙ СТРОКЕ ПОСЛЕ НАЖАТИЯ КЛАВИШИ

I BKI .

ПРИМЕЧАНИЕ: ПРИ ВЫЗОВЕ КОМАНДОЙ LIST НЕСУЩЕСТВУЮЩЕГО НОМЕРА СТРОКИ (СТРОК) НА ЭКРАН ВЫВОДИТСЯ БЛИЖАЙШАЯ К НЕЙ (НИМ) СУЩЕСТВУЮЩАЯ СТРОКА (СТРОКИ).

ПРИМЕР:

ЛИСТ 37
ПЕЧАТАЕТСЯ СТРОКА 37
LIST 37,126
ПЕЧАТАЮТСЯ СТРОКИ С 37 ПО 126 ВКЛЮЧИТЕЛЬНО
LIST
ПЕЧАТАЕТСЯ ВСЯ ПРОГРАММА
НАЧИНАЯ СО СТРОКИ С МЕНЬШИМ НОМЕРОМ.

6.3.1.6. КОМАНДА M E M

ФУНКЦИЯ: ВЫДАЕТ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПАМЯТИ В ТЕКУЩИЙ МОМЕНТ

ФОРМАТ: MEM

ПРИМЕР: MEM

ВЫДАЕТ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПАМЯТИ В СЛЕДУЮЩЕМ ВИДЕ:

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПАМЯТИ (В БАЙТАХ)

ПРОГРАММА: 1

СВОБОДНО: 11823

ЭТА КОМАНДА ДАЕТ ИНФОРМАЦИЮ ОБ ОБЪЕМЕ НАБРАННОГО ТЕКСТА ПРОГРАММЫ, ПРИ ЭТОМ НЕОБХОДИМО УЧИТЫВАТЬ, ЧТО ОБЪЕМ ПАМЯТИ, ЗАНИМАЕМЫЙ ПЕРЕМЕННОЙ ИЛИ ЭЛЕМЕНТОМ МАССИВА (СМ. П. 6.3.2.2) ЗАНИМАЕТ 6 БАЙТ.

6.3.1.7. КОМАНДА I N I T

ФУНКЦИЯ: СТИРАНИЕ ВСЕХ ФАЙЛОВ С С М П И ЕГО РАЗМЕТКА

ФОРМАТ: INIT ["/ИМЯ УСТРОЙСТВА":]

ЕСЛИ (ИМЯ УСТРОЙСТВА) НЕ УКАЗАНО, ТО СТИРАЕТСЯ И РАЗМЕЧАЕТСЯ РАБОЧИЙ С М П (СМ. П. 6.3.1.12). ВСЯ ИНФОРМАЦИЯ С С М П ПРОПАДАЕТ.

ПРИМЕРЫ:

INIT "СМ:"
INIT

ПРИМЕЧАНИЕ: КОМАНДОЙ INIT, КАК И ВСЕМИ ПОСЛЕДУЮЩИМИ КОМАНДАМИ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫМИ ДЛЯ РАБОТЫ С СМП, НЕОБХОДИМО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТОЛЬКО ПРИ ПОДКЛЮЧЕННОМ СМП.

6.3.1.8. КОМАНДА SAVE

ФУНКЦИЯ: СОХРАНЯЕТ ПРОГРАММУ НА СМП

ФОРМАТ: SAVE "(СПЕЦИФИКАЦИЯ ФАЙЛА)"

ЭТА КОМАНДА СОХРАНЯЕТ БЕЙСИК-ПРОГРАММУ НА СМП. ДЛЯ ЭТОГО УКАЗЫВАЕТСЯ ИМЯ УСТРОЙСТВА, ИМЯ И ТИП ФАЙЛА. ЕСЛИ ИМЯ УСТРОЙСТВА ОПУЩЕНО, ТО ИМ СЧИТАЕТСЯ РАБОЧИЙ СМП (СМ.П.6.3.1.12.) А ЕСЛИ ОТСУТСТВУЕТ ТИП ФАЙЛА, ТО ЗАПИСЫВАЕТ ТИП "BAS".

ПРИМЕР1:

SAVE "ADDR"
(ЗАПИСЫВАЕТСЯ ФАЙЛ ADDR.BAS НА РАБОЧИЙ СМП)

ПРИМЕР2:

SAVE "SM1:PROG.ABC"
(ЗАПИСЫВАЕТСЯ ФАЙЛ PROG.ABC НА СМП1)

ИМЯ ФАЙЛА ДОЛЖНО СОДЕРЖАТЬ НЕ БОЛЕЕ 6 СИМВОЛОВ, ТИП ФАЙЛА - НЕ БОЛЕЕ 3 СИМВОЛОВ.

6.3.1.9. КОМАНДА NAME / AS

ФУНКЦИЯ: ИЗМЕНЯЕТ ИМЕНА ФАЙЛОВ НА СМП

ФОРМАТ: NAME "(СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАРОГО ФАЙЛА)" AS "(СПЕЦИФИКАЦИЯ НОВОГО ФАЙЛА)"

КАК (СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАРОГО ФАЙЛА), ТАК И (СПЕЦИФИКАЦИЯ НОВОГО ФАЙЛА) ЗАДАЮТСЯ ИМЕНЕМ УСТРОЙСТВА, ИМЕНЕМ И ТИПОМ ФАЙЛА. ИМЯ УСТРОЙСТВА ДОПУСКАЕТСЯ ОПУСКАТЬ, ЕСЛИ ЭТО РАБОЧИЙ СМП. ИМЯ ФАЙЛА, УКАЗАННОЕ В (СПЕЦИФИКАЦИИ СТАРОГО ФАЙЛА), ДОЛЖНО БЫТЬ ИМЕНЕМ СУЩЕСТВУЮЩЕГО ФАЙЛА. ЕСЛИ ИМЯ НОВОГО ФАЙЛА УЖЕ СУЩЕСТВУЕТ, ТО ФАЙЛ С ТАКИМ ИМЕНЕМ БУДЕТ УДАЛЕН С СМП, А ЕГО ИМЯ ПРИСВОИТСЯ ФАЙЛУ СО СПЕЦИФИКАЦИЕЙ СТАРОГО ФАЙЛА. ЭТА КОМАНДА ИЗМЕНЯЕТ ТОЛЬКО ИМЯ УКАЗАННОГО ФАЙЛА, НО НЕ ПЕРЕПИСЫВАЕТ ЕГО В ДРУГУЮ ОБЛАСТЬ СМП.

ПРИМЕР:

```
FILES "SM1:"
PROG1 .BAS      2  4
PROG3 .BAS      5  6
GOTOB
NAME "SM1:PROG1.BAS" AS "SM1:PROG2.BAS"
GOTOB
FILES "SM1:"
PROG2 .BAS      2  4
PROG3 .BAS      5  6
GOTOB
```

ПРИМЕЧАНИЕ: НАВРАЩЕННУЮ ИЛИ ИСПРАВЛЕННУЮ ПРОГРАММУ НЕОБХОДИМО СОХРАНИТЬ НА СМП ПРЕЖДЕ, ЧЕМ ЗАПУСТИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ КОМАНДОЙ RUN. ЭТО ОБЕСПЕЧИВАЕТ БОЛЕЕ КОМПАКТНОЕ И НАДЕЖНОЕ ХРАНЕНИЕ ПРОГРАММ.

6.3.1.10. КОМАНДА LOAD

ФУНКЦИЯ: ЗАГРУЖАЕТ В ПАМЯТЬ ПРОГРАММУ, ЗАПИСАННУЮ В СМП

ФОРМАТ: LOAD "(СПЕЦИФИКАЦИЯ ФАЙЛА)" [,R]

В СПЕЦИФИКАЦИИ ФАЙЛА НЕОБХОДИМО УКАЗАТЬ ИМЯ УСТРОЙСТВА, ИМЯ И ТИП ФАЙЛА. ЕСЛИ ИМЯ УСТРОЙСТВА ОПУЩЕНО, ПОДРАЗУМЕВАЕТСЯ РАБОЧИЙ СМП; ЕСЛИ НЕ УКАЗАН ТИП ФАЙЛА, ТО ПОДРАЗУМЕВАЕТСЯ "BAS".

ЕСЛИ КОМАНДА LOAD ВЫПОЛНЯЕТСЯ БЕЗ ЗАДАНИЯ "R", ТО ПОСЛЕ ЗАГРУЗКИ ПРОГРАММЫ БЕЙСИК ПЕРЕХОДИТ В КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ. ОДНАКО, ЕСЛИ "R" ЗАДАНО, ТО КАК ТОЛЬКО ЗАГРУЗКА ПРОГРАММЫ ЗАВЕРШИТСЯ, СРАЗУ ЖЕ НАЧИНАЕТСЯ ЕЕ ВЫПОЛНЕНИЕ.

НЕОБХОДИМО ПОМНИТЬ, ЧТО В РЕЗУЛЬТАТЕ РАБОТЫ КОМАНДЫ LOAD ВСЕ ПЕРЕНЕННЫЕ ОЧИЩАЮТСЯ, А ЛЮБАЯ ПРОГРАММА, НАХОДИВШАЯСЯ ДО ЭТОГО В БУФЕРЕ КОМАНД, УНИЧТОЖАЕТСЯ.

ПРИМЕР:

LOAD "SM1:PROG1.BAS"

6.3.1.11. КОМАНДА KILL

ФУНКЦИЯ: УДАЛЯЕТ ФАЙЛ С СМП

ФОРМАТ: KILL "(СПЕЦИФИКАЦИЯ ФАЙЛА)"

КОМАНДА KILL НЕ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДЛЯ УДАЛЕНИЯ ФАЙЛОВ ЛЮБЫХ ТИПОВ С СМП. ДЛЯ УДАЛЕНИЯ ФАЙЛА ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЗЫВАЕТСЯ ПОЛНАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ ФАЙЛА, ЕСЛИ УДАЛЯЕМЫЙ ФАЙЛ РАСПОЛОЖЕН НА УСТРОЙСТВЕ, ОТЛИЧНОМ ОТ РАБОЧЕГО. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ ДОСТАТОЧНО УКАЗАТЬ ИМЯ И ТИП ФАЙЛА.

ПРИМЕР:

KILL "SM1:GRAPH.BAS"
УДАЛЯЕТСЯ ФАЙЛ GRAPH.BAS С УСТРОЙСТВА SM1.

6.3.1.12. КОМАНДА DEV

ФУНКЦИЯ: ЗАДАЕТ (ИМЯ УСТРОЙСТВА) В КАЧЕСТВЕ РАБОЧЕГО СМП

ФОРМАТ: DEV ["(ИМЯ УСТРОЙСТВА)";]

ЕСЛИ (ИМЯ УСТРОЙСТВА) НЕ ЗАДАНО, ТО В КАЧЕСТВЕ РАБОЧЕГО ВЫБИРАЕТСЯ СМП0.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМАНДЫ DEV ВОЗМОЖНО НЕ УКАЗЫВАТЬ (ИМЯ УСТРОЙСТВА) В (СПЕЦИФИКАЦИИ ФАЙЛА) ВО ВСЕХ КОМАНДАХ, РАБОТАЮЩИХ С СМП.

ПРИМЕР1:

DEV "SM1:"

УСТАНАВЛИВАЕТ В КАЧЕСТВЕ РАБОЧЕГО СМП1.

ПРИМЕР2:

DEV

УСТАНАВЛИВАЕТ В КАЧЕСТВЕ РАБОЧЕГО СМП0.

6.3.1.13. КОМАНДА FILES

ФУНКЦИЯ: РАСПЕЧАТЫВАЕТ ИМЕНА ФАЙЛОВ, ЗАДАННЫХ (СПЕЦИФИКАЦИЕЙ ФАЙЛА).

ФОРМАТ: FILES [(СПЕЦИФИКАЦИЯ ФАЙЛА)]

ЕСЛИ (СПЕЦИФИКАЦИЯ ФАЙЛА) НЕ УКАЗАНА, ПО ЭТОЙ КОМАНДЕ ПЕЧАТАЕТСЯ СПИСОК ВСЕХ ФАЙЛОВ, РАСПОЛОЖЕННЫХ НА С М П, ВЫБРАННОМ В КАЧЕСТВЕ РАБОЧЕГО.

ЕСЛИ (СПЕЦИФИКАЦИЯ ФАЙЛА) ПРИСУТСТВУЕТ, ТО ОНА СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ЭЛЕМЕНТОВ:

[(ИМЯ УСТРОЙСТВА) ;] (ИМЯ ФАЙЛА) (ТИП)]

В ЭТОМ СЛУЧАЕ КОМАНДА FILES РАСПЕЧАТЫВАЕТ СПИСОК ВСЕХ ФАЙЛОВ .

КРСМЕ ИМЕН ФАЙЛОВ, ВО ВТОРОМ И ТРЕТЬЕМ СТОЛБЦАХ СПИСКА ПЕЧАТАЮТСЯ СООТВЕТСТВЕННО: ДЛИНА ФАЙЛА В БЛОКАХ ПО 512 БАЙТ И НАЧАЛЬНЫЙ АДРЕС ЭТОГО ФАЙЛА НА С М П. СПИСОК ФАЙЛОВ РАЗБИВАЕТСЯ И ВЫВОДИТСЯ НА ЭКРАН ПО СТРАНИ-

ЦАМ ПОСЛЕ НАЖАТИЯ КЛАВИШИ I VKI .

ПРИМЕР1:

FILES "SM1:"
РАСПЕЧАТЫВАЕТ СПИСОК ВСЕХ ФАЙЛОВ, РАСПОЛОЖЕННЫХ НА С М П 1.

ПРИМЕР2:

FILES
РАСПЕЧАТЫВАЕТ СПИСОК ВСЕХ ФАЙЛОВ, РАСПОЛОЖЕННЫХ НА РАБОЧЕМ С М П.

ПРИ НАБОРЕ КОМАНДНОЙ СТРОКИ МОГУТ БЫТЬ ОШИБКИ - ОТСУТСТВИЕ КАВЫЧЕК, ДВОЕТОЧИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНО ЗАДАНО СИМВОЛИЧЕСКОЕ ИМЯ УСТРОЙСТВА, А ТАКЖЕ НАВРАНО БОЛЬШЕ ШЕСТИ СИМВОЛОВ В ИМЕНИ ФАЙЛА.

ВО ВСЕХ ЭТИХ СЛУЧАЯХ ВЫДАЕТСЯ ОДНО СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ В КОМАНДНОЙ СТРОКЕ.

ПРИМЕЧАНИЯ :

1. ПЕРЕД РАБОТОЙ С СМП (КОМАНДЫ: INIT, LOAD, SAVE, KILL, FILES) УБЕДИТЬСЯ, ЧТО ТРЕБУЕМЫЕ СМП ВСТАВЛЕНЫ В НУЖНЫЕ РАЗЪЕМЫ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА.

2. СМЕНУ СМП ПРОИЗВОДИТЬ ТОЛЬКО ПРИ ВЫКЛЮЧЕНИИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРЕ, В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ МОЖЕТ ПРОИЗОЙТИ "ЗАВИСАНИЕ" МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА ЛИБО НЕВЕРНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ КОМАНД РАБОТЫ С СМП

6.3.1.14. КОМАНДА RUN

ФУНКЦИЯ: ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ЗАПУСК ПРОГРАММЫ
ФОРМАТ: RUN

ПО КОМАНДЕ RUN ЗАПУСКАЕТСЯ ПРОГРАММА В ПРОГРАММНОМ РЕЖИМЕ.

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ КОМАНДЫ RUN ДЛЯ ПОВТОРНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ ПРОГРАММЫ ВСЕ ЗНАЧЕНИЯ ПЕРЕМЕННЫХ СТИРАЮТСЯ ИЗ ПАМЯТИ. ЕСЛИ В ПРОГРАММУ ВКЛЮЧЕНА ФУНКЦИЯ RND(X), ТО ЕЕ НАЧАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ.

ПРЕКРАТИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ МОЖНО ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫМ НАЖАТИЕМ КЛАВИШ

ISU1 I P I I BK I

6.3.2. КОМАНДЫ ПРОГРАММНОГО РЕЖИМА

ЧАЩЕ ВСЕГО ПРОГРАММЫ НА ЯЗЫКЕ БЕЙСИК ЗАПИСЫВАЮТСЯ В ПРОГРАММНОМ РЕЖИМЕ, ГДЕ КАЖДАЯ СТРОКА НАЧИНАЕТСЯ С НОМЕРА, УКАЗЫВАЮЩЕГО НА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ. В ПРОГРАММНОМ РЕЖИМЕ КОМАНДЫ НАЗЫВАЮТ ОПЕРАТОРАМИ. В ЭТОМ РЕЖИМЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ОПЕРАТОРОВ ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ ДО ПОДАЧИ СПЕЦИАЛЬНОЙ КОМАНДЫ (НАПРИМЕР, RUN ИЛИ GOTO).

ПРИМЕРЫ ПРОГРАММ ПРИВЕДЕНЫ В ПРИЛОЖЕНИИ 4.

ПРОГРАММА, ЗАГРУЖЕННАЯ ИЗ С М П ИЛИ НАВРАНАЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ НА КЛАВИАТУРЕ, УДАЛЯЕТСЯ ПРИ ВЫКЛЮЧЕНИИ КАЛЬКУЛЯТОРА ЛИБО В СЛУЧАЕ ЗАГРУЗКИ ИЗ С М П ДРУГОЙ ПРОГРАММЫ. ПРИ ВВОДЕ СТРОКИ С УЖЕ ИМЕВШИМСЯ НОМЕРОМ ПОСЛЕДНЯЯ ЗАПИСЫВАЕТСЯ НА МЕСТО СТРОКИ С ЭТИМ НОМЕРОМ. В ОДНОЙ СТРОКЕ МОЖНО ЗАПИСАТЬ НЕСКОЛЬКО ОПЕРАТОРОВ, КОТОРЫЕ РАЗДЕЛЯЮТСЯ ДВОЕТОЧИЕМ И ВЫПОЛНЯЮТСЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО.

6.3.2.1. ОПЕРАТОР DEF FN

ФУНКЦИЯ: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ФУНКЦИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ФОРМАТ : DEF FN (БУКВА)((ПЕРЕМЕННАЯ))=(ВЫРАЖЕНИЕ)

В НЕКОТОРЫХ ПРОГРАММАХ ВОЗНИКАЕТ НЕОБХОДИМОСТЬ ВЫЧИСЛЕНИЯ ОДНОГО И ТОГО ЖЕ МАТЕМАТИЧЕСКОГО ВЫРАЖЕНИЯ, ЧАСТО С РАЗЛИЧНЫМИ ДАННЫМИ. В БЕЙСИКЕ ИМЕЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ОПРЕДЕЛЯТЬ ФУНКЦИИ ИЛИ ВЫРАЖЕНИЯ И ВЫЗЫВАТЬ ИХ ТАК ЖЕ, КАК И МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ, Т.Е. СИНУС, КОСИНУС, КВАДРАТНЫЙ КОРЕНЬ И Т.Д.

ОПРЕДЕЛЯЕМАЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ФУНКЦИЯ ИДЕНТИФИЦИРУЕТСЯ ИМЕНЕМ, СОСТОЯЩИМ ИЗ ТРЕХ БУКВ, И АРГУМЕНТОМ В СКОБКАХ. ПЕРВЫЕ ДВЕ БУКВЫ ИМЕНИ ФУНКЦИИ - FN; ТРЕТЬЯ БУКВА МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБОЙ БУКВОЙ ЛАТИНСКОГО АЛФАВИТА. ТАКИМ ОБРАЗОМ МОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ ДО 26 ФУНКЦИЙ.

ТАКАЯ ФУНКЦИЯ ДОЛЖНА БЫТЬ ОПРЕДЕЛЕНА ПРЕЖДЕ, ЧЕМ ОНА БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАНА. ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ОНА С ПОМОЩЬЮ ОПЕРАТОРА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ФУНКЦИИ DEF:

DEF FNA (ПАРАМЕТР) = ВЫРАЖЕНИЕ,
ГДЕ А - БУКВА ЛАТИНСКОГО АЛФАВИТА.

НАПРИМЕР, ПОСРЕДСТВОМ ОПЕРАТОРА

```
10 DEF FNХ (S)=S-2+4
```

ОПЕРАТОР

```
20 LET R=FNХ (4)
```

БУДЕТ ВЫЧИСЛЯТЬСЯ КАК

```
LET R=4-2+4,
```

А ОПЕРАТОР

```
20 LET R=FNХ(2)
```

БУДЕТ ВЫЧИСЛЯТЬСЯ КАК

```
LET R=2-2+4.
```

ПАРАМЕТРЫ, УКАЗАННЫЕ В ОПРЕДЕЛЯЕМОЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ФУНКЦИИ, ЯВЛЯЮТСЯ ФОРМАЛЬНЫМИ ПАРАМЕТРАМИ. ПАРАМЕТРЫ, УКАЗАННЫЕ ПРИ ВЫЗОВЕ ДАННОЙ ФУНКЦИИ, ЯВЛЯЮТСЯ ФАКТИЧЕСКИМИ ПАРАМЕТРАМИ.

В НАШЕМ ПРИМЕРЕ S - ФОРМАЛЬНЫЙ ПАРАМЕТР, 4 И 2 - ФАКТИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ.

АРГУМЕНТ В СКОБКАХ МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБЫМ ДОПУСТИМЫМ ВЫРАЖЕНИЕМ; ЗНАЧЕНИЕ ВЫРАЖЕНИЯ ПОДСТАВЛЯЕТСЯ ВМЕСТО АРГУМЕНТА ФУНКЦИИ.

В СЛЕДУЮЩЕМ ПРИМЕРЕ ФУНКЦИЯ FNZ В СТРОКЕ 10 БУДЕТ ВОЗВОДИТЬ В КВАДРАТ ЧИСЛО, ПОДСТАВЛЯЕМОЕ ВМЕСТО АРГУМЕНТА ФУНКЦИИ В СТРОКЕ 30 ВЫРАЖЕНИЕ 2+A ДАЕТ 4; ЗАТЕМ 4 ВОЗВОДИТСЯ В КВАДРАТ И ПЕЧАТАЕТСЯ ЗНАЧЕНИЕ ФУНКЦИИ FNZ(X).

ПРИМЕР:

```
10 DEF FNZ(X)=X^2
20 LET A=2
30 PRINT FNZ(2+A)
ГОТОВ
RUN
16
ОСТ В СТРОКЕ 30
ГОТОВ
```

ДРУГОЙ ПРИМЕР:

```
10 DEF FNA(Z)=Z+A+B
20 DATA 2,4
30 READ A,B
40 LET F=FNA (9)+1
50 PRINT F
ГОТОВ
RUN
16
ОСТ В СТРОКЕ 50
ГОТОВ
```

ФУНКЦИЯ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ РЕКУРСИВНО, КАК ПОКАЗАНО В СЛЕДУЮЩЕМ ПРИМЕРЕ. ВЫРАЖЕНИЕ В СТРОКЕ 30 ВЫЧИСЛЯЕТСЯ КАК (2+(2*4)) ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНО БУДЕТ ВОЗВЕДЕНО В КВАДРАТ.

ПРИМЕР:

```
10 DEF FNA(X)=X^2
20 LET A=2
30 PRINT FNA (2+A*FNA(2))
ГОТОВ
RUN
100
ОСТ В СТРОКЕ 30
ГОТОВ
```

ЕСЛИ ОДНА И ТА ЖЕ ФУНКЦИЯ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ НЕСКОЛЬКО РАЗ, ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПЕРВОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ, А ПОСЛЕДУЮЩИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИГНОРИРУЮТСЯ.

ПРИМЕР:

```
10 DEF FNХ(X)=X^2
20 DEF FNХ(X)=X+X
30 PRINT FNХ(6)
40 END
ГОТОВ
RUN
36
ГОТОВ
```

ФОРМАЛЬНЫЙ ПАРАМЕТР ФУНКЦИИ МОЖЕТ НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ В ВЫРАЖЕНИИ ФУНКЦИИ. В СЛЕДУЮЩЕМ ПРИМЕРЕ ПОДСТАНОВКА ФАКТИЧЕСКОГО ПАРАМЕТРА ВМЕСТО ФОРМАЛЬНОГО НЕ ОКАЗЫВАЕТ НИКАКОГО ВЛИЯНИЯ НА ЗНАЧЕНИЕ ФУНКЦИИ.

ПРИМЕР:

```

10 DEF FNA (X)=4+2
20 LET R=FNA (10)+1
30 PRINT R
ГОТОВ
7
ОСТ В СТРОКЕ 30
ГОТОВ

```

6.3.2.2. ОПЕРАТОР DIM

ФУНКЦИЯ: ОБЪЯВЛЯЕТ МАССИВ.

ФОРМАТ: DIM (ИДЕНТИФИКАТОР МАССИВА1)((ИНДЕКС1)Г,(ИНДЕКС2)J)
 Г,(ИДЕНТИФИКАТОР МАССИВА2) ((ИНДЕКС1)Г,(ИНДЕКС2)...)J

DIM РЕЗЕРВИРУЕТ МЕСТО В ПАМЯТИ ДЛЯ МАССИВА ДАННЫХ.
 МАКСИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ СПИСКА ИНДЕКСОВ - 255.
 МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВСЕХ МАССИВОВ ПРОГРАММЫ НЕ БОЛЕЕ-1960.
 ИДЕНТИФИКАТОР МАССИВА МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБАЯ ПЕРЕМЕННАЯ.
 МАКСИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ РАЗМЕРНОСТИ - 2, ТО ЕСТЬ ДОПУСКА-
 ЕТСЯ РАБОТА С ОДНОМЕРНЫМИ И ДВУМЕРНЫМИ МАССИВАМИ. В ОПЕРА-
 ТОРЕ ДОЛЖНЫ СОДЕРЖАТЬСЯ МАКСИМАЛЬНО ВОЗМОЖНЫЕ ИНДЕКСЫ:

```

DIM A1 (4,4), B(10)

```

ТАК КАК ИНДЕКСЫ В БЕЙСИКЕ НАЧИНАЮТСЯ С 0, ПРИВЕДЕННЫЙ
 ВЫШЕ ОПЕРАТОР БУДЕТ РЕЗЕРВИРОВАТЬ МЕСТО ДЛЯ МАССИВА A1,
 СПОСОБНОГО ВНЕСТИТЬ 25 ЭЛЕМЕНТОВ (5*5) И МАССИВА B - 11
 ЭЛЕМЕНТОВ. ЗАДАВАТЬ РАЗМЕРНОСТЬ РАНЕЕ ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ПЕРЕ-
 МЕННОЙ НЕДОПУСТИМО.

НАПРИМЕР:

```

10 LET A3=C-C+V/3
.
.
40 DIM A3 (2,5)

```

ВЫЗОВЕТ СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ.

ПРИМЕНЕНИЕ.

ВВЕДЕМ СЛЕДУЮЩУЮ ПРОГРАММУ:

```

10 DIM A(19)
20 FOR I=0 TO 19
30 LET A(I)=0
40 NEXT I
60 FOR I=0 TO 4
70 INPUT A(X)
85 NEXT I

```

ВЫПОЛНИМ ЕЕ:

RUN BK

```

? 5
? 6          ВВОД A(I)
? 7
? 8
? 9

```

ГОТОВ

ОСТАНОВ ПРОГРАММЫ И ПЕРЕХОД В РЕЖИМ КОМАНД

ПОСМОТРИМ РЕЗУЛЬТАТ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ:

```

PRINT A
5
PRINT A(1)
6
PRINT A(2)
7
PRINT A(3)
8
PRINT A(4)
9
PRINT A(5)
0
PRINT A(6)
0
PRINT A(29)

```

ОШИБКА 6 СТР 0

ГОТОВ

ПОСЛЕ ВВОДА ПЯТИ КОНСТАНТ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ. ЗАТЕМ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ОПЕРАТОР PRINT В НЕПОСРЕДСТВЕННОМ РЕЖИМЕ ДЛЯ ПРОВЕРКИ НАЧАЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ МАССИВА. ПОПЫТКА НАПЕЧАТАТЬ СОДЕРЖИМОЕ ЯЧЕЙКИ МАССИВА, НАХОДЯЩЕЙСЯ ЗА ПРЕДЕЛАМИ, УСТАНОВЛЕННЫМИ ОПЕРАТОРОМ DIM, ВЫЗЫВАЕТ СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ.

НИЖЕ ПРИВОДИТСЯ ПРОДОЛЖЕНИЕ РАССМОТРЕННОЙ ПРОГРАММЫ, ДЕМОНИСТРУЮЩЕЙ АВТОМАТИЧЕСКИЙ ВЫВОД.

```

10 DIM A(19)
20 FOR I=0 TO 19
30 LET A(I)=0
40 NEXT I
60 FOR I=0 TO 4
70 INPUT A(I)
90 NEXT I
95 REM - СТРОКИ 100-130 ПЕЧАТАЮТ СПИСОК ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО
100 FOR I=0 TO 6
110 PRINT "A("I")", A(I)
120 NEXT I
130 STOP
135 REM - СТРОКИ 140-160 ПЕЧАТАЮТ ЧАСТЬ СПИСКА
136 REM - В ОБРАТНОМ ПОРЯДКЕ
140 FOR I=6 TO 0 STEP -1
145 PRINT "A ("I")", A(I)
160 NEXT I

```

```

ГОТОВ
RUN
? 1
? 2
? 3
? 4
? 5
A(0) 1
A(1) 2
A(2) 3
A(3) 4
A(4) 5
A(5) 0
A(6) 0
ОСТ В СТРОКЕ 130
ГОТОВ
ВОТД 140
A(6) 0
A(5) 0
A(4) 5
A(3) 4
A(2) 3
A(1) 2
A(0) 1
ОСТ В СТРОКЕ 130
ГОТОВ

```

6.3.2.3. ОПЕРАТОР END

ФУНКЦИЯ: ПОСЛЕДНИЙ ОПЕРАТОР ПРОГРАММЫ
 ФОРМАТ: END

ОПЕРАТОР END СЛЕДУЕТ ВКЛЮЧАТЬ В ПРОГРАММЫ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ ДЛЯ НЕОДНОКРАТНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ. ОН ДОЛЖЕН ПОМЕЩАТЬСЯ В КОНЦЕ ПРОГРАММЫ, Т.Е. В СТРОКЕ, ЯВЛЯЮЩЕЙСЯ ЛОГИЧЕСКИМ КОНЦОМ ПРОГРАММЫ.

6.3.2.4. ОПЕРАТОР FOR - TO - STEP / NEXT

ФУНКЦИЯ: FOR-TO-STEP ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ОБОЗНАЧЕНИЯ НАЧАЛЬНОЙ ТОЧКИ ЦИКЛА ПРОГРАММЫ.
 ФОРМАТ: FOR <ПЕРЕМЕННАЯ>=E1 TO E2 [STEP E3],
 ГДЕ E1, E2, E3-ВЫРАЖЕНИЯ
 ФУНКЦИЯ: NEXT ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ОБОЗНАЧЕНИЯ КОНЕЧНОЙ ТОЧКИ ЦИКЛА ПРОГРАММЫ
 ФОРМАТ: NEXT<ПЕРЕМЕННАЯ>

ВСЕ ОПЕРАТОРЫ, СТОЯЩИЕ МЕЖДУ FOR И СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕМУ ОПЕРАТОРОМ NEXT, ЦИКЛИЧЕСКИ ВЫПОЛНЯЮТСЯ В СООТВЕТСТВИИ С УСЛОВИЯМИ, ЗАДАННЫМИ В ОПЕРАТОРЕ FOR. ПЕРЕМЕННАЯ, СЛЕДУЮЩАЯ ЗА ОПЕРАТОРОМ FOR, FOR РАССМАТРИВАЕТСЯ КАК УПРАВЛЯЮЩАЯ ПЕРЕМЕННАЯ. ТА ЖЕ ПЕРЕМЕННАЯ ДОЛЖНА ПРИСУТСТВОВАТЬ В ОПЕРАТОРЕ NEXT, ОПРЕДЕЛЯЮЩЕМ КОНЕЦ ЦИКЛА.

МИНИМАЛЬНОЕ И МАКСИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЯ, ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ ВЫРАЖЕНИЯМИ СЛЕВА И СПРАВА ОТ СЛОВА "TO" В ОПЕРАТОРЕ FOR, ЯВЛЯЮТСЯ ОБЛАСТЬЮ ДЕЙСТВИЯ УПРАВЛЯЮЩЕЙ ПЕРЕМЕННОЙ. ВЫРАЖЕНИЕ, СТОЯЩЕЕ ПОСЛЕ СЛОВА STEP, УКАЗЫВАЕТ НА КАКУЮ ВЕЛИЧИНУ ИЗМЕНИТСЯ УПРАВЛЯЮЩАЯ ПЕРЕМЕННАЯ ПОСЛЕ КАЖДОГО ПРОХОДА ЦИКЛА. ЕСЛИ E3 НЕ ЗАДАНО, ШАГ ЦИКЛА РАВЕН 1.

ПРИМЕР:

```

10 LET A=5
20 FOR B=1 TO 5
30 PRINT A+B
40 NEXT B
ГОТОВ
RUN
6
7
8
9
10
ОСТ В СТРОКЕ 40
ГОТОВ

```

В СТРОКЕ 20 ПЕРЕМЕННАЯ "В" ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗНАЧЕНИЯ 1,2,3,4, 5. ТАК КАК ОНА НЕ МОЖЕТ ИМЕТЬ ВСЕ ЭТИ ЗНАЧЕНИЯ ОДНОВРЕМЕННО, СОЗДАЕТСЯ ЦИКЛ, НАЧИНАЮЩИЙСЯ С ОПЕРАТОРА FOR В СТРОКЕ 20 И ЗАКАНЧИВАЮЩИЙСЯ ОПЕРАТОРОМ NEXT В СТРОКЕ 40. ОПЕРАТОРЫ ВНУТРИ ЦИКЛА ВЫПОЛНЯЮТСЯ ПЯТЬ РАЗ, ПРИЧЕМ КАЖДЫЙ РАЗ ПЕРЕМЕННАЯ "В" ПОЛУЧАЕТ НОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ С ШАГОМ ЕДИНИЦА И ПЕЧАТАЕТСЯ ЗНАЧЕНИЕ A+В. ОПЕРАТОР NEXT ОБЕСЛЮЧИВАЕТ ПЕРЕХОД НА СТРОКУ 20 ДО ТЕХ ПОР, ПОКА "В" НЕ ДОСТИГНЕТ СВОЕГО КОНЕЧНОГО ЗНАЧЕНИЯ 5.

КАЖДЫЙ ОПЕРАТОР FOR ВНУТРИ ПРОГРАММЫ ДОЛЖЕН СОПРОВОЖДАТЬСЯ ОПЕРАТОРОМ NEXT; NEXT НЕ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ БЕЗ ПРЕДШЕСТВУЮЩЕГО ОПЕРАТОРА FOR.

6.3.2.5. ОПЕРАТОРЫ: GOSUB, RETURN

ФУНКЦИЯ: ПОЗВОЛЯЕТ ОРГАНИЗОВАТЬ ПЕРЕХОД К ПОДПРОГРАММЕ
 ФОРМАТ: GOSUB N

ГДЕ N - НОМЕР СТРОКИ, КОТОРОМУ ПЕРЕДАЕТСЯ УПРАВЛЕНИЕ

ФУНКЦИЯ: ПОСЛЕДНИЙ ОПЕРАТОР ПОДПРОГРАММЫ. ПЕРЕДАЕТ УПРАВЛЕНИЕ ОПЕРАТОРУ, СЛЕДУЮЩЕМУ ЗА СООТВЕТСТВУЮЩИМ ОПЕРАТОРОМ GOSUB.

ФОРМАТ: RETURN

ЧАСТО В ПРОГРАММЕ НЕОБХОДИМО ЗАПИСАТЬ ГРУППУ ОПЕРАТОРОВ (ПОДПРОГРАММУ) ТОЛЬКО ОДИН РАЗ, А ЗАТЕМ НЕОДНОКРАТНО ОБРАЩАТЬСЯ К ПОДПРОГРАММЕ ИЗ РАЗЛИЧНЫХ ТОЧЕК ПРОГРАММЫ. ОПЕРАТОР GOSUB ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ПЕРЕХОДА К ПЕРВОМУ ОПЕРАТОРУ ПРОГРАММЫ. ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ПОДПРОГРАММА ОПЕРАТОРОМ RETURN.

ОПЕРАТОР RETURN ДОЛЖЕН ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ С GOSUB. ОДНАКО, ОДНОГО ОПЕРАТОРА RETURN ДОСТАТОЧНО ДЛЯ СЛУЧАЯ, КОГДА НЕСКОЛЬКО GOSUB ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДЛЯ ПЕРЕХОДА К ОДНОЙ ПРОГРАММЕ.

НАПРИМЕР:

```
5 PRINT "X", "X^2", "X^3", "X^4", "X^5"
10 FOR A=1 TO 3
15 LET X=A
20 GOSUB 50
25 NEXT A
28 FOR A=1 TO 3
30 LET X=A-2
40 GOSUB 50
45 NEXT A
48 STOP
50 FOR J=1 TO 5
51 PRINT X-J
52 NEXT J
53 RETURN
55 END
ГОТОВ
```

X	X^2	X^3	X^4	X^5
1	1	1	1	1
2	4	8	16	32
3	9	27	81	243
1	1	1	1	1
4	16	64	256	1024
9	81	729	6561	59049

ОСТ. В СТРОКЕ 48
 ГОТОВ

ВХОД В ПОДПРОГРАММУ (СТРОКИ 50-53) ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОПЕРАТОРОМ GOSUB В СТРОКАХ 20 И 40, А ВЫХОД ИЗ НЕЕ - ОПЕРАТОРОМ RETURN В СТРОКЕ 53.

6.3.2.6. ОПЕРАТОР GOTO

ФУНКЦИЯ: ПЕРЕДАЕТ УПРАВЛЕНИЕ СТРОКЕ N И ПРОДОЛЖАЕТ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ С ЭТОЙ СТРОКИ

ФОРМАТ: GOTO N

ОПЕРАТОР GOTO ОСУЩЕСТВЛЯЕТ БЕЗУСЛОВНЫЙ ПЕРЕХОД К СТРОКЕ С УКАЗАННЫМ НОМЕРОМ. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОДОЛЖАЕТСЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО, НАЧИНАЯ С ОПЕРАТОРА, К КОТОРОМУ БЫЛ ПРОИЗВЕДЕН ПЕРЕХОД.

ПРИМЕР:
 10 DATA 1,2,3,4,5 (СМ. П.6.3.2.11.-ОПИСАНИЕ ОПЕРАТОРОВ DATA И READ)

15 READ X
 20 PRINT X+1
 40 GOTO 15
 ГОТОВ
 RUN
 2
 3
 4
 5
 6

ОШИБКА 20 СТРОКЕ 15
 ГОТОВ

ОПЕРАТОРЫ 15,20 И 40 ПРЕДСТАВЛЯЮТ ЦИКЛ В ПРИВЕДЕННОМ ПРИМЕРЕ. ЭТИ ТРИ ОПЕРАТОРА НЕПРЕРЫВНО ВЫПОЛНЯЮТСЯ С НОВЫМ ЗНАЧЕНИЕМ X ПРИ КАЖДОМ ВЫПОЛНЕНИИ СТРОКИ, ПОКА НЕ БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАНО ПОСЛЕДНЕЕ ЗНАЧЕНИЕ КОНСТАНТЫ ОПЕРАТОРА DATA. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ СООБЩЕНИЕМ ОБ ОШИБКЕ, ПОКАЗЫВАЮЩИМ, ЧТО ИСПОЛЬЗОВАНЫ ВСЕ ЗНАЧЕНИЯ КОНСТАНТ. В СЛЕДУЮЩЕМ ПРИМЕРЕ ОПЕРАТОР GOTO ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ПЕРЕХОД К ОПЕРАТОРУ INPUT ТАК, ЧТО ПРОГРАММА ЗАЦИКЛИВАЕТСЯ.

10 INPUT A (СМ.П.6.3.2.8. - СПИСАНИЕ ОПЕРАТОРА INPUT)
 20 PRINT A
 30 LET A=A-A
 40 PRINT A
 50 PRINT
 60 GOTO 10
 ГОТОВ
 RUN

? 2
 2
 4
 ? 3
 3
 - 27
 ? 4
 4
 256
 ? 5
 5
 3125

 ?ISUI I P I IVKI

ГОТОВ

ПРИ ЗАПИСИ В СТРОКЕ НЕСКОЛЬКИХ ОПЕРАТОРОВ, РАЗДЕЛЯЕМЫХ СИМВОЛОМ ";", ОПЕРАТОР GOTO ДОЛЖЕН БЫТЬ ПОСЛЕДНИМ ОПЕРАТОРОМ В СТРОКЕ.

6.3.2.7. ОПЕРАТОР IF/THEN

ФУНКЦИЯ: ОБЕСПЕЧИВАЕТ УСЛОВНЫЙ ПЕРЕХОД К ПРОГРАММЕ

ФОРМАТЫ: IF(ВЫРАЖЕНИЕ) THEN (ОПЕРАТОР)
 THEN (НОМЕР СТРОКИ)
 GOTO (НОМЕР СТРОКИ)

ЗА СЛОВОМ THEN МОЖЕТ СЛЕДОВАТЬ ЛЮБОЙ ОПЕРАТОР, ВКЛЮЧАЯ ВТОРОЙ ОПЕРАТОР IF. КОГДА ЗА THEN СЛЕДУЕТ НОМЕР СТРОКИ, ОПЕРАТОР IF-THEN ДЕЙСТВУЕТ ТАКЖЕ, КАК И IF-GOTO.

ПРИМЕЧАНИЕ: БУКВА "T" НЕ ДОЛЖНА ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ КАК НАИМЕНОВАНИЕ ПЕРЕМЕННОЙ В ОПЕРАТОРЕ IF. КОГДА ВЕЙСИК ВСТРЕЧАЕТ ОПЕРАТОР IF, ОН ВЫЧИСЛЯЕТ ВЫРАЖЕНИЯ И СРАВНИВАЕТ ИХ В СООТВЕТСТВИИ С ТРЕБОВАНИЯМИ ЛОГИЧЕСКОЙ ОПЕРАЦИИ СОГЛАСНО ТАБЛ.6.1.

ТАБЛИЦА 6.1.

ЛОГИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ	СЛОВО	ПРИМЕР	ЗНАЧЕНИЕ
=	I	A=B	A РАВНО B
<	I	A<B	A МЕНЬШЕ B
<=	I	A<=B	A МЕНЬШЕ ИЛИ РАВНО B
>	I	A>B	A БОЛЬШЕ B
>=	I	A>=B	A БОЛЬШЕ ИЛИ РАВНО B
<>	I	A<>B	A НЕ РАВНО B

ЕСЛИ УСЛОВИЕ ИСТИННО, ВЫПОЛНЯЕТСЯ ОСТАЛЬНАЯ ЧАСТЬ ОПЕРАТОРА, НАЧИНАЮЩАЯСЯ С THEN ИЛИ GOTO. ЕСЛИ УСЛОВИЕ ЛОЖНО, ВЫПОЛНЯЕТСЯ СЛЕДУЮЩИЙ ОПЕРАТОР ПОСЛЕ ОПЕРАТОРА IF.

ПРИМЕР:

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ IF GOTO (НОМЕР СТРОКИ)

```

10 FOR A=1 TO 10
20 LET X=INT(A-2)
25 IF X>0 GOTO 40
30 PRINT X
35 NEXT A
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ A=" A
55 STOP
ГОТОВ
RUN
1
4
9
16
ЗНАЧЕНИЕ A=5
ОСТ В СТРОКЕ 55
ГОТОВ

```

ЕСЛИ ЗАМЕНИТЬ СТРОКУ 25 НА IF X>9 GOTO 40, ТО ЦИКЛ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА БУДЕТ A=3.

```

RUN
1
4
9
ЗНАЧЕНИЕ A=3
ОСТ В СТРОКЕ 55
ГОТОВ

```

В СЛЕДУЮЩЕМ ПРИМЕРЕ В СТРОКАХ 40,50 ИСПОЛЬЗУЕТСЯ IF-THEN(ОПЕРАТОР):

```

10 REM-ПРОГРАММА ОЦЕНКИ УСПЕШАЕНОСТИ
25 INPUT A,B,C,D
30 LET X=(A+B+C+D)/4
40 IF X>70 THEN PRINT X: "УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНАЯ ОЦЕНКА"
50 IF X<70 THEN PRINT "НЕУСПЕШАЮЩИЙ НА КУРСЕ"
55 GOTO 25
ГОТОВ
RUN
75,67,78,89
72.25 УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНАЯ ОЦЕНКА
? 55,44,32,21
НЕУСПЕШАЮЩИЙ НА КУРСЕ
?,,ICUI I P I IBKI
ГОТОВ

```

ОПЕРАТОР IF МОЖЕТ ЗАПИСЫВАТЬСЯ В ЛЮБОМ МЕСТЕ В СТРОКЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ОПЕРАТОРАМИ ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЯ, КОГДА ЗА THEN СЛЕДУЕТ ОПЕРАТОР GOSUB ИЛИ GOTO. В ЭТОМ СЛУЧАЕ ОПЕРАТОР IF ДОЛЖЕН БЫТЬ ПОСЛЕДНИМ ОПЕРАТОРОМ В СТРОКЕ. ОПЕРАТОР IF-THEN-GOSUB ОБЕСПЕЧИВАЕТ ПЕРЕХОД К ПОДПРОГРАММЕ И ДОЛЖЕН БЫТЬ ПОСЛЕДНИМ ОПЕРАТОРОМ В СТРОКЕ.

6.3.2.8. ОПЕРАТОР INPUT

ФУНКЦИЯ: ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ВВОД ДАННЫХ С КЛАВИАТУРЫ ВО ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ.
ФОРМАТ: INPUT [V1,V2,...,VN]

БЕЙСИК ВО ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ОПЕРАТОРА INPUT ПЕЧАТАЕТ ЗНАК ВОПРОСА И ЖДЕТ, КОГДА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ВВЕДЕТ ОТ ЕДИНИЦЫ ДО N ЧИСЛОВЫХ ЗНАЧЕНИЙ.
ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ОПЕРАТОРА INPUT ЧИСЛОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ДОЛЖНЫ РАЗДЕЛЯТЬСЯ ЗАПЯТЫМИ И ЗАКАНЧИВАТЬСЯ ВК. ДЛЯ КАЖДОГО ОПЕРАТОРА INPUT ПЕЧАТАЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН ЗНАК ВОПРОСА.
ЕСЛИ ВВЕДЕНО НЕДОСТАТОЧНОЕ КОЛИЧЕСТВО ДАННЫХ, БЕЙСИК ПЕЧАТАЕТ:

OH 121 STR NNN

ЕСЛИ ВВЕДЕНО СЛИШКОМ МНОГО ДАННЫХ, БЕЙСИК ПЕЧАТАЕТ:

OH 122 STR NNN,

ГДЕ NNN - НОМЕР СТРОКИ ОПЕРАТОРА INPUT.

В ОБОИХ СЛУЧАЯХ БЕЙСИК ПЕЧАТАЕТ ВТОРОЙ ЗНАК ВОПРОСА И ЖДЕТ ВЫПОЛНЕНИЯ ПОВТОРНОГО ВВОДА. СТРОКА ВВОДА ДОЛЖНА БЫТЬ ПЕРЕПЕЧАТАНА.

ВЫХОД В КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПО НАЖАТИЮ I S U I P I B K I В ОТВЕТ НА ПОСЛЕДНИЙ ПАРАМЕТР.

ОПЕРАТОР INPUT МОЖЕТ ЗАПИСЫВАТЬСЯ В ЛЮБОМ МЕСТЕ ПРОГРАММЫ, А ТАКЖЕ МОЖЕТ ВКЛЮЧАТЬСЯ В СТРОКУ С НЕСКОЛЬКИМИ ОПЕРАТОРАМИ.

```

ПРИМЕР:
10 INPUT A,B,C
20 GOTO 10
RUN
?1
?2
?3
?,,ICUI I P I IBKI

```

6.3.2.9. ОПЕРАТОР LET

ФУНКЦИЯ: ПРИСВАИВАЕТ ЗНАЧЕНИЕ ВЫРАЖЕНИЯ ПЕРЕМЕННОЙ
ФОРМАТ: LET (ПЕРЕМЕННАЯ)=(ВЫРАЖЕНИЕ)

СЛЕДУЮЩИЙ ПРИМЕР ИЛЛЮСТРИРУЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПЕРАТОРА LET

```

10 LET A=1
20 LET B=2
30 LET C=A+1
40 LET X=A+B+C+1

```

ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ЭТИХ ОПЕРАТОРОВ ЗНАЧЕНИЕ X БУДЕТ РАВНО 4. ОПЕРАТОР LET МОЖЕТ ЗАПИСЫВАТЬСЯ В ЛЮБОМ МЕСТЕ ПРОГРАММЫ И В СТРОКЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ОПЕРАТОРАМИ.

6.3.2.10. ОПЕРАТОР PRINT

ФУНКЦИЯ: ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ВЫВОД ДАННЫХ НА ЭКРАН
ФОРМАТ: PRINT [ФУНКЦИЯ]([СПИСОК])

СПИСОК МОЖЕТ СОДЕРЖАТЬ ВЫРАЖЕНИЕ И (ИЛИ) СТРОКУ ТЕКСТА. ЭЛЕМЕНТЫ СПИСКА РАЗДЕЛЯЮТСЯ С ПОМОЩЬЮ ";" ИЛИ ",", КОТОРЫЕ ЗАДАЮТ ФОРМАТ ПЕЧАТИ. ОПЕРАТОР PRINT БЕЗ СПИСКА ИСПОЛЬЗУЕТСЯ С ЦЕЛЬЮ ВЫВОДА ПУСТОЙ СТРОКИ.
PRINT МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДЛЯ ВЫЧИСЛЕНИЙ: ПРОИЗВОДИТСЯ ВЫЧИСЛЕНИЕ ВЫРАЖЕНИЯ, СОДЕРЖАЩЕГОСЯ В СПИСКЕ, И ВЫВОД НА ПЕЧАТЬ ЕГО ЗНАЧЕНИЯ. ПОЛУЧЕННОЕ ЗНАЧЕНИЕ НЕ СОХРАНЯЕТСЯ ДЛЯ ПОСЛЕДУЮЩЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.

```
10 LET A=1
15 LET B=5
20 PRINT A+B
ГОТОВ
RUN
6
ОСТ В СТРОКЕ 20
```

ЗНАЧЕНИЯ ВЫРАЖЕНИЙ, РАЗДЕЛЕННЫХ В ОПЕРАТОРЕ PRINT СИМВОЛОМ ";", ПЕЧАТАЮТСЯ ЧЕРЕЗ ЧЕТЫРЕ ПОЗИЦИИ СПРАВА ОТ ПРЕДЫДУЩЕГО. ЕСЛИ ПРИ ПЕЧАТИ ТРЕБУЕТСЯ БОЛЕЕ КОМПАКТНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ, ИСПОЛЬЗУЕТСЯ СИМВОЛ ",". В ЭТОМ СЛУЧАЕ КАЖДОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПЕЧАТАЕТСЯ ЧЕРЕЗ ДВЕ ПОЗИЦИИ СПРАВА ОТ ПРЕДЫДУЩЕГО, ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО ЭТА СТРОКА ЕЩЕ НЕ ЗАКОНЧЕНА. НИЖЕ ПРИВЕДЕН ПРИМЕР ЗАДАНИЯ ФОРМАТОВ ПЕЧАТИ.

```
10 DATA 1,2,3
20 READ A,B,C
30 PRINT A;B;C;
40 PRINT A;B;C
50 PRINT A,B,C
60 PRINT A,;B,C
ГОТОВ
RUN
1 2 3 1 2 3
1 2 3
1 2 3
```

ДЛЯ ПЕЧАТИ СООБЩЕНИЯ, КОММЕНТАРИЕВ ИЛИ ЛЮБОЙ СТРОКИ ЗНАКОВ ОПЕРАТОР PRINT ИМЕЕТ ФУНКЦИИ, ПРИВЕДЕННЫЕ В ТАБЛ.6.2.

ТАБЛИЦА 6.2.

I	S	I	ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРОВ СИМВОЛОВ И ЗНАКОВ	I
I	Q	I	ЗАДАНИЕ ОРИЕНТАЦИИ СИМВОЛОВ И ЗНАКОВ	I
I	Y	I	ЗАДАНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ ПЕЧАТИ	I
I	Z	I	ЗАДАНИЕ РАССТОЯНИЙ МЕЖДУ СИМВОЛАМИ И МЕЖДУ СТРОКАМИ	I
I	N	I	ВЫВОД ИНФОРМАЦИИ В НЕГАТИВЕ	I
I	P	I	ВЫВОД ИНФОРМАЦИИ В ПОЗИТИВЕ	I

СПИСОК ФУНКЦИЙ РАСПОЛАГАЕТСЯ ЗА ОПЕРАТОРОМ PRINT И ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В УГЛОВНЫЕ СКОБКИ (< >), МЕЖДУ СОВОЙ ФУНКЦИИ РАЗДЕЛЯЮТСЯ СИМВОЛОМ ";". ТЕКСТ, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ НАПЕЧАТАН ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В КАВЫЧКИ.

ФУНКЦИИ ОПЕРАТОРА PRINT ИМЕЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ФОРМАТЫ:

1) ФУНКЦИЯ: S
ФОРМАТ: S(РАЗМЕР СИМВОЛА ПО X, РАЗМЕР СИМВОЛА ПО Y)
ПАРАМЕТР РАЗМЕРА СИМВОЛА ОЗНАЧАЕТ ВО СКОЛЬКО РАЗ РАЗМЕР ДАННОГО СИМВОЛА ПРЕВОСХОДИТ СТАНДАРТНЫЕ РАЗМЕРЫ (5*7). ПО УМОЛЧАНИЮ ПАРАМЕТР РАВЕН "1".
НАПРИМЕР, СИМВОЛ "H" МОЖНО ПЕЧАТАТЬ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАЗМЕРОВ ОТ 1 ДО 3 СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

```
10 CLS
20 DRAW 060,32
30 FOR I=1 TO 3
40 PRINT (SI,I)"H";
50 NEXT I
```

2) ФУНКЦИЯ: Q
ФОРМАТ: Q(ТИП ОРИЕНТАЦИИ)
ПАРАМЕТР ТИПА ОРИЕНТАЦИИ ПРИНИМАЕТ ЗНАЧЕНИЯ 0,1,2,3.
ПРИВЕДЕМ ПРИМЕР ПЕЧАТИ БУКВЫ "F" В РАЗНЫХ ОРИЕНТАЦИЯХ:

```
10 FOR I=0 TO 3
20 PRINT (QI)"E";PRINT I
30 NEXT I
```

3) ФУНКЦИЯ: Y
 ФОРМАТ: Y (НАПРАВЛЕНИЕ ПЕЧАТИ)
 ПАРАМЕТР НАПРАВЛЕНИЯ ПЕЧАТИ ПРИНИМАЕТ ЗНАЧЕНИЯ 0, 1, 2, 3.

- 0 - ПЕЧАТЬ СИМВОЛОВ СЛЕВА НАПРАВО
- 1 - ПЕЧАТЬ СИМВОЛОВ СВЕРХУ ВНИЗ
- 2 - ПЕЧАТЬ СИМВОЛОВ СПРАВА НАЛЕВО
- 3 - ПЕЧАТЬ СИМВОЛОВ СНИЗУ ВВЕРХ

ФУНКЦИЮ Y РЕКОМЕНДУЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ С LOCATE, Т.К. СИМВОЛЫ, ВЫХОДЯЩИЕ ЗА ПРЕДЕЛЫ ЭКРАНА, НЕ ОТОБРАЖАЮТСЯ.

ПРИМЕР:
 PRINT (Y1) "ABW"

4) ФУНКЦИЯ: Z
 ФОРМАТ: Z (РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ СИМВОЛАМИ, РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ СТРОКАМИ)

ВЫВОД ИНФОРМАЦИИ С ЗАДАНЫМ РАССТОЯНИЕМ МЕЖДУ СИМВОЛАМИ И СТРОКАМИ. ДЕЙСТВУЕТ ДО КОНЦА ОПЕРАТОРА PRINT.

5) ФУНКЦИЯ: N
 ФОРМАТ: N

ВЫВОД ИНФОРМАЦИИ В НЕГАТИВЕ. ДЕЙСТВУЕТ ДО ФУНКЦИИ (P) ИЛИ ДО КОНЦА ОПЕРАТОРА PRINT.

6) ФУНКЦИЯ: P
 ФОРМАТ: P

ВЫВОД ИНФОРМАЦИИ В ПОЗИТИВЕ. ДЕЙСТВУЕТ ДО ФУНКЦИИ (N) ИЛИ ДО КОНЦА ОПЕРАТОРА PRINT.

6.3.2.11. ОПЕРАТОРЫ: READ, DATA, RESTORE

ФУНКЦИЯ: ПЕРЕМЕННЫМ ОТ V1 ДО VN ВКЛЮЧИТЕЛЬНО ПРИСВАИВАЮТСЯ ЗНАЧЕНИЯ СООТВЕТСТВУЮЩИХ КОНСТАНТ ОПЕРАТОРА DATA
 ФОРМАТ: READ V1, V2, ..., VN

ФУНКЦИЯ: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ КОНСТАНТ N1, ..., NN ДЛЯ ОПЕРАТОРА READ
 ФОРМАТ: DATA N1, ..., NN

ФУНКЦИЯ: УСТАНАВЛИВАЕТ УКАЗАТЕЛЬ В НАЧАЛО СТРОКИ КОНСТАНТ DATA
 ФОРМАТ: RESTORE

ДЛЯ ПРИСВОЕНИЯ ЗНАЧЕНИЙ ОДИНОЧНЫМ ПЕРЕМЕННЫМ В ПРЕДЫДУЩИХ ПРИМЕРАХ ИСПОЛЬЗОВАЛСЯ ОПЕРАТОР LET; ДЛЯ БОЛЬШЕГО ЧИСЛА ПЕРЕМЕННЫХ ИСПОЛЬЗОВАЛСЯ И БОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ОПЕРАТОРОВ LET.

ОДНАКО В ПРОГРАММАХ СО МНОГИМИ ПЕРЕМЕННЫМИ ДЛЯ ИХ ОПРЕДЕЛЕНИЯ СЛЕДУЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ READ И DATA.

ОПЕРАТОР DATA ВВОДИТ В ПРОГРАММУ ЧИСЛОВУЮ КОНСТАНТУ ИЛИ ГРУППУ КОНСТАНТ. ОПЕРАТОР READ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО СВЯЗЫВАЕТ ИМЕНА ПЕРЕМЕННЫХ СО ЗНАЧЕНИЯМИ КОНСТАНТ, КОТОРЫЕ ЗАДАЮТСЯ ОПЕРАТОРАМИ DATA.

ОПЕРАТОРЫ READ И DATA ДОЛЖНЫ СОПРОВОЖДАТЬ ДРУГ ДРУГА В ПРОГРАММАХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, НО ОНИ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПАРНЫМИ. ЕСЛИ В ОДНОМ ИЛИ БОЛЕЕ ОПЕРАТОРАХ READ СОДЕРЖИТСЯ 9 ПЕРЕМЕННЫХ, ТО В ОДНОМ ИЛИ БОЛЕЕ ОПЕРАТОРАХ DATA ДОЛЖНО СОДЕРЖАТЬСЯ ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ ДЕВЯТЬ КОНСТАНТ (ИСКЛЮЧЕНИЕ СОСТАВЛЯЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПЕРАТОРА RESTORE).

В СЛЕДУЮЩЕМ ПРИМЕРЕ ВСЕ КОНСТАНТЫ ЗАДАЮТСЯ ОДНИМ ОПЕРАТОРОМ DATA. ОНИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ОПЕРАТОРАМИ READ В РАЗНЫХ СТРОКАХ.

```

10 DATA 1,5,3,7,9
20 READ A,B
30 LET X=A+B
40 PRINT A,B,X
50 READ U,Q,R
60 LET X=X+U+Q+R
70 PRINT X,U,Q,R
ГОТОВ
RUN
1 5 6
25 3 7 9
ОСТ В СТРОКЕ 70
ГОТОВ
  
```

ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ПРОГРАММЫ БЕЙСИК ИГНОРИРУЕТ ОПЕРАТОР DATA ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ ВСТРЕТИТСЯ ОПЕРАТОР READ. ЗАТЕМ ОН ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ПОИСК ОПЕРАТОРА DATA И НАХОДИТ ЕГО В СТРОКЕ 10 Т.Е. В ПЕРВОЙ СТРОКЕ ПРОГРАММЫ.

БЕЙСИК ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО БЕРЕТ ЗНАЧЕНИЯ КОНСТАНТ И СВЯЗЫВАЕТ ИХ С ПЕРЕМЕННЫМИ В ОПЕРАТОРЕ READ, КОТОРЫЕ ТАКЖЕ ВЫБИРАЮТСЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО: ПЕРЕМЕННОЙ A ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗНАЧЕНИЕ 1 В-ЗНАЧЕНИЕ 5 УСТАНОВИВ УКАЗАТЕЛЬ НА СЛЕДУЮЩЕМ ЭЛЕМЕНТЕ ДАННЫХ 3, ОН ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА СТРОКУ 30, Т.Е. К СЛЕДУЮЩЕМУ НЕВЫПОЛНЕННОМУ ОПЕРАТОРУ.

В СТРОКЕ 50 ВСТРЕЧАЕТСЯ ДРУГОЙ ОПЕРАТОР READ, КОТОРЫЙ СОДЕРЖИТ ТРИ НОВЫХ ПЕРЕМЕННЫХ. ТЕПЕРЬ БЕЙСИК ОБРАЩАЕТСЯ К УКАЗАТЕЛЮ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ СЛЕДУЮЩЕЙ НЕИСПОЛЬЗОВАННОЙ КОНСТАНТЫ ПЕРЕМЕННЫМ U, Q, R ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗНАЧЕНИЕ КОНСТАНТ 3, 7, 9.

С ОПЕРАТОРАМИ DATA И READ СВЯЗАНО НЕКОЛЬКО СООБЩЕНИЙ ОБ ОШИБКАХ: 19 - НЕПРАВИЛЬНАЯ ПЕРЕМЕННАЯ В СПИСКЕ ОПЕРАТОРОВ READ.

- 20 - ДАННЫЕ В СПИСКЕ ОПЕРАТОРА READ ИСЧЕРПАНЫ.
- 21 - НЕПРАВИЛЬНЫЙ ФОРМАТ ОПЕРАТОРА DATA.
- 123 - НЕСУЩЕСТВУЮЩАЯ ПЕРЕМЕННАЯ.

ОТНОСИТЕЛЬНО КОДА 123 СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО КАЖДАЯ ПЕРЕМЕННАЯ ПРОГРАММЫ ДОЛЖНА ОПРЕДЕЛЯТЬСЯ ИЛИ ОПЕРАТОРОМ READ, ИЛИ ОПЕРАТОРОМ LET ИЛИ FOR ПРЕЖДЕ, ЧЕМ ОНА БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАНА В ВЫРАЖЕНИИ ИЛИ В СПИСКЕ ОПЕРАТОРА PRINT.

ОПЕРАТОР RESTORE ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ОСУЩЕСТВИТЬ ПОВТОРНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНСТАНТ ОПЕРАТОРОВ DATA, НАЧИНАЯ С ОПЕРАТОРОВ DATA С САМЫМ НИЗКИМ НОМЕРОМ СТРОКИ В ПРОГРАММЕ.

```
ПРИМЕР: 40 DATA 1,2
          50 READ A,B
          60 PRINT A,B
          70 RESTORE
          80 READ C,D
          90 PRINT C+D,C,D
          ГОТОВ
```

```
RUN
1 2
3 1 2
ОСТ В СТРОКЕ 90
ГОТОВ
```

ЕСЛИ ВЫ НЕ БЫЛИ ОПЕРАТОРА RESTORE, В СТРОКЕ 80, ПОЯВИЛОСЬ БЫ СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ, УКАЗЫВАЮЩЕЕ НА ОТСУТСТВИЕ КОНСТАНТ ДЛЯ ОПЕРАТОРА READ.

```
ПРИМЕР: 10 DATA 1,2
          20 READ A,B
          30 PRINT A,B
          40 RESTORE
          50 DATA 3,4
          60 READ C,D
          70 PRINT C+D,C,D
          ГОТОВ
RUN
1 2
3 1 2
```

В ДАННОМ ПРИМЕРЕ ПОД ДЕЙСТВИЕМ ОПЕРАТОРА RESTORE ВТОРОЙ ОПЕРАТОР READ В СТРОКЕ 60 ПОЛУЧАЕТ ЗНАЧЕНИЕ КОНСТАНТ ПЕРВОГО ОПЕРАТОРА DATA В СТРОКЕ 10, А НЕ ВТОРОГО, НАХОДЯЩЕГОСЯ В СТРОКЕ 50.

```
ПРИМЕР: 10 DATA 1,2
          20 READ A,B
          30 PRINT A,B
          40 DATA 3,4
          50 READ C,D
          60 PRINT C+D,C,D
          ГОТОВ
RUN
1 2
7 3 4
```

ОПЕРАТОР DATA НЕЛЬЗЯ ВКЛЮЧАТЬ В СТРОКУ С НЕСКОЛЬКИМИ ОПЕРАТОРАМИ; ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ ЕДИНСТВЕННЫМ НА НУМЕРОВАННОЙ СТРОКЕ.

ОПЕРАТОР READ МОЖЕТ БЫТЬ ЗАПИСАН В ЛЮБОМ МЕСТЕ В СТРОКЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ОПЕРАТОРАМИ.

ОПЕРАТОР RESTORE МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ В ЛЮБОМ МЕСТЕ ПРОГРАММЫ; ОН МОЖЕТ ВКЛЮЧАТЬСЯ В СТРОКУ С НЕСКОЛЬКИМИ ОПЕРАТОРАМИ.

ОПЕРАТОР RESTORE НЕ ИМЕЕТ ДЕЙСТВИЯ В ПРОГРАММАХ БЕЗ ОПЕРАТОРОВ DATA И READ.

6.3.2.12. ОПЕРАТОР REM

ФУНКЦИЯ: ПОЗВОЛЯЕТ НАПЕЧАТАТЬ КОММЕНТАРИИ В ПРОГРАММЕ.
ФОРМАТ: REM - КОММЕНТАРИЙ

КОММЕНТАРИИ МОГУТ СОСТОЯТЬ ИЗ ЛЮБЫХ ЗНАКОВ. ОПЕРАТОРЫ REM НЕ ОКАЗЫВАЮТ ДЕЙСТВИЯ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ, ОДНАКО ОНИ ЗАНИМАЮТ ЧАСТЬ ПАМЯТИ.

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ В СТРОКЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ОПЕРАТОРАМИ, REM ДОЛЖЕН ЗАПИСЫВАТЬСЯ ПОСЛЕДНИМ, Т.К. БЕЙСИК ИГНОРИРУЕТ ВСЕ, ЧТО ИДЕТ В СТРОКЕ ПОСЛЕ REM.

ОПЕРАТОР REM МОЖЕТ БЫТЬ ЗАМЕНЕН ОТКРЫВАЮЩЕЙСЯ КАВЫЧКОЙ (').

6.3.2.13. ОПЕРАТОР R A N D O M I Z E

ФУНКЦИЯ: ПОЗВОЛЯЕТ ПОЛУЧАТЬ РЯД СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ В ПРОГРАММЕ, ИСПОЛЬЗУЯ ФУНКЦИЮ RND.
ФОРМАТ: RANDOMIZE

ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ОПЕРАТОРА RANDOMIZE ФУНКЦИЯ RND ВЫБИРАЕТ НАЧАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ СЛУЧАЙНОГО ЧИСЛА.

```
ПРИМЕР: 10 REM - СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
          15 RANDOMIZE
          25 PRINT "СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА:"
          30 FOR I=1 TO 4
          40 PRINT RND (0),
          50 NEXT I
          60 END
          ГОТОВ
```

```
RUN
СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА:
.5157776 .5863953 .8763733 .9806824
ОСТ В СТРОКЕ 60
ГОТОВ
```

```
RUN
СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА:
.837677 .9583435 .2109681 .6407166
ГОТОВ
```

```
RUN
СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА:
.2499695 .7420959 .2028503 .5382385
```

ПРИ УДАЛЕНИИ ОПЕРАТОРА RANDOMIZE И ИЗМЕНЕНИИ СТРОКИ 25
PRINT "ГЕНЕРИРОВАНИЕ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ:"

ПОЛУЧАЕМ СЛЕДУЮЩЕЕ:
RUN

```
ГЕНЕРИРОВАНИЕ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ:
.1002502 .9648132 .8866272 .6364441
ОСТ В СТРОКЕ 60
ГОТОВ
RUN
```

```
ГЕНЕРИРОВАНИЕ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ:
.1002502 .9648132 .8866272 .6364441
ОСТ В СТРОКЕ 60
RUN
```

```
ГЕНЕРИРОВАНИЕ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ:
.1002502 .9648132 .8866272 .6364441
```

6.3.2.14. ОПЕРАТОР C L S

ФУНКЦИЯ: ОЧИЩАЕТ ЭКРАН ЭКРАНА И ПЕРЕВОДИТ КУРСОР В ВЕРХНЮЮ ЛЕВУЮ ПОЗИЦИЮ.

ФОРМАТ: CLS

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ОЧИСТКИ ЭКРАНА ЭКРАНА ПО МЕРЕ НЕОБХОДИМОСТИ.
ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ОПЕРАТОРА КУРСОР ПЕРЕХОДИТ В ПОЗИЦИЮ (0,0), ПРИ ЭТОМ ИЗОБРАЖЕНИЕ МАРКЕРА ОТСУТСТВУЕТ.

6.3.2.15. ОПЕРАТОР D R A W

ОПЕРАТОР DRAW ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВЫСВЕЧИВАНИЯ ИЛИ ГАШЕНИЯ ТОЧКИ (ЛИНИИ) НА ЭКРАНЕ.

1) ОПЕРАТОР DRAW / O

ФУНКЦИЯ: ЗАДАЕТ ТЕКУЩУЮ ТОЧКУ ЭКРАНА.

ФОРМАТ: DRAW O<КООРДИНАТА X>,<КООРДИНАТА Y>
КООРДИНАТЫ ТОЧКИ X,Y ОГРАНИЧЕНЫ РАЗМЕРАМИ ЭКРАНА:
0 = < X <= 119, 0 = < Y <= 63.

2) ОПЕРАТОР DRAW / H

ФУНКЦИЯ: ВЫСВЕЧИВАЕТ ТОЧКУ В ЗАДАННОЙ ПОЗИЦИИ ЭКРАНА.

ФОРМАТ: DRAW H<КООРДИНАТА X>,<КООРДИНАТА Y>

КООРДИНАТЫ ТОЧКИ X,Y ОГРАНИЧЕНЫ РАЗМЕРАМИ ЭКРАНА:
0 = < X <= 119, 0 = < Y <= 63.

3) ОПЕРАТОР DRAW / D

ФУНКЦИЯ: ВЫЧЕРЧИВАЕТ ОТРЕЗКИ ПРЯМЫХ МЕЖДУ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬЮ ЗАДАНЫХ ТОЧЕК

ФОРМАТ: DRAW D<НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА X>,<НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА Y>,<КООРДИНАТА X>,<КООРДИНАТА Y>

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВЫСВЕЧИВАНИЯ НА ЭКРАНЕ ТОЧКИ, ПРЯМОЙ ЛИНИИ, ЛОМАННОЙ ЛИНИИ, ЗАДАНЫХ АБСОЛЮТНЫМИ КООРДИНАТАМИ X,Y.

КООРДИНАТЫ ТОЧЕК X,Y ОГРАНИЧЕНЫ РАЗМЕРАМИ ЭКРАНА:

0 = < X <= 119, 0 = < Y <= 63

ЕСЛИ СОСЕДНИЕ ПАРЫ КООРДИНАТ X,Y ОДИНАКОВЫ, ТО КОМАНДА ВЫЧЕРЧИВАЕТ В ДАННОЙ ПОЗИЦИИ ТОЧКУ.

ПРИМЕР: 5 CLS
10 DRAW D50,30,50,30
20 DRAW D70,5,70,5
25 DIS

4) ОПЕРАТОР DRAW / E

ФУНКЦИЯ: ГАСИТ ТОЧКУ(ЛИНИЮ)В ЗАДАННОМ ПОЛОЖЕНИИ.

ФОРМАТ: DRAW E<НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА X>,<НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА Y>,<КООРДИНАТА X>,<КООРДИНАТА Y>

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ГАШЕНИЯ НА ЭКРАНЕ ТОЧКИ,ЛИНИИ, ЗАДАНЫХ АБСОЛЮТНЫМИ КООРДИНАТАМИ X,Y.

КООРДИНАТЫ ТОЧЕК X,Y ОГРАНИЧЕНЫ РАЗМЕРАМИ ЭКРАНА:

0 = < X <= 119, 0 = < Y <= 63.

ЕСЛИ СОСЕДНИЕ ПАРЫ КООРДИНАТ X,Y ОДИНАКОВЫ,ТО КОМАНДА ГАСИТ В ДАННОЙ ПОЗИЦИИ ТОЧКУ.

ПРИМЕР: 5 CLS
10 FOR I=1 TO 3
20 DRAW H10,I
25 REM-ЗАДЕРЖКА
30 FOR J=1 TO 20: NEXT J
40 DRAW E10,I,10,I
50 NEXT I

5) ОПЕРАТОР DRAW / I

ФУНКЦИЯ: ВЫЧЕРЧИВАЕТ ПРЯМУЮ ЛИНИЮ,КООРДИНАТЫ КОТОРОЙ ЗАДАНЫ ОТНОСИТЕЛЬНО.

ФОРМАТ: DRAW I<ПРИРАЩЕНИЕ ПО X>,<ПРИРАЩЕНИЕ ПО Y>

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВЫСВЕЧИВАНИЯ ОТРЕЗКОВ ПРЯМЫХ,КООРДИНАТЫ КОНЕЧНЫХ ТОЧЕК КОТОРЫХ ЗАДАНЫ ПРИРАЩЕНИЯМИ ОТНОСИТЕЛЬНО ТЕКУЩЕЙ ТОЧКИ ЭКРАНА.

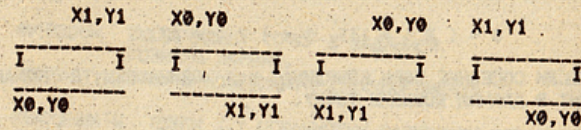
ПРИМЕР: 5 CLS
10 DRAW O20,32
20 DRAW I0,0,20,10,-5,-30,-10,0
30 REM-ЗАДЕРЖКА
40 FOR J=1 TO 200: NEXT J
50 REM-УСТАНОВИТЬ СЛУЖЕБНУЮ СТРОКУ, МАРКЕР
60 DIS

6) ОПЕРАТОР DRAW / A

ФУНКЦИЯ: ВЫЧЕРЧИВАЕТ ПРЯМОУГОЛЬНИК, ЗАДАННЫЙ КООРДИНАТАМИ ЕГО ДИАГОНАЛИ.

ФОРМАТ: DRAW A(НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА X), (НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА Y), (ДИАГОНАЛЬНАЯ КООРДИНАТА X), (ДИАГОНАЛЬНАЯ КООРДИНАТА Y)

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВЫЧЕРЧИВАНИЯ ПРЯМОУГОЛЬНИКА, КООРДИНАТЫ КОТОРОГО ЗАДАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:



КООРДИНАТЫ ТОЧЕК X, Y ОГРАНИЧЕНЫ РАЗМЕРАМИ ЭКРАНА:

0 < X <= 119, 0 < Y <= 63

```

ПРИМЕР: 5  CLS
         10  DRAW 060,32
         20  FOR I=30 TO 5 STEP -5
         30  DRAW A60-I,32+I,60+I,32-I
         40  NEXT I

```

РЕЗУЛЬТАТ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРИВЕДЕН НА РИС.6.4.

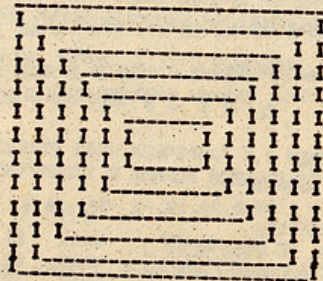


РИС.6.4.

7) ОПЕРАТОР DRAW / X

ФУНКЦИЯ: ВЫЧЕРЧИВАЕТ ОСИ КООРДИНАТ.

ФОРМАТ: DRAW X(НАПРАВЛЕНИЕ ОСИ КООРДИНАТ), (РАЗМЕР ДЕЛЕНИЯ ОСИ), (КОЛИЧЕСТВО ДЕЛЕНИЙ)

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВЫСВЕЧИВАНИЯ ОСЕЙ КООРДИНАТ ДЛЯ ЛИНЕЙНЫХ ГРАФИКОВ И ГИСТОГРАММ. ПАРАМЕТР НАПРАВЛЕНИЯ ОСИ КООРДИНАТ ПРИНИМАЕТ ЗНАЧЕНИЯ 0, 1, 2, ИЛИ 3.

- 0 - ВЫЧЕРЧИВАЕТСЯ ОСЬ Y ИЗ НАЧАЛА КООРДИНАТ ВВЕРХ (+Y)
- 1 - ВЫЧЕРЧИВАЕТСЯ ОСЬ X ИЗ НАЧАЛА КООРДИНАТ ВПРАВО(+X)
- 2 - ВЫЧЕРЧИВАЕТСЯ ОСЬ Y ИЗ НАЧАЛА КООРДИНАТ ВНИЗ (-Y)
- 3 - ВЫЧЕРЧИВАЕТСЯ ОСЬ X ИЗ НАЧАЛА КООРДИНАТ ВЛЕВО (-X)

СЛЕДУЮЩИЕ ПАРАМЕТРЫ - ЦЕЛЫЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЧИСЛА, ЗАДАЮТ РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ МЕТКАМИ ШКАЛЫ В ТОЧКАХ И КОЛИЧЕСТВО МЕТОК ШКАЛЫ СООТВЕТСТВЕННО.

```

ПРИМЕР: 5  CLS
         10  DRAW 060,32
         20  FOR I=0 TO 3
         30  DRAW XI,5,5
         40  NEXT I

```

ГРАФИЧЕСКИ ПРИМЕР ПРЕДСТАВЛЕН НА РИС.6.5.

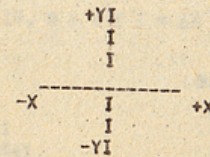


РИС.6.5.

8) ОПЕРАТОР DRAW / G

ФУНКЦИЯ: ВЫСВЕЧИВАНИЕ ВЕРТИКАЛЬНЫХ ИЛИ ГОРИЗОНТАЛЬНЫХ ПОЛОС ЗАДАННОЙ ШИРИНЫ.

ФОРМАТ: DRAW G(НАПРАВЛЕНИЕ ШТРИХОВКИ), (ПРОТЯЖЕННОСТЬ ПО ОСИ X), (ПРОТЯЖЕННОСТЬ ПО ОСИ Y), (РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ЛИНИЯМИ)

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ШТРИХОВКИ В ЗАДАННОМ НАПРАВЛЕНИИ ПРЯМОУГОЛЬНОЙ ОБЛАСТИ, НАЧАЛЬНОЙ ТОЧКОЙ, ДЛЯ КОТОРОЙ СЛУЖИТ ТЕКУЩАЯ ТОЧКА.

ПАРАМЕТР НАПРАВЛЕНИЯ ШТРИХОВКИ ПРИНИМАЕТ ЗНАЧЕНИЯ 0,1,2

- 0 - БЕЗ ШТРИХОВКИ
- 1 - ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ ПОЛОСЫ
- 2 - ВЕРТИКАЛЬНЫЕ ПОЛОСЫ

ПАРАМЕТР (РАССТОЯНИЯ МЕЖДУ ЛИНИЯМИ) МОЖЕТ БЫТЬ ОПУЩЕН.

```

ПРИМЕР:  5 CLS
          10 DRAW 00,0
          20 FOR I=0 TO 2
          30 DRAW AI#30,20,I#30+20,0
          35 LOCATE 30,I
          40 DRAW 0I,20,20,2
          50 NEXT I

```

9) ОПЕРАТОР DRAW / C

ФУНКЦИЯ: ВЫЧЕРЧИВАЕТ ОКРУЖНОСТЬ ПО ЗАДАНЫМ КООРДИНАТАМ ЦЕНТРА И РАДИУСУ.

ФОРМАТ: DRAW C(КООРДИНАТА X ЦЕНТРА),(КООРДИНАТА Y ЦЕНТРА),(РАДИУС)

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВЫЧЕРЧИВАНИЯ ОКРУЖНОСТИ ЗАДАННОГО РАДИУСА ВОКРУГ ЦЕНТРА, ЗАДАННОГО АБСОЛЮТНЫМИ КООРДИНАТАМИ (X,Y). КООРДИНАТЫ ЦЕНТРА (X,Y) ОГРАНИЧЕНЫ РАЗМЕРАМИ ЭКРАНА: 0 < X <= 119, 0 < Y <= 63 И (X) НЕ РАВНО (Y).

```

ПРИМЕР:  10 CLS
          20 FOR I=1 TO 3
          30 DRAW C60,32,I#10
          40 NEXT I

```

10) ОПЕРАТОР DRAW / M

ФУНКЦИЯ: ВЫСВЕЧИВАЕТ МАСКУ, ЗАДАННУЮ ШЕСТНАДЦАТЕРИЧНЫМ ЧИСЛОМ.

ФОРМАТ: DRAW M(МАСКА)

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ЗАПОЛНЕНИЯ ПРЯМОУГОЛЬНЫХ ОБЛАСТЕЙ ЗАДАННОЙ (МАСКОЙ). ЧИСЛА ИЗ ЗАДАННОЙ МАСКИ ВЫБИРАЮТСЯ ПОВЕРХНО И ФОРМИРУЮТСЯ В ТОЧЕК ЭКРАНА ПО ГОРИЗОНТАЛИ. ЗАПОЛНЕНИЕ ОБЛАСТЕЙ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ СВЕРХУ ВНИЗ ОТ ТЕКУЩЕГО ПОЛОЖЕНИЯ НАРКЕРА ИЛИ ПОЗИЦИИ, ЗАДАННОЙ КОМАНДОЙ LOCATE. ПОЗВОЛЯЕТ ВЫВОДИТЬ НЕРЕГУЛЯРНЫЕ ФИГУРЫ С ПРОИЗВОЛЬНОЙ КОНФИГУРАЦИЕЙ.

ПРИМЕР:

```

10 CLS
20 FOR I=1 TO 120
30 DRAW M#0F0F0F0F0F0F0F0F
40 NEXT I

```

ВЫСВЕЧИВАНИЕ ТОЧЕК ВЫПОЛНЯЕТСЯ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

МАСКА	ДВОИЧНЫЙ ЭКВИВАЛЕНТ	
F0F0	11110000 11110000	
	####---- ####----	ВЫСВЕЧЕННЫЕ ТОЧКИ
	(#-ТОЧКА ВЫСВЕЧЕНА,)
		(- -ТОЧКА НЕ ВЫСВЕЧЕНА)
AAAA	10101010 10101010	
	#-#-#-#- #-#-#-#-	

ЕСЛИ ТЕКУЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ НАРКЕРА ИЛИ ПОЗИЦИИ РАВНО ТОЧКЕ С КООРДИНАТАМИ (X,Y), ТО ПРИ РАБОТЕ ОПЕРАТОРА DRAW/M ДЛЯ КАЖДОЙ ИЗ ПАР ШЕСТНАДЦАТЕРИЧНЫХ ЧИСЕЛ ПРОИСХОДИТ АВТОМАТИЧЕСКОЕ ИЗМЕНЕНИЕ КООРДИНАТЫ Y, Т.Е. Y=Y+1. ПРИ Y=64, АВТОМАТИЧЕСКИ ПОЛАГАЕТСЯ Y=0, А X=X+8 ПРИ X>119 И Y>63 МАСКИ НЕ ОТОБРАЖАЮТСЯ.

6.3.2.16. ОПЕРАТОР LOCATE

ФУНКЦИЯ: ЗАДАЕТ ПОЗИЦИЮ КУРСОРА.

ФОРМАТ: LOCATE (X),(Y)

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ ПОЛОЖЕНИЯ КУРСОРА. КООРДИНАТЫ X, Y ОГРАНИЧЕНЫ РАЗМЕРАМИ ЭКРАНА:

0 < X <= 119, 0 < Y <= 63

ПРИМЕР:

```

1) 5 CLS
   10 LET X=1
   20 LET X=X+1
   40 PRINT "X=";X
   50 GOTO 20
2) 5 CLS
   10 LET X=1
   20 LET X=X+1
   30 LOCATE 20,20
   40 PRINT "X=";X
   50 GOTO 20

```

В СЛУЧАЕ 1) ПЕЧАТЬ РЕЗУЛЬТАТА НАЧИНАЕТСЯ С ТЕКУЩЕЙ ПОЗИЦИИ КУРСОРА.

В СЛУЧАЕ 2), В СВЯЗИ С ДОБАВЛЕНИЕМ СТРОКИ 30, ПЕЧАТЬ РЕЗУЛЬТАТА НАЧИНАЕТСЯ С ПОЗИЦИИ (20,20).

6.3.2.17. ОПЕРАТОР STOP

ФУНКЦИЯ: ОСТАНОВ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ. БЕЙСИК ПЕЧАТАЕТ ОСТ В СТРОКЕ XXX

ГОТОВ
ФОРМАТ: STOP

ОПЕРАТОР STOP ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ЛОГИЧЕСКОГО ОКОНЧАНИЯ ПРОГРАММЫ, МОЖЕТ ПОМЕЩАТЬСЯ В ЛЮБОМ МЕСТЕ ПРОГРАММЫ.

ПРОГРАММА, ПРЕДНАЗНАЧЕННАЯ ДЛЯ ВРЕМЕННОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, МОЖЕТ БЫТЬ БЕЗ ОПЕРАТОРА STOP; ЕЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ОБЫЧНО ЗАКАНЧИВАЕТСЯ НА СТРОКЕ С САМЫМ БОЛЬШИМ НОМЕРОМ.

ОПЕРАТОР STOP ПОМОГАЕТ ПРИ ОТЛАДКЕ ПРОГРАММ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, ОН МОЖЕТ ПОМЕЩАТЬСЯ В КРИТИЧЕСКИХ ТОЧКАХ ПРОГРАММЫ, ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ В ЭТИХ ТОЧКАХ. ПРИ ОСТАНОВЕ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ЗНАЧЕНИЯ КОНКРЕТНЫХ ПЕРЕМЕННЫХ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОПЕРАТОР PRINT В НЕПОСРЕДСТВЕННОМ РЕЖИМЕ.

ЕСЛИ В ЭТОЙ ТОЧКЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ОКАЗЫВАЕТСЯ ПРАВИЛЬНЫМ, ОНА МОЖЕТ БЫТЬ ПРОДОЛЖЕНА ОПЕРАТОРОМ GOTO В НЕПОСРЕДСТВЕННОМ РЕЖИМЕ, КОТОРЫЙ ОБРАЩАЕТСЯ В ЭТОМ СЛУЧАЕ К ОПЕРАТОРУ, СЛЕДУЮЩЕМУ ЗА ОПЕРАТОРОМ STOP, ЛИБО ОПЕРАТОР STOP МОЖЕТ БЫТЬ ВЫЧЕРКНУТ, В ЭТОМ СЛУЧАЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ВОЗВООБРАЩАЕТСЯ С ПОМОЩЬЮ КОМАНДЫ RUN.

6.3.2.18. ОПЕРАТОР DIS

ФУНКЦИЯ: ВОССТАНАВЛИВАЕТ СЛУЖЕБНУЮ СТРОКУ

ФОРМАТ: DIS

ОПЕРАТОР DIS ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ СЛУЖЕБНОЙ СТРОКИ ПОСЛЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГРАФИЧЕСКИХ КОМАНД, КОТОРЫЕ РАЗМЕЩАЮТ ИНФОРМАЦИЮ НА МЕСТЕ, ВЫДЕЛЕННОМ ПОД СЛУЖЕБНУЮ СТРОКУ.

6.3.2.19. ОПЕРАТОР WAIT

ФУНКЦИЯ: ПРИОСТАНАВЛИВАЕТ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ

ФОРМАТ: WAIT A

РАЗМЕР АРГУМЕНТА - ОТ 1 ДО 32536. МИНИМАЛЬНАЯ ЗАДЕРЖКА ПРИ A=1, МАКСИМАЛЬНАЯ - ПРИ A=32536. МАКСИМАЛЬНАЯ ЗАДЕРЖКА - 0.1 МС

6.3.1.20. ОПЕРАТОР PLAY

ФУНКЦИЯ: ГЕНЕРИРУЕТ ТОН ЗАДАННОЙ ЧАСТОТЫ И ДЛИТЕЛЬНОСТИ.

ФОРМАТ: PLAY (ТОН) , <ДЛИТЕЛЬНОСТЬ>

ПАРАМЕТР (ТОН) ЗАДАЕТ НОМЕР ТОНА ОТ 0 ДО 40

ПАРАМЕТР (ДЛИТЕЛЬНОСТЬ) ОПРЕДЕЛЯЕТ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ЗВУЧАНИЯ ГЕНЕРИРУЕМОЙ НОТЫ И ЗАДАЕТСЯ ЧИСЛОМ ОТ 1 ДО 32767 ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ЦЕЛОЙ НОТЫ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫМ ПУТЕМ.

ПРИМЕР: ПРОГРАММА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ МЕЛОДИИ

"ПОДМОСКОВНЫЕ ВЕЧЕРА"

```
10 FOR J=0 TO 2
20 READ K
30 FOR I=1 TO K
40 READ A,B,C
50 PLAY A,B*15
60 WAIT C
70 NEXT I
80 RESTORE
90 NEXT J
100 END
110 DATA 54: 'КОЛИЧЕСТВО НОТ
120 DATA 20,2,1,23,2,1,27,2,1,23,2,1,25,4,1,23,2,1
130 DATA 22,2,1,27,4,1,25,4,1,20,8,1 23,2,1,27,2,1
140 DATA 30,2,1,30,2,1,32,4,1,30,2,1,28,2,1,27,8,1
150 DATA 29,4,1,31,4,1,34,2,1,32,2,1,27,6,1,22,4,1
160 DATA 20,2,1,27,3,1,25,1,1,28,6,1,30,2,1,28,2,1
170 DATA 27,4,1,25,2,1,23,2,1,27,4,1,25,4,1,32,8,1
180 DATA 29,4,1,31,4,1,34,2,1,32,2,1,27,6,1,22,4,1
190 DATA 20,2,1,27,3,1,25,1,1,28,8,1,30,2,1,28,2,1
200 DATA 27,4,1,25,2,1,23,2,1,27,4,1,25,4,1,20,12,1
```

6.3.3. ВСТРОЕННЫЕ ФУНКЦИИ

БЕЛСИК СОДЕРЖИТ ДЕСЯТЬ ФУНКЦИЙ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ. ЭТИ ФУНКЦИИ ОБЪЕДИНЯЮТСЯ ИМЕНЕМ, СОСТОЯЩИМ ИЗ ТРЕХ БУКВ, ЗА КОТОРЫМИ СЛЕДУЕТ АРГУМЕНТ В КРУГЛЫХ СКОБКАХ. ФУНКЦИИ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ В ЛЮБОМ МЕСТЕ ПРОГРАММЫ В КАЧЕСТВЕ ВЫРАЖЕНИЯ ИЛИ ЭЛЕМЕНТОВ ВЫРАЖЕНИЯ ВЕЗДЕ, ГДЕ ВЫРАЖЕНИЯ ЯВЛЯЮТСЯ ДОПУСТИМЫМИ.

6.3.3.1. ФУНКЦИИ SIN (X), COS (X)

В КАЧЕСТВЕ АРГУМЕНТА ЗАДАЕТСЯ УГОЛ, ВЫРАЖЕННЫЙ В РАДИАНАХ. ЕСЛИ УГОЛ ВЫРАЖЕН В ГРАДУСАХ, ВЕЛИЧИНА АРГУМЕНТА ОГРАНИЧИВАЕТСЯ ЗНАЧЕНИЕМ +/-51470, НУЖНО ПЕРЕВЕСТИ ГРАДУСЫ В РАДИАНЫ С ПОМОЩЬЮ СЛЕДУЮЩЕЙ ФОРМУЛЫ:

РАДИАНЫ = ГРАДУСЫ * PI/180

В ПРИМЕРЕ В КАЧЕСТВЕ PI ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ЧИСЛО 3,14159265. В СТРОКЕ 40 ПРИВЕДЕННОЕ ЗНАЧЕНИЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ПЕРЕВОДА В РАДИАНЫ.

```
10 REM - ПЕРЕВЕСТИ УГОЛ (X) В РАДИАНЫ
11 REM - ВЫЧИСЛИТЬ SIN И COS
25 PRINT "ГРАДУСЫ", "РАДИАНЫ", "СИНОС", "КОСИНУС"
30 INPUT X
40 LET Y=X*PI/180
60 PRINT X, Y, SIN(Y), COS(Y)
70 GOTO 30
ГОТОВ
RUN
```

ГРАДУСЫ	РАДИАНЫ	СИНОС	КОСИНУС
0	0	0	1
10	.1745329	.1736482	.9848078
45	.7853982	.7071068	.7071068
90	1.570796	1	.1462918E-8

6.3.3.2. ФУНКЦИЯ ATN (X)

ФУНКЦИЯ АРКТАНГЕНС ВЫЧИСЛЯЕТ ПО ЗАДАННОМУ ЗНАЧЕНИЮ АРГУМЕНТА X ЗНАЧЕНИЕ УГЛА В РАДИАНАХ В ИНТЕРВАЛЕ ОТ +PI/2 ДО -PI/2.

В ПРИВЕДЕННОЙ НИЖЕ ПРОГРАММЕ ВВОДИМОЕ ЧИСЛО ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ В ГРАДУСАХ, В СТРОКЕ 40 ОНО ПЕРЕВОДИТСЯ В РАДИАНЫ. В СТРОКЕ 50 ЗНАЧЕНИЕ УГЛА В РАДИАНАХ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ТАНГЕНСА С ПОМОЩЬЮ УРАВНЕНИЯ:

TAN(X) = SIN(X) / COS(X)

В СТРОКЕ 70 ЗНАЧЕНИЕ ТАНГЕНСА (Z) ЗАДАЕТСЯ В КАЧЕСТВЕ АРГУМЕНТА ФУНКЦИИ ATN ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ЗНАЧЕНИЯ, КОТОРОЕ ПЕЧАТАЕТСЯ ПОД ЗАГЛОВОМ ATAN(X). В СТРОКЕ 70 ЗНАЧЕНИЕ ФУНКЦИИ АРКТАНГЕНСА В РАДИАНАХ СНОВА ПЕРЕВОДИТСЯ В ГРАДУСЫ И ПРИ РАСПЕЧАТКЕ ПОМЕЩАЕТСЯ В ПЯТОЙ КОЛОНКЕ; ОНО СЛУЖИТ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ЗНАЧЕНИЯ, УКАЗАННОГО В ПЕРВОЙ СТОЛБЦЕ.

ПРИМЕР:

```
20 PRINT "ЗАДАТЬ УГОЛ В ГРАДУСАХ"
25 PRINT "УГОЛ", "УГОЛ", "ТАН(X)", "ATAN(Z)", "ATAN(Z)"
26 PRINT "ГРАДУСЫ", "РАДИАНЫ", "ГРАДУСЫ"
30 INPUT X
40 LET Y=X*PI/180
50 LET Z=SIN(Y)/COS(Y)
70 PRINT X,Y,Z, ATN(Z), ATN(Z)*180/PI
85 PRINT
90 GOTO 30
ГОТОВ
RUN
```

ЗАДАТЬ УГОЛ В ГРАДУСАХ

УГОЛ ГРАДУСЫ	УГОЛ РАДИАНЫ	TAN(X)	ATAN(Z)	ATAN(Z) ГРАДУСЫ
0	0	0	0	0
45	.7853982	1	.7853982	45
90	1.570796	.6835653E9	1.570796	90

? ! C U ! P ! B K !

ГОТОВ

6.3.3.3. ФУНКЦИЯ LOG (X)

ФУНКЦИЯ LOG ОПРЕДЕЛЯЕТ НАТУРАЛЬНЫЙ ЛОГАРИФМ ЗАДАННОГО АРГУМЕНТА.

ПРИМЕР:

```

10 INPUT X
20 PRINT LOG(X)
30 GOTO 10
ГОТОВ
RUN
? 54.59815
  4
? 22026.47
  10
? 100
  4.60517
? .720049E11
  25
-----
? !CY ! P ! BK !
-----
ГОТОВ

```

НАТУРАЛЬНЫЕ ЛОГАРИФМЫ ЛЕГКО ПЕРЕВЕСТИ В ЛОГАРИФМЫ С ЛЮБЫМ ДРУГИМ ОСНОВАНИЕМ, ИСПОЛЬЗУЯ СЛЕДУЮЩУЮ ФОРМУЛУ:

$$\text{LOG } N = \frac{\text{LOG } N}{\text{LOG } A}$$

ГДЕ А - НУЖНОЕ ОСНОВАНИЕ. СЛЕДУЮЩАЯ ПРОГРАММА ИЛЛЮСТРИРУЕТ ПЕРЕВОД В ДЕСЯТИЧНЫЕ ЛОГАРИФМЫ.

ПРИМЕР:

```

1 REM - ПЕРЕВОД НАТУРАЛЬНОГО ЛОГАРИФМА В ДЕСЯТИЧНЫЙ
5 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ", "LN", "LOG"
15 INPUT X
17 PRINT X,
20 PRINT LOG(X),
40 PRINT LOG(X)/LOG(10)
50 GOTO 15
60 END
ГОТОВ
RUN
ЗНАЧЕНИЕ      LN      LOG
? 4            1.386294  .60206
? 250         5.521461  2.39794
? 60          4.094345  1.778151
-----
? !CY ! P ! BK !
-----
ГОТОВ

```

6.3.3.4. ФУНКЦИЯ EXP (X)

ПОКАЗАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ ВОЗВОДИТ ЧИСЛО "Е" В СТЕПЕНЬ X. EXP ЯВЛЯЕТСЯ ФУНКЦИЕЙ, ОБРАТНОЙ ФУНКЦИИ LOG, Т.Е.

$$\text{LOG}(\text{EXP}(X))=X$$

ПРИМЕР:

```

10 INPUT X
20 PRINT EXP(X)
30 GOTO 10
ГОТОВ
RUN
? 4
54.59815
79.421006
12344.99
725
.790049E 11
-----
? !CY ! P ! BK !
-----
ГОТОВ

```

6.3.3.5. ФУНКЦИЯ ABS (X)

АБСОЛЮТНАЯ ФУНКЦИЯ ABS ВЫЧИСЛЯЕТ АБСОЛЮТНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ЛЮБОГО АРГУМЕНТА.

ПРИМЕР:

```

10 INPUT X
20 LET X=ABS(X)
30 PRINT X
40 GOTO 10
RUN
? -35.7
35.7
? 2
2
? 105555567
.1055556E 9
? -44.555566668899
44.55557
-----
? !CY ! P ! BK !
-----
ГОТОВ

```

6.3.3.6. ФУНКЦИЯ INT (X)

ЦЕЛОЧИСЛЕННАЯ ФУНКЦИЯ ВЫЧИСЛЯЕТ ЗНАЧЕНИЕ НАИБОЛЬШЕГО ЦЕЛОГО ЧИСЛА, НЕ ПРЕВЫШАЮЩЕГО ЗНАЧЕНИЯ АРГУМЕНТА.

НАПРИМЕР:

```
PRINT INT(34.67)      PRINT INT (-5.1)
34                    -6
```

ФУНКЦИЯ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДЛЯ ОКРУГЛЕНИЯ ЧИСЕЛ ДО БЛИЖАЙШЕГО ЦЕЛОГО ЧИСЛА С ПОМОЩЬЮ INT(X+.5)

НАПРИМЕР:

```
PRINT INT (34.67+.5)  PRINT INT (-5+.5)
35                    -5
```

INT(X) МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДЛЯ ОКРУГЛЕНИЯ ДО ЛЮБОГО ДЕСЯТИЧНОГО РАЗРЯДА С ПОМОЩЬЮ СЛЕДУЮЩЕГО ВЫРАЖЕНИЯ В КАЧЕСТВЕ АРГУМЕНТА:

$(X \cdot 10^D + .5) / 10^D$, ГДЕ D - ЦЕЛОЕ ЧИСЛО, ЗАДАВАЕМОЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ

ПРИМЕР:

```
20 PRINT "ЧИСЛО ДЛЯ ОКРУГЛЕНИЯ:"
25 INPUT A
40 PRINT "ЧИСЛО ДЕСЯТИЧНЫХ РАЗРЯДОВ:"
45 INPUT D
60 LET B=INT (A*10^D+.5)/10^D
70 PRINT "A ПОСЛЕ ОКРУГЛЕНИЯ =" B
80 GOTO 20
90 END
ГОТОВ
RUN
```

ЧИСЛО ДЛЯ ОКРУГЛЕНИЯ:
? 55.65842

ЧИСЛО ДЕСЯТИЧНЫХ РАЗРЯДОВ:
? 2

A ПОСЛЕ ОКРУГЛЕНИЯ = 55.66

ЧИСЛО ДЛЯ ОКРУГЛЕНИЯ:
? 78.375

ЧИСЛО ДЕСЯТИЧНЫХ РАЗРЯДОВ
? 2

A ПОСЛЕ ОКРУГЛЕНИЯ = 100

? I C Y I P I B K I

ГОТОВ

6.3.3.7. ФУНКЦИЯ INC

ВВОДИТ ДЕСЯТИЧНЫЙ КОД КЛАВИШИ, НАЖАТОЙ В ТЕКУЩИЙ МОМЕНТ. НУЛЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ В КАЧЕСТВЕ РЕЗУЛЬТАТА ФУНКЦИИ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ЛИБО НЕ НАЖАТА КЛАВИША, ЛИБО НАЖАТА ОДНА ИЗ КЛАВИШ:

I B / N I I O K I I C Y I

```
ПРИМЕР: 10 LET A=INC
          20 IFA=0 THEN GOTO 10
          30 PRINT A
          40 GOTO 10
```

ТАБЛИЦЫ КОДОВ СИМВОЛОВ ПРИВЕДЕНЫ В ПРИЛОЖЕНИИ 5.

6.3.3.8. ФУНКЦИЯ SGN (X)

ФУНКЦИЯ ЗНАКА SGN(X) ДАЕТ ЗНАЧЕНИЕ

- 1, ЕСЛИ X > 0
- 0, ЕСЛИ X = 0
- 1, ЕСЛИ X < 0

```
ПРИМЕР: PRINT SGN (3.42)
1
PRINT SGN (-42)
-1
PRINT SGN (23-23)
0
```

6.3.3.9. ФУНКЦИЯ SQR (X)

ФУНКЦИЯ КВАДРАТНОГО КОРНЯ ИЗВЛЕКАЕТ КВАДРАТНЫЙ КОРЕНЬ ИЗ ЛЮБОГО ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ЗНАЧЕНИЯ АРГУМЕНТА (X).

```
ПРИМЕР: 10 INPUT X
          20 LET X=SQR(X)
          30 PRINT X
          40 GOTO 10
          ГОТОВ
          RUN
          ? 16
          4
          ? 1000
          31.62278
          ? 123456789
          11111.11
          ? 25E2
          50
```

? I C Y I P I B K I

ГОТОВ

6.3.3.10. ФУНКЦИЯ RND (X)

ФУНКЦИЯ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ ГЕНЕРИРУЕТ СЛУЧАЙНОЕ ЧИСЛО ИЛИ СОВОКУПНОСТЬ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ В ИНТЕРВАЛЕ МЕЖДУ 0 И 1. АРГУМЕНТ (X) НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ И МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБЫМ ЧИСЛОМ.

```
ПРИМЕР:
10 PRINT "СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА"
30 FOR I=1 TO 15
40 PRINT RND(0),
50 NEXT I
60 END
ГОТОВ
RUN
```

СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА
.1002502 .9648132 .8866272 .6364441 .8390198
.3061218 .285553 .9582214 .1793518 .4521179
.9854126E-1 .5221863 .2462463 .7778015 .450592
ОСТ В СТРОКЕ 60
ГОТОВ

МОЖНО ГЕНЕРИРОВАТЬ СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА В ЗАДАННОМ ИНТЕРВАЛЕ ЕСЛИ НУЖЕН ИНТЕРВАЛ (A,B), ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ВЫРАЖЕНИЕ:
 $(B-A)*RND(0)+A$

СЛЕДУЮЩАЯ ПРОГРАММА ГЕНЕРИРУЕТ МНОЖЕСТВО СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ В ИНТЕРВАЛЕ 4,6.

```
ПРИМЕР:
10 REM - ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ ИЗ (4,6)
20 FOR B=1 TO 15
30 LET A=(6-4)*RND(0)+4
40 PRINT A,
50 NEXT B
60 END
ГОТОВ
RUN
4.2005 5.929626 5.773254 5.272888 5.67804
4.612244 4.571106 5.916443 4.358704 4.904236
4.197083 5.044373 4.492493 5.555603 4.901184
ОСТ В СТРОКЕ 60
ГОТОВ
```

6.3.3.11. ФУНКЦИЯ PI

ФУНКЦИЯ ОПРЕДЕЛЯЕТ ЧИСЛО С ТОЧНОСТЬЮ ДО СЕДЬМОГО ЗНАКА: 3,141696.

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПРИ ВЫЧИСЛЕНИИ ТРИГОНОМЕТРИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ. О ПРИМЕНЕНИИ ФУНКЦИИ PI СМОТРИТЕ В РАЗДЕЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ ТРИГОНОМЕТРИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ.

```
ПРИМЕР: LET A=SIN(PI)
```

7. ПРАВИЛА ХРАНЕНИЯ

7.1. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР НЕОБХОДИМО ХРАНИТЬ В СУХОМ ОТАПЛИВАЕМОМ ПОМЕЩЕНИИ ПРИ ОТСУТСТВИИ В ВОЗДУХЕ КИСЛОТЫХ, ЩЕЛОЧНЫХ И ДРУГИХ АГРЕССИВНЫХ ПРИМЕСЕЙ ПРИ ТЕМПЕРАТУРЕ ОТ +1° ДО +50°С И ПРИ ОТНОСИТЕЛЬНОЙ ВЛАЖНОСТИ НЕ БОЛЕЕ 85%.

ЦЕНА _____

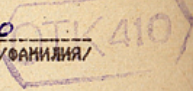
8. СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПРИЕМКЕ

8.1. МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР "ЭЛЕКТРОНИКА МК90" ЗАВОДСКОЙ
НОМЕР 11-6568 СООТВЕТСТВУЕТ ТЕХНИЧЕСКИМ
УСЛОВИЯМ БКО.310.095 ТУ И ПРИЗНАН ГОДНЫМ
ДЛЯ ЭКСПЛУАТАЦИИ.

И.П.

ДАТА ВЫПУСКА 03.81

ОТК.

Бондаренко 
ПОДПИСЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ОТК/ФАМИЛИЯ/

ПРИМЕЧАНИЕ. ФОРМУ ЗАПОЛНЯЕТ ПРЕДПРИЯТИЕ-ИЗГОТОВИТЕЛЬ
ИЗДЕЛИЯ.

9. ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

- 9.1. ПРЕДПРИЯТИЕ-ИЗГОТОВИТЕЛЬ ГАРАНТИРУЕТ СООТВЕТСТВИЕ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА "ЭЛЕКТРОНИКА МК90" ТРЕБОВАНИЯМ ТЕХНИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ БКО.310.095 ТУ ПРИ СОБЛЮДЕНИИ ПОТРЕБИТЕЛЕМ УСЛОВИЙ ЭКСПЛУАТАЦИИ.
- 9.2. ГАРАНТИЙНЫЙ СРОК - 24 МЕСЯЦА СО ДНЯ ПРОДАЖИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА.
- 9.3. ЗАВОД-ИЗГОТОВИТЕЛЬ ОБЯЗУЕТСЯ В ТЕЧЕНИЕ ГАРАНТИЙНОГО СРОКА БЕЗВОЗМЕЗДНО УСТРАНИТЬ ПЯВЛЕННЫЕ ДЕФЕКТЫ, ЗАМЕНИТЬ ВЫВЕДШИЕ ИЗ СТРОЯ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ИЗДЕЛИЯ ИЛИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР.
- 9.4. ДЛЯ ОТПРАВКИ В РЕМОНТ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ДОЛЖЕН БЫТЬ УПАКОВАН И ПОМЕЩЕН В ТРАНСПОРТНУЮ ТАРУ. ПОСЛЕДНЯЯ ДОЛЖНА ИСКЛЮЧАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В НЕЙ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА, ПРЕДОХРАНИТЬ ЕГО ОТ МЕХАНИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ, ПЫЛИ, ВЛАГИ И КЛИМАТИЧЕСКИХ ВОЗДЕЙСТВИЙ.

ЗАМЕНА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ В СМП, ГАРАНТИЙНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА И ПОСЛЕДГАРАНТИЙНЫЙ РЕМОНТ ПРОИЗВОДЯТСЯ В МАСТЕРСКОЙ ЗАВОДА ИЗГОТОВИТЕЛЯ ПО АДРЕСУ:
220127, Г.МИНСК, ЗАВОД "ЭЛЕКТРОНИКА"
ИЛИ В ДРУГИХ МАСТЕРСКИХ, АДРЕСА КОТОРЫХ МОЖНО УЗНАТЬ ПО МЕСТУ ПРИОБРЕТЕНИЯ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА.

ДЕЙСТВИТЕЛЕН ПО ЗАПОЛНЕНИИ

ОТРЫВНОЙ ТАЛОН НА ГАРАНТИЙНЫЙ РЕМОНТ
В ТЕЧЕНИЕ ПЕРВОГО ГОДА ГАРАНТИИ

ЗАПОЛНЯЕТ ПРЕДПРИЯТИЕ-ИЗГОТОВИТЕЛЬ

МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР "ЭЛЕКТРОНИКА МК90"

N 11-6568 ДАТА ВЫПУСКА 03.91

ПОСТАВЛЯЕТСЯ С МОДУЛЯМИ ПАМЯТИ (СМП)

МОДУЛЬ ПАМЯТИ 10-3695 ДАТА ВЫПУСКА 03.91
ТИП

МОДУЛЬ ПАМЯТИ 11-4796 ДАТА ВЫПУСКА 03.91
ТИП

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ОТК
ПРЕДПРИЯТИЯ-ИЗГОТОВИТЕЛЯ

Бондаревский
ОТК 410
ШТАМП ОТК

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПРИЕМКИ

АДРЕС ДЛЯ ВОЗВРАТА ТАЛОНА НА ПРЕДПРИЯТИЕ:

220127, МИНСК, ЗАВОД "ЭЛЕКТРОНИКА"

ЗАПОЛНЯЕТ ТОРГОВОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

ДАТА ПРОДАЖИ _____
ЧИСЛО, МЕСЯЦ, ГОД

ПРОДАВЕЦ _____
ПОДПИСЬ ИЛИ ШТАМП

ШТАМП МАГАЗИНА

ДЕЙСТВИТЕЛЕН ПО ЗАПОЛНЕНИИ

ГАРАНТИЙНЫЙ НОМЕР МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА _____

СОДЕРЖАНИЕ РЕМОНТА. НАИМЕНОВАНИЕ И НОМЕР ПО СХЕМЕ
ЗАМЕНЕННОЙ ДЕТАЛИ ИЛИ УЗЛА. МЕСТО И ХАРАКТЕР ДЕ-
ФЕКТА _____

ДАТА РЕМОНТА _____
ЧИСЛО, МЕСЯЦ, ГОД

ПОДПИСЬ ЛИЦА, ПРОИЗВОДИВШЕГО РЕМОНТ _____

ПОДПИСЬ ВЛАДЕЛЬЦА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА,
ПОДТВЕРЖДАЮЩАЯ РЕМОНТ _____

ШТАМП РЕМОНТНОГО ПРЕДПРИЯТИЯ С УКАЗАНИЕМ ГОРОДА

ДЕЙСТВИТЕЛЕН ПО ЗАПОЛНЕНИИ

ОТРЫВНОЙ ТАЛОН НА ГАРАНТИЙНЫЙ РЕМОНТ
В ТЕЧЕНИЕ ВТОРОГО ГОДА ГАРАНТИИ

ЗАПОЛНЯЕТ ПРЕДПРИЯТИЕ-ИЗГОТОВИТЕЛЬ

МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР "ЭЛЕКТРОНИКА МК90"

№ 11-6568 ДАТА ВЫПУСКА 03.91

ПОСТАВЛЯЕТСЯ С МОДУЛЯМИ ПАМЯТИ (СМП)

МОДУЛЬ ПАМЯТИ 10-3695 ДАТА ВЫПУСКА 03.91
ТИП

МОДУЛЬ ПАМЯТИ 11-4796 ДАТА ВЫПУСКА 03.91
ТИП

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ОТК
ПРЕДПРИЯТИЯ-ИЗГОТОВИТЕЛЯ Гондаращенко
ПЕЧАТЬ ОТК

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПРИЕМКИ _____

АДРЕС ДЛЯ ВОЗВРАТА ТАЛОНА НА ПРЕДПРИЯТИЕ:

220127, МИНСК, ЗАВОД "ЭЛЕКТРОНИКА"

ЗАПОЛНЯЕТ ТОРГОВОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

ДАТА ПРОДАЖИ _____
ЧИСЛО, МЕСЯЦ, ГОД

ПРОДАВЕЦ _____
ПОДПИСЬ ИЛИ ПЕЧАТЬ

ПЕЧАТЬ МАГАЗИНА

ДЕЙСТВИТЕЛЕН ПО ЗАПОЛНЕНИИ

ГАРАНТИЙНЫЙ НОМЕР МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА _____

СОДЕРЖАНИЕ РЕМОНТА. НАИМЕНОВАНИЕ И НОМЕР ПО СХЕМЕ
ЗАМЕНЕННОЙ ДЕТАЛИ ИЛИ УЗЛА. МЕСТО И ХАРАКТЕР ДЕ-
ФЕКТА _____

ДАТА РЕМОНТА _____
ЧИСЛО, МЕСЯЦ, ГОД

ПОДПИСЬ ЛИЦА, ПРОИЗВОДИВШЕГО РЕМОНТ _____

ПОДПИСЬ ВЛАДЕЛЬЦА МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА,
ПОДТВЕРЖДАЮЩАЯ РЕМОНТ _____

ПЕЧАТЬ РЕМОНТНОГО ПРЕДПРИЯТИЯ С УКАЗАНИЕМ ГОРОДА

СХЕМА КЛАВИАТУРЫ ДЛЯ РАБОТЫ В
ФУНКЦИОНАЛЬНОМ РЕЖИМЕ

		~	*	%	^	+	
I. I	I 1 I	I 2 I	I 3 I	I 4 I	I 5 I	I : I	I ; I
	SIN	EXP	ABS	SGR	INT	LLIST	LPRINT
	&	.	()	?	=	
I I I	I 6 I	I 7 I	I 8 I	I 9 I	I 0 I	I / I	I - I
	COS	LOG	SGN	ATN	RND	LFILES	
A	B	V	Г	Д	Е	Ж	З
I A I	I B I	I W I	I G I	I D I	I E I	I V I	I Z I
AUTO	DRAW	WAIT	GOTO	DATA	END	EDIT	THEN
И	Я	К	Л	М	Н	О	П
I I I	I J I	I K I	I L I	I M I	I N I	I O I	I P I
INPUT	INIT	KILL	LET	LIST	NEXT	NAME	PRINT
P	C	T	У	Ф	X	Ц	Ч
I R I	I S I	I T I	I U I	I F I	I H I	I C I	I - I
RUN	STEP	SAVE	STOP	FOR	HELP	CLS	PLAY
Ш	Щ	Ь	И	Э	В	Я	
I C I	I J I	I X I	I Y I	I _ I	I \ I	I 0 I	I Q I
RETURN	RESTORE	REM	READ	RANDOMIZE	FILES	LOAD	LOCATE
			()			
I C Y I	I _ I	I C = I	I , I	I . I	I - - I	I 3 B I	I B K I
	DIS	DEV	DEF FN	DIM	DELETE		
		(--I		I--)			
I P / I	I _ I	I _ I	I	I	I _ I	I 0 K I	I B / I
	GOSUB						

КОМАНДЫ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА

1. КОМАНДЫ НЕПОСРЕДСТВЕННОГО РЕЖИМА

HELP

ФУНКЦИЯ: ВЫДАЕТ НА ЭКРАН Л К И ИНФОРМАЦИЮ О СОСТАВЕ
КОМАНД ЯЗЫКА БЕЛСИК, ИХ НАЗНАЧЕНИИ, ФОРМАТЕ
ЗАПИСИ И ПРИВЯЗКЕ К ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ КЛАВИАТУРЕ.

ФОРМАТ :

HELP *
HELP (ТЕМА)

ПРИМЕРЫ: HELP DRAW/A
HELP HELP

DELETE

ФУНКЦИЯ: УДАЛЯЕТ СТРОКИ ИЗ ПРОГРАММЫ

ФОРМАТ : DELETE (НАЧАЛЬНЫЙ НОМЕР СТРОКИ) : (КОНЕЧНЫЙ НОМЕР
СТРОКИ)

ПРИМЕРЫ : DELETE 50
DELETE 70,120
DELETE 1,8191

LIST

ФУНКЦИЯ: ПЕЧАТАЕТ ТЕКСТ ПРОГРАММЫ

ФОРМАТ : LIST (НАЧАЛЬНЫЙ НОМЕР СТРОКИ) : (КОНЕЧНЫЙ НОМЕР
СТРОКИ)

ПРИМЕРЫ : LIST
LIST 20
LIST 30,50

RUN

ФУНКЦИЯ: ВЫПОЛНЯЕТ ПРОГРАММУ

ФОРМАТ : RUN
ПРИМЕР : RUN

SAVE

ФУНКЦИЯ: СОХРАНЯЕТ ПРОГРАММУ НА СМП
 ФОРМАТ : SAVE ["СМНОМЕР СМП;ИМЯ ФАЙЛА.ТИП"]
 ПРИМЕРЫ: SAVE "SM0:TEXT.BAS"
 SAVE "SM1:BASIC"

LOAD

ФУНКЦИЯ: ЗАГРУЖАЕТ В ПАМЯТЬ ПРОГРАММУ ИЗ СМП
 ФОРМАТ : LOAD ["СМНОМЕР СМП;ИМЯ ВВОДИМОГО ФАЙЛА.ТИП"]
 ПРИМЕРЫ: LOAD "SM0:TEXT.BAS"
 LOAD "SM1:BASIC"

INIT

ФУНКЦИЯ: ИНИЦИАЛИЗИРУЕТ СМП
 ФОРМАТ : INIT ["СМНОМЕР СМП;"]
 ПРИМЕРЫ: INIT "SM1;"
 INIT

KILL

ФУНКЦИЯ: УДАЛЯЕТ ИЗ СМП УКАЗАННЫЙ ФАЙЛ
 ФОРМАТ : KILL ["СМНОМЕР СМП;ИМЯ ФАЙЛА.ТИП"]
 ПРИМЕР : KILL "SM0:TEXT.BAS"

NAME

ФУНКЦИЯ: ПЕРЕИМЕНОВЫВАЕТ ФАЙЛ НА СМП
 ФОРМАТ : NAME "(СТАРОЕ ИМЯ)"AS"(НОВОЕ ИМЯ)"
 ПРИМЕР : NAME "SM1:OLD.BAS"AS"NEW.BAS"

FILES

ФУНКЦИЯ: РАСПЕЧАТЫВАЕТ СПРАВОЧНИК СМП
 ФОРМАТ : FILES ["СМНОМЕР СМП;"]
 ПРИМЕРЫ: FILES
 FILES "SM1:"

DEV

ФУНКЦИЯ: ЗАДАЕТ ИМЯ УСТРОЙСТВА В КАЧЕСТВЕ РАБОЧЕГО СМП
 ФОРМАТ : DEV ["СМНОМЕР СМП;"]
 ПРИМЕРЫ: DEV
 DEV "SM1:"

AUTO

ФУНКЦИЯ: АВТОМАТИЧЕСКИ НУМЕРУЕТ СТРОКИ
 (ВЫХОД ИЗ РЕЖИМА ПО СУ/Р)
 ФОРМАТ : AUTO ["СНАЧАЛЬНЫЙ НОМЕР;С,ВАГ;"]
 ПРИМЕРЫ: AUTO
 AUTO ,20
 AUTO 5,10

MEM

ФУНКЦИЯ: ВЫДАЕТ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПАМЯТИ
 ФОРМАТ : MEM
 ПРИМЕР : MEM

E D I T

ФУНКЦИЯ: РЕДАКТИРУЕТ СТРОКИ ПРОГРАММЫ
ФОРМАТ : EDIT (НОМЕР СТРОКИ)
ПРИМЕР : EDIT 150

ПОДФУНКЦИИ E D I T

C Y / A - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА В НАЧАЛО СТРОКИ
C Y / B - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА В НАЧАЛО ПРЕДЫДУЩЕГО СЛОВА
C Y / E - СТИРАНИЕ СИМВОЛА ОТ МАРКЕРА ДО КОНЦА СТРОКИ
C Y / F - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА В НАЧАЛО СЛЕДУЮЩЕГО СЛОВА
C Y / X - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА В КОНЕЦ СТРОКИ

I -->I - РЕЖИМ ВСТАВКИ

I<-- I - СДВИГ СТРОКИ ДО ПОЗИЦИИ МАРКЕРА

---> - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА НА ОДНУ ПОЗИЦИЮ ВПРАВО
<--- - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА НА ОДНУ ПОЗИЦИЮ ВЛЕВО

I BK I - ВЫХОД ИЗ РЕЖИМА РЕДАКТИРОВАНИЯ

2. КОМАНДЫ ПРОГРАММНОГО РЕЖИМА

D I M

ФУНКЦИЯ: РЕЗЕРВИРУЕТ ПАМЯТЬ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ МАССИВА
ФОРМАТ : DIM ИМЯ МАССИВА(ЧИСЛОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ I, ЧИСЛОВОЕ
ЗНАЧЕНИЕ J)

ПРИМЕРЫ: DIM A(10)
DIM B(5,2)

D E F

ФУНКЦИЯ: ОПРЕДЕЛЯЕТ ФУНКЦИИ И ВЫРАЖЕНИЯ КАК
ОТДЕЛЬНУЮ ФУНКЦИЮ

ФОРМАТ : DEF FNC(БУКВА)(ПАРАМЕТР)=ВЫРАЖЕНИЕ

ПРИМЕРЫ: DEF FNХ(S)=S^2+4
DEF FNZ(X)=X^2
DEF FNA(X)=4+2

E N D

ФУНКЦИЯ: ПОСЛЕДНИЙ ОПЕРАТОР ПРОГРАММЫ

ФОРМАТ : END
ПРИМЕР : END

F O R - T O - S T E P / N E X T

ФУНКЦИЯ: ОПЕРАТОРЫ FOR И NEXT ИСПОЛЮЮТСЯ ДЛЯ
ОБОЗНАЧЕНИЯ НАЧАЛЬНОЙ И КОНЕЧНОЙ ТОЧЕК ЦИКЛА
ПРОГРАММЫ
ВСЕ ОПЕРАТОРЫ, СТОЯЩИЕ МЕЖДУ ОПЕРАТОРОМ FOR И
СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕМУ ОПЕРАТОРОМ NEXT, БУДУТ
ЦИКЛИЧЕСКИ ВЫПОЛНЯТЬСЯ В СООТВЕТСТВИИ С УСЛОВИЯ-
МИ, ЗАДАНЫМИ В ОПЕРАТОРЕ FOR

ФОРМАТ : FOR (ИМЯ ПЕРЕМЕННОЙ)=(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
TO (ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
[STEP (ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)] NEXT (ИМЯ
ПЕРЕМЕННОЙ)

ПРИМЕРЫ : FOR I=0 TO 9
NEXT I
FOR A=1 TO 9 STEP 2
PRINT A
NEXT A

G O S U B / R E T U R N

ФУНКЦИЯ: ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ВХОД В ПОДПРОГРАММУ И ВОЗВРАЩЕНИЕ ИЗ ПОДПРОГРАММЫ
 ФОРМАТ : GOSUB < НОМЕР СТРОКИ >
 RETURN
 ПРИМЕР : GOSUB 200
 RETURN

G O T O

ФУНКЦИЯ: ОСУЩЕСТВЛЯЕТ БЕЗУСЛОВНЫЙ ПЕРЕХОД К СТРОКЕ С УКАЗАННЫМ НОМЕРОМ
 ФОРМАТ : GOTO <НОМЕР СТРОКИ>
 ПРИМЕР : GOTO 210

I F

ФУНКЦИЯ: ОБЕСПЕЧИВАЕТ УСЛОВНЫЙ ПЕРЕХОД В ПРОГРАММЕ
 ФОРМАТ: IF (УСЛОВНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ) [THEN (ОПЕРАТОР)]
 [THEN (НОМЕР СТРОКИ)]
 [GOTO (НОМЕР СТРОКИ)]
 ПРИМЕРЫ: IF A>B THEN 10
 IF A>4 GOTO 50
 IF X>=70 THEN GOSUB 100

I N P U T

ФУНКЦИЯ: ВВОДИТ ДАННЫЕ С КЛАВИАТУРЫ ВО ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ
 ФОРМАТ : INPUT [ИМЯ ПЕРЕМЕННОЙ] [С, ИМЯ ПЕРЕМЕННОЙ]
 ПРИМЕРЫ: INPUT X
 INPUT A, B, C

L E T

ФУНКЦИЯ: ПРИСВАИВАЕТ ЗНАЧЕНИЕ ПЕРЕМЕННОЙ
 ФОРМАТ : LET (ИМЯ ПЕРЕМЕННОЙ) = (ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
 ПРИМЕРЫ: LET A=2
 LET X=A+B
 LET X=Y*2

P R I N T

ФУНКЦИЯ: ВЫВОДИТ (ПЕЧАТАЕТ) ДАННЫЕ НА ЭКРАН
 ФОРМАТ : PRINT
 PRINT (ВЫРАЖЕНИЕ) [, (ВЫРАЖЕНИЕ)] ...
 PRINT "СТРОКА СИМВОЛОВ" [, "СТРОКА СИМВОЛОВ"] ...
 ПРИМЕРЫ: PRINT A, B
 PRINT A+B
 PRINT "РЕЗУЛЬТАТ"

D A T A

ФУНКЦИЯ: ВВОДИТ В ПРОГРАММУ ЧИСЛОВЫЕ КОНСТАНТЫ, С КОТОРЫМИ ОПЕРАТОР READ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО СВЯЗЫВАЕТ ИМЕНА ПЕРЕМЕННЫХ
 ФОРМАТ : DATA ЧИСЛО [, ЧИСЛО] ...
 ПРИМЕР : DATA 5, 6, 7, 8

R E A D

ФУНКЦИЯ: ЧИТАЕТ ДАННЫЕ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ОПРЕДЕЛЕНЫ В DATA И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО СВЯЗЫВАЕТ ИХ СО СВОИМИ ПЕРЕМЕННЫМИ
 ФОРМАТ : READ (ИМЯ ПЕРЕМЕННОЙ) [, (ИМЯ ПЕРЕМЕННОЙ)] ...
 ПРИМЕР : READ S, T

R E S T O R E

ФУНКЦИЯ: ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ПОВТОРНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНСТАНТ ОПЕРАТОРА DATA, КОТОРЫМ ИМЕЕТ САМЫЙ НИЗКИЙ НОМЕР СТРОКИ В ПРОГРАММЕ
 ФОРМАТ : RESTORE
 ПРИМЕР : RESTORE

R E M A R K

ФУНКЦИЯ: ОПРЕДЕЛЯЕТ КОММЕНТАРИИ В ПРОГРАММЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
 ФОРМАТ : REMARK - КОММЕНТАРИЙ
 REM - КОММЕНТАРИЙ
 ПРИМЕР : REM - ВЫЧИСЛЕНИЕ ФАКТОРИАЛА X

W A I T

ФУНКЦИЯ: ПРИОСТАНАВЛИВАЕТ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ
 ФОРМАТ : WAIT A
 АРГУМЕНТ A ОПРЕДЕЛЯЕТ ВЕЛИЧИНУ ЗАДЕРЖКИ.
 ПРИМЕР : WAIT 3530

R A N D O M I Z E

ФУНКЦИЯ: ПОЗВОЛЯЕТ ПОЛУЧИТЬ РЯД СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ
В ПРОГРАММЕ, ИСПОЛЬЗУЯ ФУНКЦИЮ RND
ФОРМАТ : RANDOMIZE
ПРИМЕР : RANDOMIZE

S T O P

ФУНКЦИЯ: ВЫЗЫВАЕТ ПРЕКРАЩЕНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ
ФОРМАТ : STOP
ПРИМЕР : STOP

C L S

ФУНКЦИЯ: ОЧИЩАЕТ ЭКРАН ЭКРА И ПЕРЕВОДИТ КУРСОР В
КРАЙНЮЮ ЛЕВУЮ ПОЗИЦИЮ.
ФОРМАТ : CLS
ПРИМЕР : CLS

D I S

ФУНКЦИЯ: ВОСТАНАВЛИВАЕТ СЛУЖЕБНУЮ СТРОКУ
ФОРМАТ : DIS
ПРИМЕР : DIS

D R A W / O

ФУНКЦИЯ: ОПРЕДЕЛЯЕТ ТЕКУЩУЮ ТОЧКУ ЭКРАНА.
ФОРМАТ : DRAW O КООРДИНАТА X, КООРДИНАТА Y
ПРИМЕРЫ: DRAW OX,Y
DRAW O60,32

D R A W / H

ФУНКЦИЯ: ВЫСВЕЧИВАЕТ ТОЧКУ В ЗАДАНОЙ ПОЗИЦИИ
ФОРМАТ : DRAW H КООРДИНАТА X, КООРДИНАТА Y,
ПЕРЕМЕННАЯ
ПРИМЕР : DRAW HX,Y,A

D R A W / D

ФУНКЦИЯ: ВЫСВЕЧИВАЕТ ОТРЕЗКИ ПРЯМЫХ МЕЖДУ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬЮ ЗАДАНЫХ ТОЧЕК.
ФОРМАТ : DRAW D НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА X, НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА Y, КООРДИНАТА X, КООРДИНАТА Y
ПРИМЕР : DRAW D34,34,67,50

D R A W / E

ФУНКЦИЯ: ГАСИТ ТОЧКУ (ЛИНИЮ) В ЗАДАНОМ ПОЛОЖЕНИИ.
ФОРМАТ : DRAW E НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА X, НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА Y, КООРДИНАТА X, КООРДИНАТА Y
ПРИМЕР : DRAW E34,34,67,50

D R A W / I

ФУНКЦИЯ: ВЫЧЕРЧИВАЕТ ПРЯМУЮ ЛИНИЮ, КООРДИНАТЫ КОТОРОЙ ЗАДАНЫ ОТНОСИТЕЛЬНО.
ФОРМАТ : DRAW I ПРИРАЩЕНИЕ ПО X, ПРИРАЩЕНИЕ ПО Y
ПРИМЕРЫ: DRAW I20,10,-5,-30
DRAW I-10,0

D R A W / A

ФУНКЦИЯ: ВЫСВЕЧИВАЕТ ПРЯМОУГОЛЬНИК, ЗАДАНЫМИ КООРДИНАТАМИ ЕГО ДИАГОНАЛИ.
ФОРМАТ : DRAW A НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА X, НАЧАЛЬНАЯ КООРДИНАТА Y, ДИАГОНАЛЬНАЯ КООРДИНАТА X, ДИАГОНАЛЬНАЯ КООРДИНАТА Y
ПРИМЕРЫ : DRAW A0,0,30,60
DRAW A-I,I,I,-I

D R A W / C

ФУНКЦИЯ: ВЫСВЕЧИВАЕТ ОКРУЖНОСТЬ ПО ЗАДАННЫМ
КООРДИНАТАМ ЦЕНТРА И РАДИУСУ.
ФОРМАТ : DRAW C КООРДИНАТА X ЦЕНТРА, КООРДИНАТА
Y ЦЕНТРА, РАДИУС

ПРИМЕР : DRAW C60,32,10

D R A W / X

ФУНКЦИЯ: ВЫСВЕЧИВАЕТ ОСИ КООРДИНАТ.
ФОРМАТ : DRAW X НАПРАВЛЕНИЕ ОСИ КООРДИНАТ, РАЗМЕР
ДЕЛЕНИЯ ОСИ, КОЛИЧЕСТВО ДЕЛЕНИЙ
ПРИМЕР : DRAW X1,5,5

D R A W / G

ФУНКЦИЯ: ВЫЧЕРЧИВАНИЕ ВЕРТИКАЛЬНЫХ ИЛИ ГОРИЗОНТАЛЬНЫХ
ПОЛОС ЗАДАННОЙ ШИРИНЫ.
ФОРМАТ : DRAW G НАПРАВЛЕНИЕ ШТРИХОВКИ,
ПРОТЯЖЕННОСТЬ ПО ОСИ X,
ПРОТЯЖЕННОСТЬ ПО ОСИ Y,
РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ЛИНИЯМИ

ПРИМЕР : DRAW G1,20,20,2

L O C A T E

ФУНКЦИЯ: ОПРЕДЕЛЯЕТ ПОЗИЦИЮ КУРСОРА
ФОРМАТ : LOCATE X,Y
ПРИМЕР : LOCATE 60,32

P L A Y

ФУНКЦИЯ : ПОДАЕТ ЗВУКОВЫЕ СИГНАЛЫ
ФОРМАТ : PLAY (ТОН), <ДЛИТЕЛЬНОСТЬ>
ПРИМЕР : FOR I=1 TO 40
PLAY 1,20
NEXT I

3. ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ

S I N

ФУНКЦИЯ: ТРИГОНОМЕТРИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ СИНУСА SIN(X)
ФОРМАТ : SIN(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : SIN(A/B)

C O S

ФУНКЦИЯ: ТРИГОНОМЕТРИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ КОСИНУСА COS(X)
ФОРМАТ : COS(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : COS(A*10)

A T N

ФУНКЦИЯ: ОБРАТНАЯ ТРИГОНОМЕТРИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ ОТ TAN(X)
ФОРМАТ : ATN(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : ATN(A/100)

S Q R

ФУНКЦИЯ: КВАДРАТНЫЙ КОРЕНЬ
ФОРМАТ : SQR(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : SQR(30)

E X P

ФУНКЦИЯ: ПОКАЗАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ
ФОРМАТ : EXP(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : EXP(1)

L O G

ФУНКЦИЯ: НАТУРАЛЬНЫЙ ЛОГАРИФМ
ФОРМАТ : LOG(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : LOG(2.71828)

A B S

ФУНКЦИЯ: АБСОЛЮТНОЕ ЗНАЧЕНИЕ
ФОРМАТ : ABS(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : ABS(-10.5)

I N T

ФУНКЦИЯ: ЦЕЛОЧИСЛЕННАЯ ФУНКЦИЯ. ВЫЧИСЛЯЕТ ЗНАЧЕНИЕ
НАИБОЛЬШЕГО ЧИСЛА, НЕ ПРЕВЫШАЮЩЕЕ ЗНАЧЕНИЯ
АРГУМЕНТА
ФОРМАТ : INT(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : INT(3.14)

S G N

ФУНКЦИЯ: ЗНАК ЧИСЛОВОГО ВЫРАЖЕНИЯ
ФОРМАТ : SGN(ЧИСЛОВОЕ ВЫРАЖЕНИЕ)
ПРИМЕР : SGN(-1)

R N D

ФУНКЦИЯ: ГЕНЕРИРУЕТ СЛУЧАЙНОЕ ЧИСЛО ИЛИ СОВОКУПНОСТЬ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ В ИНТЕРВАЛЕ [0,1]
 ФОРМАТ: RND(ЛЮБОЕ ЧИСЛО)
 ПРИМЕР: RND(0)

I N C

ФУНКЦИЯ: ВЫДАЧА КОДА НАЖАТОЙ КЛАВИШИ
 ФОРМАТ: INC
 ПРИМЕР: 10 LET A=INC: IF A=0 GOTO 10
 20 PRINT A

ПРИЛОЖЕНИЕ 3.

СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКАХ

1. ФОРМАТ СООБЩЕНИЙ

ВЕЙСИК ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ПРОВЕРКУ ОПЕРАТОРОВ ПРОГРАММЫ И ВВОДИМЫХ ДАННЫХ И ДЛЯ КАЖДОЙ ОБНАРУЖЕННОЙ ОШИБКИ ПЕЧАТАЕТ СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ
 СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКАХ ИМЕЮТ СЛЕДУЮЩИЙ ФОРМАТ:

ОШ XXX STR YYY

ГДЕ XXX - КОД ОШИБКИ,
 YYY - НОМЕР СТРОКИ, В КОТОРОЙ ПРОИЗОШЛА ОШИБКА
 ЕСЛИ YYY=0, ЭТО ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ОШИБКА ПРОИЗОШЛА В РЕЖИМЕ КОМАНД, Т.Е. В ПОСЛЕДНЕЙ ВВОДИМОЙ СТРОКЕ.

2. ОШИБКИ

КОДЫ ОШИБОК С 0 ПО 64 УКАЗЫВАЮТ НА НЕУСТРАНИМЫЕ ОШИБКИ, ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПРЕКРАЩАЕТСЯ ПОСЛЕ ПЕЧАТИ СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКЕ.

НЕУСТРАНИМЫЕ ОШИБКИ ПРИВЕДЕНЫ В ТАБЛ. 1.

КОДЫ ОШИБОК С 65 ПО 127 УКАЗЫВАЮТ НА УСТРАНИМЫЕ ОШИБКИ; ПОСЛЕ ПЕЧАТИ СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОДОЛЖАЕТСЯ.

УСТРАНИМЫЕ ОШИБКИ ПРИВЕДЕНЫ В ТАБЛ. 2.

НЕУСТРАНИМЫЕ ОШИБКИ

ТАБЛИЦА 1

Код ошибки	Содержание ошибки
0	ПЕРЕПОЛНЕНИЕ ПАМЯТИ, ОТВЕДЕННОЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ
1	НЕРАСПОЗНАВАЕМЫЙ ОПЕРАТОР
2	НЕДОПУСТИМЫЙ ОПЕРАТОР GOTO ИЛИ GOSUB
3	НЕДОПУСТИМЫЙ ЗНАК, ОГРАНИЧИВАЮЩИЙ ОПЕРАТОР (ОБЫЧНО В СЛУЧАЕ НЕПРАВИЛЬНО СФОРМИРОВАННОГО ОПЕРАТОРА, КОТОРЫЙ ВЫЗЫВАЕТ ПРЕЖДЕВРЕМЕННОЕ ОКОНЧАНИЕ ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА)
4	ОПЕРАТОР RETURN БЕЗ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОПЕРАТОРА GOSUB
5	НЕПРАВИЛЬНО СФОРМИРОВАН ИНДЕКС
6	ИНДЕКС НЕ ПОПАДАЕТ В ИНТЕРВАЛ ОТ 0 ДО 255 ИЛИ ПРЕВЫШАЕТ МАКСИМУМ, УСТАНОВЛЕННЫЙ ПРОГРАММОЙ
7	НЕСООТВЕТСТВИЕ СКОБОК В ОПЕРАТОРЕ
8	НЕДОПУСТИМЫЙ ОПЕРАТОР LET
9	НЕДОПУСТИМЫЙ ЗНАК ОПЕРАЦИИ ОТНОШЕНИЯ В ОПЕРАТОРЕ IF
10	НЕДОПУСТИМЫЙ ОПЕРАТОР IF
11	НЕДОПУСТИМЫЙ ОПЕРАТОР PRINT
12	СЛИШКОМ ДЛИННАЯ ВВОДИМАЯ СТРОКА (ПРЕВЫШАЕТ 80 ЗНАКОВ)
13	НЕПРАВИЛЬНАЯ РАЗМЕРНОСТЬ В ОПЕРАТОРЕ DIM
14	В ПАМЯТИ НЕДОСТАТОЧНО МЕСТА ДЛЯ МАССИВА
15	НЕПРАВИЛЬНО СФОРМИРОВАН ОПЕРАТОР DEF
16	НЕДОПУСТИМЫЙ НОМЕР СТРОКИ ИЛИ ЗНАЧЕНИЕ РАЗМЕРНОСТИ
17	ОПЕРАТОР DIM ДЛЯ РАНЕЕ ОПИСАННОГО ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАННОГО ЭЛЕМЕНТА
18	НЕПРАВИЛЬНАЯ ПЕРЕМЕННАЯ В СПИСКЕ ОПЕРАТОРА INPUT

ПРОДОЛЖЕНИЕ ТАБЛ. 1

КОД ОШИБКИ	СОДЕРЖАНИЕ ОШИБКИ
19	НЕПРАВИЛЬНАЯ ПЕРЕМЕННАЯ В СПИСКЕ ОПЕРАТОРА READ
20	ДАНИЕ В СПИСКЕ ОПЕРАТОРА READ ИСЧЕРПАНЫ
21	НЕПРАВИЛЬНЫЙ ФОРМАТ ОПЕРАТОРА DATA
22	НЕДОПУСТИМЫЙ ОПЕРАТОР FOR
23	FOR НЕ СООТВЕТСТВУЕТ СОТВЕТСТВУЮЩИМ ОПЕРАТОРАМ NEXT
24	ОПЕРАТОР NEXT БЕЗ ОПЕРАТОРА FOR
25	НЕСООТВЕТСТВИЕ КОМАНД В ОПЕРАТОРЕ
27	НЕПРАВИЛЬНО СФОРМИРОВАНО ВЫВЕДЕНИЕ (ОПУЩЕН ПОРЯДОК ЧИСЛА В ФОРМАТЕ E)
29	НЕВЕРНАЯ ФУНКЦИЯ ОПЕРАТОРА DRAW
30	НЕ ЗАДАН ПАРАМЕТР
31	НЕВЕРНАЯ НОТА В ОПЕРАТОРЕ PLAY
59	НЕТ МЕСТА В СМВ
60	НЕ НАЙДЕН ПЕРЕНАИМЕНОВАННЫЙ ФАЙЛ
61	НЕВЕРНЫЙ ФОРМАТ ОПЕРАТОРА NAME
62	ФАЙЛ НЕ НАЙДЕН
63	СИСТЕМАТИЧЕСКАЯ ОШИБКА В ИМЕНИ ФАЙЛА

УСТРАНЕНИЕ ОШИБКИ

ТАБЛИЦА 2

КОД ОШИБКИ	СОДЕРЖАНИЕ ОШИБКИ
120	НЕДОПУСТИМЫЕ ЗНАКИ ПРИ ВВОДЕ
121	ВВЕДЕНО НЕДОСТАТОЧНО ДАННЫХ ПО ОПЕРАТОРУ INPUT
122	ВВЕДЕНО СЛИШКОМ МНОГО ДАННЫХ ПО ОПЕРАТОРУ INPUT
123	НЕСУЩЕСТВУЮЩАЯ ПЕРЕМЕННАЯ
124	ЧИСЛО СЛИШКОМ ВЕЛИКО ДЛЯ ФИКСАЦИИ (ВЕРОЯТНО, КОМБИНАЦИЯ ИНДЕКСОВ ПРЕВЫШАЕТ ДИАПАЗОН)
125	ПЕРЕПОЛНЕНИЕ ИЛИ ЗАЕМ ПРИ ДЕЛЕНИИ/УМНОЖЕНИИ
126	КВАДРАТНЫЙ КОРЕНЬ ИЗ ОТРИЦАТЕЛЬНОГО ЧИСЛА
127	ЛОГАРИФМ ОТРИЦАТЕЛЬНОГО ЧИСЛА ИЛИ НУЛЯ; ПЕРЕПОЛНЕНИЕ ПРИ ВЫЧИСЛЕНИИ EXP

ПРИМЕРЫ ПРОГРАММ

1. ПОСТРОЕНИЕ КРИВЫХ

1.1. ПОСТРОЕНИЕ ОКРУЖНОСТИ

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ОПЕРАТОРА DRAW/C МОЖЕТ БЫТЬ ВЫЧЕРЧЕНА ОКРУЖНОСТЬ. ПРИ ЭТОМ ДОСТАТОЧНО ОПРЕДЕЛИТЬ КООРДИНАТЫ ЕЕ ЦЕНТРА И РАДИУС.

ПРОГРАММА, С ПОМОЩЬЮ КОТОРОЙ ПРОИЗВОДИТСЯ ВЫЧЕРЧИВАНИЕ ОКРУЖНОСТИ РАДИУСОМ 25 И С ЦЕНТРОМ В КООРДИНАТАХ (50,32):

```
10 DRAW C50,32,25
```

ТЕПЕРЬ ВЫЧЕРТИМ КОНЦЕНТРИЧЕСКИЕ ОКРУЖНОСТИ РАДИУСАМИ 10, 20 И 30 С ЦЕНТРОМ В КООРДИНАТАХ (50,32).

```
5 CLS
10 FOR R=1 TO 3
20 DRAW C50,32,R*10
30 NEXT R
```

1.2. ПОСТРОЕНИЕ СИГУСОИДЫ

В ПРОГРАММЕ ПОСТРОЕНИЯ СИГУСОИДЫ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПОСТРОЕНИЕ ОСЕЙ КООРДИНАТ, НАНЕСЕНИЕ ДЕЛЕНИЙ ШКАЛА И ВЫЧЕРЧИВАНИЕ СИГУСОИДЫ С ПОМОЩЬЮ ОПЕРАТОРА DRAW/X.

ЗНАЧЕНИЯ ШКАЛА МОГУТ БЫТЬ РАСПОЛОЖЕНЫ В ВЕРТИКАЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИИ С ПОМОЩЬЮ ОПЕРАТОРА PRINT.

```
10 CLS
20 FOR I=0 TO 2 STEP 2
30 DRAW O20,32
40 DRAW XI,5,4 :NEXT I
50 DRAW O20,32
60 DRAW XI,10,8
70 GOSUB 200
80 GOSUB 400
90 GOSUB 600
100 END
200 LET A=28
205 FOR I=90 TO 360 STEP 90
210 DRAW OA,25
220 PRINT (03; Y3) I;
225 LET A=A+25
226 IF I=90 THEN LET A=A-6
230 NEXT I
240 RETURN
400 FOR I=-1 TO 1 STEP 1
410 DRAW O2,30-I*20
420 PRINT I
430 NEXT I
440 RETURN
600 FOR I=0 TO 360 STEP 4.5
610 LET X=20+I*(2/9)
620 LET Y=32+20*SIN(PI/180*I)
630 DRAW HX,Y
640 NEXT I
650 RETURN
```

2. ПОСТРОЕНИЕ ЛИНЕЙНЫХ ГРАФИКОВ

ПОСКОЛЬКУ ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ ГРАФИКА ТРЕБУЕТСЯ ЗАДАНИЕ КООРДИНАТ, ТО ИХ НУЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ ПРЕЖДЕ ВСЕГО. НАЧАЛО КООРДИНАТ МОЖЕТ БЫТЬ ПОМЕЩЕНО В ПОЛОЖЕНИЕ (X,Y) С ПОМОЩЬЮ ОПЕРАТОРА:

```
DRAW OX,Y
```

ВЫЧЕРЧИВАНИЕ ОСЕЙ КООРДИНАТ ПРОИЗВОДИТСЯ С ПОМОЩЬЮ ОПЕРАТОРОВ:

```
DRAW Y0,5,10
DRAW X1,5,10
DRAW Y2,5,10
DRAW X3,5,10
```

ЧИСЛА, СЛЕДУЮЩИЕ ПОСЛЕ X, УКАЗЫВАЮТ НА НАПРАВЛЕНИЕ ОСЕЙ.
0: ВЫЧЕРЧИВАЕТСЯ ОСЬ Y ИЗ НАЧАЛА КООРДИНАТ ВВЕРХ
1: ВЫЧЕРЧИВАЕТСЯ ОСЬ X ИЗ НАЧАЛА КООРДИНАТ ВПРАВО
2: ВЫЧЕРЧИВАЕТСЯ ОСЬ Y ИЗ НАЧАЛА КООРДИНАТ ВНИЗ
3: ВЫЧЕРЧИВАЕТСЯ ОСЬ X ИЗ НАЧАЛА КООРДИНАТ ВЛЕВО

СЛЕДУЮЩИМ ЧИСЛОВЫМ ЗНАЧЕНИЕМ (5) ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ МЕТКАМИ ШКАЛЫ (В ТОЧКАХ), ЧИСЛО 10 ОПРЕДЕЛЯЕТ КОЛИЧЕСТВО МЕТОК ШКАЛЫ.

ЭТИ ОПЕРАТОРЫ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ В КАЧЕСТВЕ ПРИМЕРА В СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ:

```

5   CLS
10  FOR I=0 TO 3
20  DRAW 0,60,32
30  DRAW X1,5,4
40  NEXT I

```

ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ЭТОЙ ПРОГРАММЫ ВЫЧЕРЧИВАЮТСЯ ОСИ КООРДИНАТ С НАЧАЛОМ В ТОЧКЕ (60,32), ПОКАЗАННЫЕ НА РИС.1.

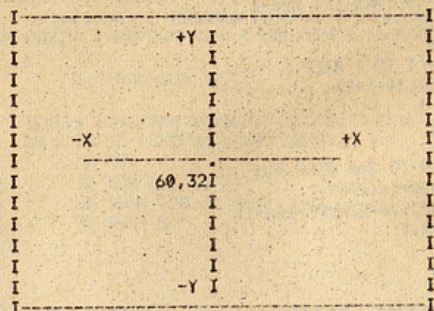


РИС.1.

ЛИНЕЙНЫЕ ГРАФИКИ ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ПРИ ИССЛЕДОВАНИИ ПРОЦЕССОВ, ПРОТЕКАЮЩИХ ВО ВРЕМЕНИ. РАССМОТРИМ ПРОГРАММУ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРОЙ СТРОИТСЯ ЛИНЕЙНЫЙ ГРАФИК СРЕДНЕЙ ТЕМПЕРАТУРЫ ЗА МЕСЯЦ.

ПРЕДПОЛОЖИМ, ЧТО СРЕДНЯЯ ТЕМПЕРАТУРА ЗА МЕСЯЦ В ОПРЕДЕЛЕННОМ ГОРОДЕ ИЗМЕНЯЛАСЬ В СООТВЕТСТВИИ С ТАБЛ.1. ЭТИ ДАННЫЕ ВВОДЯТСЯ В ПРОГРАММУ С ПОМОЩЬЮ ОПЕРАТОРА DATA. ЗАТЕМ, С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДИТСЯ ПОСТРОЕНИЕ ГРАФИКА СРЕДНЕЙ ТЕМПЕРАТУРЫ ЗА МЕСЯЦ. СЧИТЫВАНИЕ ДАННЫХ ПРОИЗВОДИТСЯ С ПОМОЩЬЮ ОПЕРАТОРА READ.

ТАБЛИЦА 1.

МЕСЯЦ	ТЕМПЕРАТУРА	МЕСЯЦ	ТЕМПЕРАТУРА	МЕСЯЦ	ТЕМПЕРАТУРА
ЯНВАРЬ	11,5	МАЙ	19,8	СЕНТЯБРЬ	22,3
ФЕВРАЛЬ	9,8	ИЮНЬ	23,4	ОКТАБРЬ	18,5
МАРТ	13,7	ИЮЛЬ	26,6	НОЯБРЬ	15,9
АПРЕЛЬ	18,3	АВГУСТ	28,2	ДЕКАБРЬ	14,7

```

10  CLS
20  DRAW 0,30,50
30  DRAW X0,10,4
35  DRAW 0,30,50
40  DRAW X1,5,12
50  FOR I=1 TO 3
60  LOCATE 15,I*10
70  PRINT 40-I*10
80  NEXT I
90  FOR I=1 TO 12
100 LET X=30+(I-1)*5
110 READ A
120 LET Y=INT(50-A)
130 IF I=1 THEN 160
140 DRAW DP,0,X,Y
150 NEXT I
160 LET P=X: LET Q=Y
170 DATA 11.5,9.8,13.7,18.3,19.8,23.4
175 DATA 26.6,28.2,22.3,18.5,15.9,14.7
180 END

```

3. ПОСТРОЕНИЕ ГИСТОГРАММ

3.1. ПОСТРОЕНИЕ ГИСТОГРАММ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СИМВОЛОВ

ПРИНЦИП ПОСТРОЕНИЯ ГИСТОГРАММ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО НА ЭКРАНЕ ДИСПЛЕЯ ВЫСВЕЧИВАЕТСЯ РИСУНОК В ВИДЕ СТОЛБИКОВ, ДЛИНА КОТОРЫХ ПРОПОРЦИОНАЛЬНА ЗНАЧЕНИЮ N. ПОСКОЛЬКУ НА ЭКРАНЕ ДИСПЛЕЯ ВМЕЩАЕТСЯ ТОЛЬКО 20 ЦИФР, ТО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВЫСВЕЧИВАТЬ ЛИНЕЙНЫЕ ВЕЛИЧИНЫ, ПРЕВЫШАЮЩИЕ ЧИСЛО 20, НЕОБХОДИМО ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАСТАВЛИВАНИЕ.

ЕСЛИ ВЫ ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩУЮ ПРОГРАММУ И ПРИСВОИТЕ N ЗНАЧЕНИЯ ОТ 1 ДО 20, ТО НА ЭКРАНЕ ВЫСВЕТИТСЯ ЛИНИЯ ДЛИНОЙ В N СИМВОЛОВ. ЭТОТ СТОЛБИК БУДЕТ НЕПРЕРЫВНЫМ.

```

10 CLS
20 INPUT N
25 LOCATE 0,32
30 FOR I=1 TO N
40 PRINT " ";
50 NEXT I
60 END

```

3.2. ПОСТРОЕНИЕ ГИСТОГРАММ С ПОМОЩЬЮ ГРАФИКОВ

ПРИВЕДЕННУЮ ВЫШЕ ПРОГРАММУ МОЖНО ВЕРЕДЕЛАТЬ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ ВМЕСТО СИМВОЛОВ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ТОЧКИ. СЛЕДУЮЩАЯ ПРОГРАММА ЯВЛЯЕТСЯ ТАКИМ ПРИМЕРОМ.

С ПОМОЩЬЮ ЭТОЙ ПРОГРАММЫ ПО ГОРИЗОНТАЛИ МОЖЕТ БЫТЬ ВЫСВЕЧЕНО 120 ТОЧЕК, ПРИ ЭТОМ КАЖДАЯ ТОЧКА ПО ДЛИНЕ В ШЕСТЬ РАЗ КОРОЧЕ СИМВОЛА.

```

10 CLS
20 INPUT N
30 FOR I=0 TO N-1
40 DRAW HI,10
50 NEXT I
60 END

```

ПОЛУЧАЕМЫЕ С ПОМОЩЬЮ ЭТОЙ ПРОСТОЙ ПРОГРАММЫ ГИСТОГРАММЫ ИМЕЮТ ВИД ПРЯМЫХ ЛИНИЙ. МОЖНО НАПИСАТЬ ПРОГРАММУ В КОТОРОЙ ВМЕСТО ГОРИЗОНТАЛЬНЫХ ЛИНИЙ БУДУТ ВЫСВЕЧИВАТЬСЯ СТОЛБИКИ.

```

10 CLS
20 INPUT N
30 DRAW A0,32,N-1,26
40 END

```

ПОЛУЧАЕМЫЕ С ПОМОЩЬЮ ЭТОЙ ПРОСТОЙ ПРОГРАММЫ СТОЛБИКИ СВЕТАТСЯ МОНОТОННО. МОЖНО НАПИСАТЬ ПРОГРАММУ, В КОТОРОЙ СТОЛБИК БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ В ВИДЕ ОПРЕДЕЛЕННОГО УЗОРА. ТАКИЕ УЗОРЫ МОЖНО РЕАЛИЗОВАТЬ ПУТЕМ ВНЕСЕНИЯ ИЗМЕНЕНИЯ И ДОБАВЛЕНИЯ В ВЫШЕ ПРИВЕДЕННУЮ ПРОГРАММУ.

1) ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ШТРИХОВКА СТОЛБИКА:

```

35 DRAW 00,26
36 DRAW 61,N-1,6,2

```

2) ВЕРТИКАЛЬНАЯ ШТРИХОВКА СТОЛБИКА:

```

35 DRAW 00,26
36 DRAW 62,N-1,6,2

```

3.3. ПОСТРОЕНИЕ КРУГОВЫХ ДИАГРАММ

ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ ОКРУЖНОСТИ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ КОМАНДА DRAW C. ОДНАКО, ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ КРУГОВОЙ ДИАГРАММЫ НЕОБХОДИМО ПРОВЕСТИ ЛИНИИ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СЕКТОРА, СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ОПРЕДЕЛЕННЫМ ВЕЛИЧИНАМ.

НИЖЕ В КАЧЕСТВЕ ПРИМЕРА ПОКАЗАНА ПРОГРАММА, КОТОРАЯ ПОЗВОЛЯЕТ РАЗДЕЛИТЬ ОКРУЖНОСТЬ НА 5 ЧАСТЕЙ.

```

10 CLS
20 DRAW CS0,32,30
30 LET S=0: LET T=0
40 FOR I=1 TO 5: READ A: LET T=T+A:NEXT I
50 RESTORE: LET A=0
60 FOR I=1 TO 5: LET A1=A
70 READ A: LET S=S+A
80 LET X=50+INT(30*COS(2*PI*S/T))
90 LET Y=32-INT(30*SIN(2*PI*S/T))
100 DRAW D50,32,X,Y
110 LET A2=(A1+A)/2 : GOSUB 200
115 NEXT I
120 END
130 DATA 100,200,300,400,500
200 LET A3=COS(2*PI*S/(T+A2))
205 LET X=84
206 IF A3<0 THEN LET X=5
210 LET Y=25-INT(22*SIN(2*PI*S/(T+A2)))
220 DRAW OX,Y
230 PRINT I*100
240 RETURN

```

3.4 ДВА ПРИМЕРА ПОСТРОЕНИЯ ГИСТОГРАММ

ГИСТОГРАММЫ ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДЛЯ НАГЛЯДНОГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ СООТНОШЕНИЯ НЕКОТОРЫХ ДАННЫХ.

ОДНАКО НЕОБХОДИМО, ЧТОБЫ НАРЯДУ С СОПОСТАВИТЕЛЬНОЙ НАГЛЯДНОСТЬЮ СТОЛБИКИ ГИСТОГРАММЫ ПРАВИЛЬНО ОТРАЖАЛИ КОЛИЧЕСТВЕННО ОТОБРАЖАЕМУЮ ВЕЛИЧИНУ. ПОЭТОМУ ЗДЕСЬ ВАЖНО ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ МАСШТАБ, ЧТОБЫ ГИСТОГРАММА ХОРОШО УЛОЖИЛАСЬ НА ЭКРАНЕ.

СУЩЕСТВУЕТ МНОГО ПУТЕЙ ПОСТРОЕНИЯ ГРАФИКОВ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИХ ПРИМЕНЕНИЯ. В ОСНОВНОМ, ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ТАКИЕ ГИСТОГРАММЫ, В КОТОРЫХ ОДНИМ СТОЛБИКОМ ВЫРАЖАЕТСЯ КОЛИЧЕСТВЕННОЕ ЗНАЧЕНИЕ ОДНОЙ ВЕЛИЧИНЫ (НАПРИМЕР, КОГДА ИЛЛЮСТРИРУЕТСЯ КОЛИЧЕСТВО РАЗЛИЧНЫХ ИЗДЕЛИЙ). БЫВАЮТ ГИСТОГРАММЫ, В КОТОРЫХ ОДНИМ СТОЛБИКОМ ИЛЛЮСТРИРУЕТСЯ КАК ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО, ТАК И КАКИЕ-НИБУДЬ ДЕТАЛИ (НАПРИМЕР, СООТНОШЕНИЕ ОБЩЕГО КОЛИЧЕСТВА И КОНКРЕТНОГО ИЗДЕЛИЯ).

НАПИШЕМ ПРОГРАММУ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СЛЕДУЮЩЕГО ПРИМЕРА ПРОИЗВОДИТСЯ ПОСТРОЕНИЕ ТАКИХ ГИСТОГРАММ ДВУХ ТИПОВ.

ПРИМЕР ДАННЫХ: КОЛИЧЕСТВО АВТОМОБИЛЕЙ ДВУХ ТИПОВ А И В, ИЗГОТОВЛИВАЕМЫХ НА ОДНОМ ПРОИЗВОДСТВЕ, ПРИВЕДЕНО В ТАБЛ.2.

ТАБЛИЦА 2.

I	I 1980	I 1981	I 1982
АВТОМОБИЛИ	48200	57200	67200
А			
АВТОМОБИЛИ	39200	31100	27500
В			

ПРОГРАММА ПОСТРОЕНИЯ ГИСТОГРАММЫ, В КОТОРОЙ ОДНИМ СТОЛБИКОМ ОТОБРАЖАЕТСЯ КОЛИЧЕСТВЕННОЕ ЗНАЧЕНИЕ ТОЛЬКО ОДНОЙ ВЕЛИЧИНЫ.

СТОЛБИК ГИСТОГРАММЫ, ОТОБРАЖАЮЩИЙ ПРОИЗВОДСТВО АВТОМОБИЛЕЙ ТИПА А - СВЕТЛЫЙ, СТОЛБИК, ОТОБРАЖАЮЩИЙ ПРОИЗВОДСТВО АВТОМОБИЛЕЙ ТИПА В - ТЕМНЫЙ.

```

10 CLS
20 FOR I=0 TO 2
30 LOCATE 12,10+I*16
40 PRINT 80+I
50 FOR J=1 TO 2
60 READ A
70 LET Y=I*14+(J-1)*8+10
80 DRAW A 30,Y+4,30+INT(A/1000),Y
90 IF J=1 THEN GOTO 120
100 DRAW O30,Y
110 DRAW G1,INT(A/1000),4
120 NEXT J: NEXT I
130 DATA 48200,39200,57200,31100,67200,27500
140 END

```


ПРОГРАММА ПОСТРОЕНИЯ ГИСТОГРАММЫ, В КОТОРОЙ ОДНИМ СТОЛБИКОМ ОДНОВРЕМЕННО ОТОБРАЖАЕТСЯ ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО И ДЕТАЛИ.

```

10 CLS
20 FOR I=0 TO 2
30 LOCATE 12,10+I*16
40 PRINT 80+I
50 READ A,B
60 LET Y=I*16+10
70 DRAW A30,Y+8,30+INT(A/1000),Y
75 DRAW 030,Y
80 DRAW A30,Y+8,30+INT(B/1000),Y
85 DRAW 030,Y
90 DRAW 01,INT(B/1000),8
100 NEXT I
110 DATA 48200,39200,57200,31100,67200,27500
120 END

```

4. ИЗОБРАЖЕНИЕ ДВИЖУЩИХСЯ ОБЪЕКТОВ

4.1. СОЗДАНИЕ ДВИЖУЩИХСЯ РИСУНКОВ

ЕСЛИ ВЫ ВЫПОЛНИТЕ СЛЕДУЮЩУЮ ПРОГРАММУ, МЕТКА '*' БУДЕТ ПЕРЕДВИГАТЬСЯ СЛЕВА НАПРАВО И СПРАВА НАЛЕВО.

```

10 CLS
20 FOR I=0 TO 14 ---
   I
30 LOCATE I*6,8   I ДВИЖЕНИЕ СЛЕВА НАПРАВО
   I
40 PRINT (S2,2)" *" I
   I
50 NEXT I -----

60 FOR I=14 TO 0 STEP -1 ---
   I
70 LOCATE I*6,8   I
   I
80 PRINT (S2,2)" *" I ДВИЖЕНИЕ СПРАВА
   I НАЛЕВО
90 NEXT I         I
100 GOTO 20 -----

```

КАК ПОКАЗАНО В ПРОГРАММЕ, ПРИ ИЗМЕНЕНИИ УПРАВЛЯЮЩЕЙ ПЕРЕМЕННОЙ I В СТОКЕ 20 ОТ 0 ДО 17, С ПОМОЩЬЮ ОПЕРАТОРА СТОККИ 30 ПОЛОЖЕНИЕ КУРСОРА ИЗМЕНЯЕТСЯ ОТ (0,8) ДО (114,8). МЕТКА '*' ВЫСВЕЧИВАЕТСЯ НА ЭКРАНЕ ПУТЕМ ВЫЧЕРЧИВАНИЯ " ", В ТО ВРЕМЯ, КАК МЕТКА '*', ВЫСВЕЧИВАЮЩАЯСЯ ПЕРЕД ЭТИМ, СТИРАЕТСЯ ПОВЕЛОМ.

ПРИ ПОВТОРЕНИИ ЭТОЙ ПРОЦЕДУРЫ СОЗДАЕТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО ОНА ПЕРЕНЕШАЕТСЯ СЛЕВА НАПРАВО. ОПЕРАТОРЫ, РАСПОЛОЖЕННЫЕ В СТОКАХ 60-90, АНАЛОГИЧНЫМ ОБРАЗОМ ПЕРЕНЕШАЮТ МЕТКУ СПРАВА НАЛЕВО.

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИ ВЫПОЛНЯЕТСЯ АНАЛОГИЧНЫМ ОБРАЗОМ. ОДНАКО ЗДЕСЬ НЕ МОЖЕТ ПРОИСХОДИТЬ ОДНОВРЕМЕННОЕ ВЫСВЕЧИВАНИЕ И СТИРАНИЕ, И ПРОГРАММА ПРИОБРЕТАЕТ СЛЕДУЮЩИЙ ВИД:

```

10 CLS
20 FOR I=0 TO 7 -----
   I
30 LOCATE 12,I*8: PRINT " * " I ДВИЖЕНИЕ
   I ВНИЗ
40 IF I=0 THEN 60       I
   I
50 LOCATE 12,(I-1)*8: PRINT " * " I
   I
60 NEXT I -----

70 FOR I=7 TO 0 STEP -1 -----
   I
80 LOCATE 12,I*8: PRINT " * "; I
   I
90 IF I=7 THEN 110      I ДВИЖЕНИЕ
   I СНИЗУ
100 LOCATE 12,(I+1)*8: PRINT " * "; I ВВЕРХ
   I
110 NEXT I
120 GOTO 20 -----

```

4.2. ИЗМЕНЕНИЕ СКОРОСТИ ДВИЖЕНИЯ

ПРЕДЫДУЩАЯ ПРОГРАММА ОБЕСПЕЧИВАЕТ ДОВОЛЬНО БЫСТРОЕ ПЕРЕНЕШЕНИЕ МЕТКИ "*". СКОРОСТЬ ЕЕ ДВИЖЕНИЯ УПРАВЛЯЕТСЯ ОПЕРАТОРОМ FOR/NEXT.

ВЫПОЛНИМ ПРОГРАММУ, ПОЛУЧЕННУЮ ПУТЕМ ДОБАВЛЕНИЯ К ПРЕДЫДУЩЕЙ ПРОГРАММЕ СЛЕДУЮЩЕЙ СТОКИ:

```

45 FOR J=1 TO 50: NEXT J

```

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ЭТОГО ОПЕРАТОРА СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ СЛЕВА НАПРАВО СТАНОВИТСЯ НЕСКОЛЬКО МЕНЬШЕ. СКОРОСТЬ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ ПУТЕМ УМЕНЬШЕНИЯ КОНЕЧНОГО ЗНАЧЕНИЯ ОПЕРАТОРА FOR/NEXT, А УМЕНЬШАЕТСЯ ПУТЕМ УВЕЛИЧЕНИЯ ЭТОГО ЗНАЧЕНИЯ. УПРАВЛЕНИЕ СКОРОСТЬЮ ПРОИЗВОДИТСЯ ПУТЕМ ДОБАВЛЕНИЯ ЭТОГО ОПЕРАТОРА В НЕОБХОДИМУЮ ЧАСТЬ ПРОГРАММЫ.

4.3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТОЧКИ ПО ПРЯМОЙ

ДЛЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ТОЧКИ ПО ПРЯМОЙ НЕОБХОДИМО ВЫПОЛНИТЬ СЛЕДУЮЩУЮ ПРОГРАММУ:

```

10  CLS
    I
20  FOR I=0 TO 119  I
    I
30  DRAW HI,32      I    ДВИЖЕНИЕ СЛЕВА
    I              I    НАПРАВО
40  NEXT I
70  FOR I=119 TO 0  STEP -1
    I
90  IF I=119 THEN 110  I    ДВИЖЕНИЕ
    I                  I    СПРАВА
100 DRAW EI+1,32,I+1,32  I    НАЛЕВО
    I
110 NEXT I
130 CLS
    I
140 FOR I=0 TO 63  I    ДВИЖЕНИЕ СВЕРХУ
    I              I    ВНИЗ
150 DRAW H60,I    I
    I
160 NEXT I
190 FOR I=63 TO 0 STEP -1
    I
210 IF I=63 THEN 230  I    ДВИЖЕНИЕ
    I                  I    СНИЗУ
220 DRAW E60,I+1,60,I+1  I    ВВЕРХ
    I
230 NEXT I
240 GOTO 20

```

4.4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТОЧКИ ПО КРИВОЙ ТРАЕКТОРИИ

СЛЕДУЮЩАЯ ПРОГРАММА ОБЕСПЕЧИВАЕТ ПОВТОРНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТОЧКИ ПО ТРАЕКТОРИИ, КАК ПОКАЗАНО В ПРИМЕРЕ ВЫПОЛНЕНИЯ.

```

10  CLS
20  LET N=1 : LET P=0
30  FOR I=0 TO 90  STEP 3
40  LET X=P+N: LET Y=30-25*ABS(COS(PI/180*I))
50  IF N=1 THEN 70
60  DRAW EP,C,P,Q: GOTO 80
70  DRAW HX,Y
80  LET P=X: LET Q=Y
90  NEXT I
100 LET P=P+N:LET N=-N
110 GOTO 10

```

ТАБЛИЦА КОДОВ СИМВОЛОВ

ТАБЛИЦА 1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ

ДЕСЯТИЧНІ ІНІЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ	ДЕСЯТИЧНІ ІНІЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ
0		32	ПРОВЕЛ
1		33	
2		34	-
3		35	ø
4		36	Х
5		37	Х
6		38	ь
7		39	,
8		40	(
9		41)
10	ПС	42	*
11		43	+
12		44	'
13	ВК	45	-
14	РУС	46	.
15	ЛАТ	47	/
16		48	ø
17		49	1
18		50	2
19		51	3
20		52	4
21		53	5

ДЕСЯТИЧНІ ІНІЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ	ДЕСЯТИЧНІ ІНІЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ
22		54	6
23		55	7
24		56	8
25		57	9
26		58	:
27		59	;
28		60	(
29		61	=
30		62)
31		63	?

ТАБЛИЦА 2

СИМВОЛ ЛАТИНСКОГО РЕГИСТРА

ІДЕСЯТИЧІ ІННЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ	ІДЕСЯТИЧІ ІННЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ
64	ø	96	\
65	а	97	а
66	в	98	б
67	с	99	с
68	д	100	д
69	е	101	е
70	ф	102	ф
71	g	103	g
72	h	104	h
73	i	105	i
74	j	106	j
75	k	107	k
76	l	108	l
77	m	109	m
78	n	110	n
79	o	111	o
80	p	112	p
81	q	113	q
82	r	114	r

ІДЕСЯТИЧІ ІННЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ	ІДЕСЯТИЧІ ІННЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ
83	s	115	s
84	t	116	t
85	u	117	u
86	v	118	v
87	w	119	w
88	x	120	x
89	y	121	y
90	z	122	z
91	{	123	}
92		124	
93	{	125	}
94	-	126	-
95	-	127	36

ТАБЛИЦА 3

СИМВОЛЫ РУССКОГО ЯЗЫКА

ДЕСЯТИЧІ ІНІЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ	ДЕСЯТИЧІ ІНІЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ
64	ю	96	ю
65	а	97	а
66	б	98	б
67	ц	99	ц
68	д	100	д
69	е	101	е
70	ф	102	ф
71	г	103	г
72	х	104	х
73	и	105	и
74	й	106	й
75	к	107	к
76	л	108	л
77	м	109	м
78	н	110	н
79	о	111	о
80	п	112	п
81	я	113	я
82	р	114	р
83	с	115	с

ПРОДОЛЖЕНИЕ ТАБЛ. 3

ДЕСЯТИЧІ ІНІЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ	ДЕСЯТИЧІ ІНІЯ КОДІ ІСИМВОЛАІ	СИМВОЛ
84	т	116	т
85	у	117	у
86	ж	118	ж
87	в	119	в
88	ь	120	ь
89	ш	121	ш
90	з	122	з
91	щ	123	щ
92	э	124	э
93	ц	125	ц
94	ч	126	ч
95	ъ	127	ъ

СВЕДЕНИЯ О ГАРАНТИЙНЫХ МАСТЕРСКИХ,
ОСУЩЕСТВЛЯЮЩИХ РЕМОНТ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРОВ

"ЭЛЕКТРОНИКА МК90"

МАСТЕРСКАЯ ПРЕДПРИЯТИЯ-ИЗГОТОВИТЕЛЯ:
220127. МИНСК, ЗАРОД "ЭЛЕКТРОНИКА".

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С СМП

ВНИМАНИЕ!!! Для обеспечения достоверности хранимой на СМП информации, перед записью программы пользователя на ОЗУ микрокомпьютера СМП после ее отладки (отладка предполагает по меньшей мере однократное выполнение программы посредством команды RUN) необходимо придерживаться следующих правил:

1. Обратить внимание, что любая программа должна заканчиваться оператором END, имеющим следующий формат:
< номер строки > <пробел> END.
2. Ввести в начале программы первой строкой оператор STOP. Запустить программу командой RUN. После ее выполнения удалить введенную строку с оператором STOP и, используя команду SAVE, записать программу в СМП.
3. Командой FILES вызвать справочник файлов, расположенных на СМП, определить объем занимаемой программой (файла) в блоках.
4. Используя команду KILL удалить на СМП записанную программу.
5. Изменить формат последней строки программы, записав ее следующим образом: < номер строки > <END>, удалив пробел между номером строки и оператором END.
6. Выполнить действия, аналогичные п.3, записав в СМП новую программу.
7. Используя команду FILES определить объем занимаемой новой программой памяти в блоках.
8. Если полученная программа будет занимать в СМП такой же объем памяти, как и предыдущая, то данный вариант программы остается в СМП для последующего использования ее в качестве рабочей.
9. Если полученная программа занимает в СМП объем памяти меньше, чем предыдущая, то данную программу необходимо удалить из СМП, восстановить последнюю строку программы аналогично предыдущей с сохранением пробела между номером строки и оператором END. Данный вариант программы записать в СМП и использовать в качестве рабочей.
10. После удаления какого либо файла из СМП необходимо следить, чтобы на СМП была только одна свободная область и расположена после последнего файла. Если хотя бы одна свободная область расположена между двумя файлами, ее необходимо "вытеснить" за последний файл. Для этого необходимо перекопировать каждый файл, начиная с первого файла, расположенного после первой свободной области, с помощью последовательности команд: LOAD, KILL, SAVE.

Пример:

СПРАВОЧНИК SMO

A. BAS	4	4	
<свободно>	3	7	<-----первая свободная область
B. BAS	5	12	
<свободно>	4	16	<-----вторая свободная область

Чтобы "вытеснить" первую свободную область за последний файл (B. BAS) необходимо выполнить последовательно следующие команды:

LOAD "B"
KILL "B. BAS"
SAVE "B"

СПРАВОЧНИК SMO после "вытеснения" свободной области

A. BAS	4	4	
B. BAS	5	9	
<свободно>	7	16	<-----свободная область СМП

ОТЗЫВ О РАБОТЕ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА

ЭЛЕКТРОНИКА МК 90

МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР ЭЛЕКТРОНИКА МК 90

ЗАВ.НОМЕР ДАТА ВЫПУСКА

ГДЕ И КОГДА ПРИОБРЕТЕН

ВРЕМЯ ЭКСПЛУАТАЦИИ С ПО

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ В ДЕНЬ РАБОТАЛ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР

КАК ВЫ ОЦЕНИВАЕТЕ РАБОТУ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА

УДОБНО ЛИ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРОМ

ВАШИ ЗАМЕЧАНИЯ, ПОЖЕЛАНИЯ

ПОДВЕРГАЛСЯ ЛИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОР РЕМОНТУ :

ГДЕ, КОГДА, ПРИЧИНА РЕМОНТА

УСЛОВИЯ ЭКСПЛУАТАЦИИ МИКРОКАЛЬКУЛЯТОРА

ОТЗЫВ ПРОСИМ ВИСЛАТЬ ПО АДРЕСУ :

220127, Г.МИНСК, ЗАВОД ЭЛЕКТРОНИКА