

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	
2	Programmieren über Datenstationen	3
2.1	Der Dialog mit einer Rechenanlage	3
2.2	Programmieren in BASIC: Einführendes Beispiel	7
3	Elementare BASIC-Anweisungen	11
3.1	Arithmetische Anweisung (LET)	11
3.2	Ausgabe arithmetischer Ausdrücke (PRINT)	15
3.3	Programmverzweigung - unbedingter Sprung (GO TO)	16
3.4	Programmverzweigung - bedingter Sprung (IF)	19
3.5	Dateneingabe über ein Terminal (INPUT)	21
3.6	Funktionen	24
3.7	Weitere Möglichkeiten mit der PRINT-Anweisung	28
3.8	Programmschleifen (FOR-NEXT)	30
3.9	Programmende (STOP)	38
4	Weitere Möglichkeiten in BASIC	39
4.1	Felder (Vektoren, Matrizen)	39
4.2	Matrizenanweisungen (MAT)	47
4.3	Unterprogrammtechnik (DEF, GOSUB)	60
4.4	Einlesen programminterner Daten (READ, DATA, RESTORE)	70
4.5	Zeichenverarbeitung (Textverarbeitung)	74
5	Flußdiagramm-Technik	77
6	Beispiele	85
6.1	Ausgleichsgerade nach der Methode der kleinsten Quadrate	85
6.2	Korrelationskoeffizient	86
6.3	Nullstellenbestimmung für Polynome (Newton-Verfahren)	90
6.4	Lösung einer Gleichung durch einfache Iteration	93
6.5	Numerische Integration (Trapezregel)	94
6.6	Numerische Integration (Simpsonregel)	97
6.7	Vollständiges elliptisches Integral 1. Gattung	99
6.8	Numerische Integration einer Differential- gleichung (Runge-Kutta-Verfahren)	103
6.9	Division von Potenzreihen	105
6.10	Berechnung der Zahl π	108
	Register	110