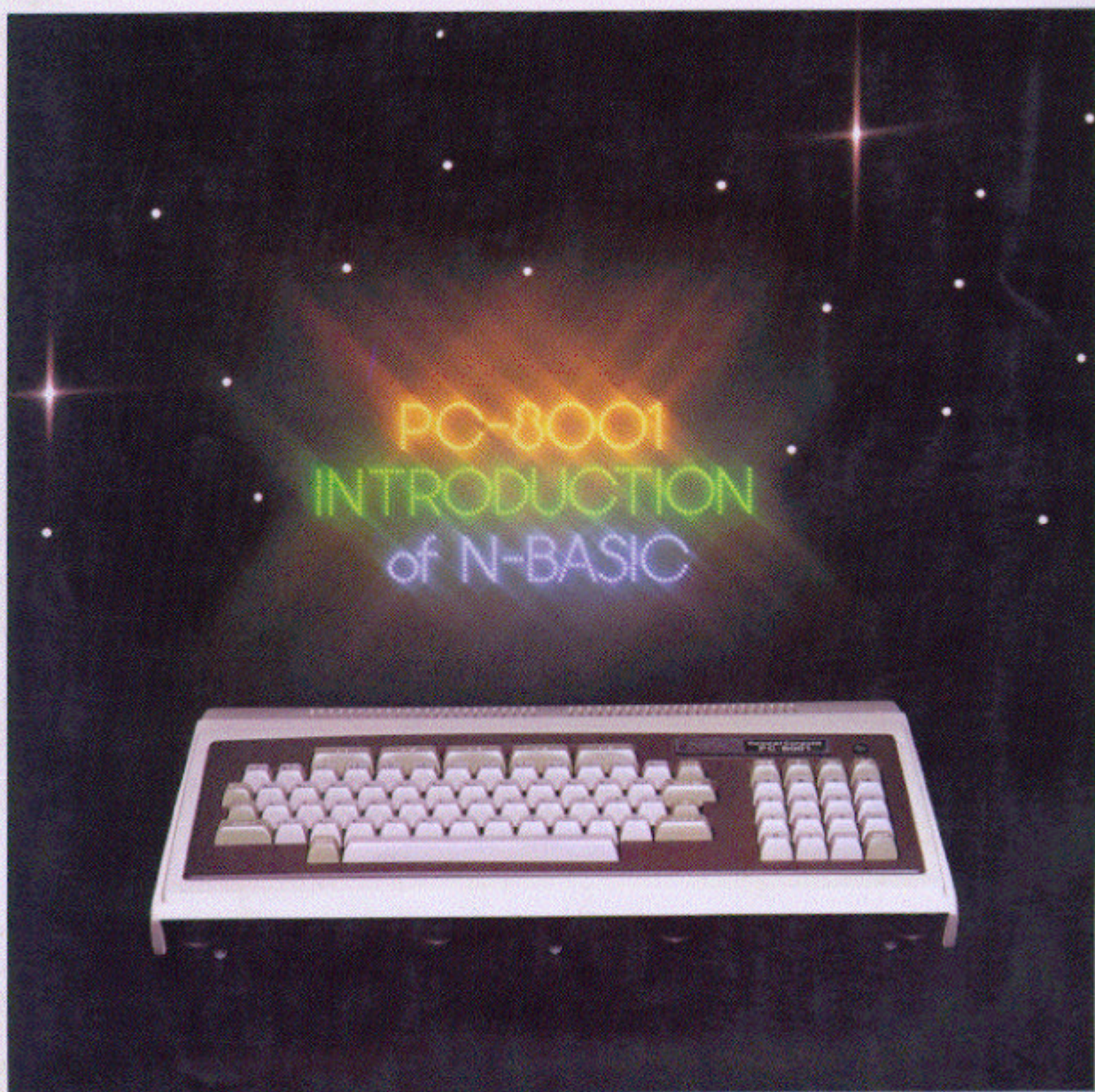


アスキー・システム・バンク(PC#1)

PC#1

N-BASIC入門

飯田・今井・大野・土田 共著 アスキー・ラボラトリーズ 監修



アスキー出版

目次

索引.....	170
---------	-----

0 序章—はじめてPCを使う人に	9
0・1 キーの操作.....	9
0・1・1 まず電源をいれる.....	10
0・1・2 目的の文字を出すには.....	10
0・1・3 リピート機能について.....	12
0・1・4 グラフィック文字について.....	13
0・1・5 画面制御用キー.....	13
0・1・6 グラフィック文字で絵を描く.....	15
1 PCオペレーション入門	17
1・1 とにかくカラーを変えてみよう.....	17
1・2 プログラムとは.....	18
1・3 プログラムの実行と停止.....	19
1・4 ファンクションキー.....	20
1・5 グラフィック・モード.....	21
1・6 サンプル・プログラム.....	21
2 プログラミング入門	23
2・1 直接モード.....	23
2・1・1 変数とは何か?.....	24
2・1・2 代入文と簡単な演算.....	25
2・1・3 式とは何か?.....	26
2・1・4 数値演算子.....	26
2・1・5 複雑な式と演算順序.....	27
2・1・6 論理演算子.....	28
2・1・7 関係演算子.....	29
2・1・8 式と演算子のまとめ.....	31
2・1・9 数値関数.....	31
2・1・10 N-BASICにない数値関数.....	32
2・2 間接モード.....	34
2・2・1 行番号付きの行.....	34
2・2・2 プログラムの入力と実行.....	34
2・2・3 INPUT.....	35
2・2・4 LIST.....	35
2・2・5 プログラムの変更.....	35

2・2・6	STOPプログラムの強制停止	36
2・2・7	プログラムを少し変えて見やすくしよう	36
2・2・8	リセットの恐怖	36
2・2・9	便利なコマンド	37
2・2・10	プログラムの保存	37
2・2・11	サンプル・プログラム	38
2・3	スクリーン・エディタ	30
2・3・1	カーソルとスクロール	30
2・3・2	カーソルの移動と画面の修正	30
2・3・3	サンプル・プログラムを変えてみる	40
2・3・4	さらに便利なコマンド	42
2・3・5	2つの行をつなぐテクニック	42
2・3・6	ファンクションキー	43
3	プログラムの構造	45
3・1	分岐命令と制御命令	45
3・1・1	GOTO	45
3・1・2・1	IF GOTO	46
3・1・2・2	IF THEN ELSE	46
3・1・3	FOR-NEXT	47
3・1・4	GOSUB-RETURN	48
3・1・5	ON GOTO, ON GOSUB	49
3・1・6	END, STOP	49
3・2	ネスティングについて	40
3・2・1	IF文のネスティング	50
3・2・2	FOR-NEXTのネスティング	51
3・2・3	GOSUBのネスティング	51
3・3	エラー処理	52
3・3・1	エラーの子跡	52
3・3・2	ON ERROR GOTO	52
3・3・3	ERRとERL変数	53
3・3・4	ERROR	53
3・4	サンプル・プログラム	54
3・4・1	プログラムの流れ	55
3・4・2	ルーチンの構成	56
4	データの型と配列	57
4・1	数値の精度と型	57
4・1・1	整数型	58

4・1・2	単精度型	59
4・1・3	実数型のミステリー	59
4・1・4	倍精度型	60
4・1・5	型宣言文字と型宣言文	61
4・2	READ, DATA, RESTORE	62
4・2・1	READ-DATA	62
4・2・2	RESTORE	63
4・2・3	DATA文の自動作製	63
4・3	配列	64
4・3・1	変数を束ねる	64
4・3・2	配列の整列化	66
4・3・3	多次元配列	66
4・3・4	配列自動宣言の恐怖	67
4・3・5	ERASE	67
4・4	文字型(ストリング型)	67
4・4・1	文字定数(リテラル)	68
4・4・2	文字変数	68
4・4・3	INPUT	68
4・4・4	LINEINPUT	69
4・4・5	キャラクタ・コードについて	69
4・4・6	CHR\$	69
4・4・7	ASC	70
4・4・8	ストリングの比較, 結合	71
4・4・9	LEN→文字列の長さ	71
4・4・10	RIGHT\$, LEFT\$, MIDS	71
4・4・11	ストリングの挿入, 置き換え	73
4・4・12	INSTR→文字列の探索	74
4・4・13	単語交換→翻訳プログラム	75
4・4・14	数値型と文字型の相互変換	75
4・4・15	STR\$	76
4・4・16	VAL	76
4・4・17	時間計算プログラム	77
4・4・18	STRING\$	77
4・4・19	SPACE\$	78
4・4・20	引数について	79
4・4・21	INKEY\$	79
4・4・22	HEX\$, OCT\$	79
4・4・23	ストリング配列	80
4・4・24	CLEARとFRE	81
5	グラフィック・グラフィック	83
5・1	4種類の画面モード	83

5・1・1	キャラクタ・モード	84
5・1・2	ひとつの問題点	85
5・1・3	グラフィック・モード	85
5・2	画面操作ステートメント	87
5・2・1	WIDTH	87
5・2・2	CONSOLE	87
5・2・3	COLOR	88
5・2・4	モードを混用する場合	89
5・2・4・1	白黒モードのとき	89
5・2・4・2	カラーモードのとき	89
5・2・5	PSET	90
5・2・6	PRESET	91
5・2・7	LINE	91
5・2・8	GETを、PUTを	91
5・2・8・1	キャラクタ・モードのとき	91
5・2・8・2	グラフィック・モードのとき	93
5・2・8・3	Aオプション	94
5・3	応用テクニック	95
5・3・1	パターンを作る	95
5・3・2	画面データ作製プログラム	95
5・3・3	パターンを動かす	98
5・3・4	前の画面にパターンを演算する	99
5・3・5	拡大・縮小について	100
5・4	グラフィックスへの基礎	101
5・4・1	座標と直線	101
5・4・2	ランダムな直線	102
5・4・3	収束する四角形	102
5・4・4	"極座標方式"	103
5・4・5	スピログラフ	104
5・4・6	ダイヤモンド	104
5・4・7	回る多角形	105
5・4・8	パターンを回転する	105
5・4・9	DDAというテクニック	106
5・4・10	パターンの拡大、縮小	106
5・5	3次元グラフィックへの招待	107
5・5・1	3次元座標系	107
5・5・2	移動と回転	107
5・5・3	3次元から2次元へ	108
5・5・4	回る立方体	108

6 N-BASICの全命令	111
6・1 全命令の機能別分類表	111
6・1・1 LOCATE POS CSRLIN	115
6・1・2 SPC TAB	115
6・1・3 TRON, TROFF	115
6・1・4 TIME\$, DATES	115
6・1・5 PEEK, POKE	116
6・1・6 INP, OUT, WAIT	116
6・1・7 INPUT\$	117
6・1・8 VARPTR	117
6・1・9 DEF FN, RND, BEEP	118
6・1・10 CINT, CSNG, CDBL	120
6・2 BASICのキーワード	121
6・2・1 ポインタについて	122
6・2・2 タイムシェアリング?	123
7 ビジネスのために	129
7・1 スモール・ビジネスに応用するには	129
7・1・1 使用する言語の問題	130
7・1・2 日本語表記の問題	130
7・1・3 信頼性およびシステム構成上の問題	130
7・1・4 ソフトウェア開発の問題	131
7・2 倍精度はあるけれど	132
7・3 PRINT USING	133
7・4 データ・テープの作り方	137
7・5 実践! プログラム開発	140
7・5・1 何のためのプログラムなのか	140
7・5・2 データとプログラムの構成	142
7・5・3 名簿管理プログラム	143
8 USR関数と機械語	147
8・1 機械語サブルーチンの組み方	147
8・1・2 機械語サブルーチンの呼び方	148
8・1・3 スタックレベルは8レベル	148
8・1・4 引数のわたし方	148
8・1・5 浮動小数アキュムレータとは	149
8・1・6 結果のもし方	149
8・1・7 引数と結果の型が違ふ場合	150
8・1・8 文字引数の場合の注意	150

8・1・9	何種類ものUSR関数を使うには	150
8・2	画面情報“裏がえし”プログラム	151
8・3	いくつかのエントリ・ポイント	152
9・1	ターミナルモード	155
9・1・1	RS232Cへの入出力	156
9・2	キャラクタ・セット表	158
9・3	エラーチェックリスト	160
9・4	PROGRAMMING HINTS	167
9・4・1	スピード向上のためのヒント	167
9・4・2	BASICのメモリ節約法	167