

Inhaltsverzeichnis

1 Strukturierte Programmierung mit Turbo Pascal	1
1.1 Bedienung des Turbo Pascal-Systems	3
1.1.1 Bedienung unter Turbo Pascal 5.0 und 4.0	3
1.1.2 Bedienung unter Turbo Pascal 3.0	5
1.2 Folgestrukturen (lineare Programme)	6
1.2.1 Programmentwicklung gemäß Schrittplan	6
1.2.2 Aufbau eines Pascal Programms	8
1.2.3 Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe	9
1.2.3.1 Eingabe mit ReadLn und Read	9
1.2.3.2 Wertzuweisung mit :=	10
1.2.3.3 Ausgabe mit WriteLn und Write	10
1.2.4 Vereinbarung von Variablen und Konstanten	11
<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.2</i>	12
1.3 Auswahlstrukturen (selektierende Programme)	14
1.3.1 Zweiseitige Auswahlstruktur mit IF-THEN-ELSE	14
1.3.2 Einseitige Auswahlstruktur mit IF-THEN	15
1.3.2.1 Logische bzw. Boolesche Operatoren	16
1.3.2.2 Datentyp Boolean für Wahrheitswerte	17
1.3.3 Mehrseitige Auswahlstruktur	17
1.3.3.1 Datentyp STRING und geschachtelte Auswahl	17
1.3.3.2 Datentyp Char und Fallabfrage	19
<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.3</i>	20
1.4 Wiederholungsstrukturen (iterative Programme)	22
1.4.1 Abweisende Schleife mit WHILE-DO	22
1.4.2 Nicht-abweisende Schleife mit REPEAT-UNTIL	23
1.4.3 Zählerschleife mit FOR-DO	24
<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.4</i>	26
1.5 Unterprogrammstrukturen (gegliederte Programme)	28
1.5.1 Prozeduren wie Anweisungen aufrufen	28
1.5.1.1 Parameterlose Prozedur	29
1.5.1.2 Prozedur mit Werteparametern	30
1.5.1.3 Prozedur mit Variablenparametern	31
1.5.2 Funktionen wie Variablen aufrufen	32
1.5.2.1 Funktion als Unterprogramm mit Ergebniswert	32
1.5.2.2 Geschachtelter Aufruf von Funktionen	34
1.5.2.3 Rekursiver Aufruf von Funktionen	35
<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.5</i>	37

1.6	Textverarbeitung (Char, STRING)	39
1.6.1	Datentyp Char für Einzelzeichen	39
1.6.1.1	ASCII-Tabelle	39
1.6.1.2	Menütechnik	40
1.6.2	Datenstruktur STRING für Zeichenketten	41
1.6.3	Grundlegende Algorithmen zur Stringverarbeitung	43
	<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.6</i>	46
1.7	Tabellenverarbeitung (ARRAY)	47
1.7.1	Datenstruktur ARRAY für Felder	47
1.7.1.1	Eindimensionaler Array	48
1.7.1.2	Zweidimensionaler Array	49
1.7.2	Grundlegende Algorithmen zur Tabellenverarbeitung	51
	<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.7</i>	56
1.8	Dateiverarbeitung (RECORD, FILE)	58
1.8.1	Datensatzorientierte Datei als typisierte Datei	58
1.8.1.1	Datenstruktur RECORD für Datensätze	58
1.8.1.2	Datenstruktur FILE OF für die Diskettendatei	59
1.8.1.3	Vordefinierte Prozeduren zum Dateizugriff	60
1.8.1.4	Vordefinierte Funktionen zum Dateizugriff	61
1.8.1.5	Menü-Verwaltung einer Kundendatei	62
1.8.2	Textdatei als typisierte Datei	65
1.8.2.1	Textdatei zeilenweise beschreiben	65
1.8.2.2	Textdatei zeilenweise lesen	66
1.8.3	Nicht-typisierte Datei	66
	<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.8</i>	68
1.9	Units	71
1.9.1	Include und Units	71
1.9.2	Standard-Units	72
1.9.3	Benutzerdefinierte Units	73
1.9.4	Eine Unit entwickeln und einbinden	74
1.9.4.1	Unit editieren und übersetzt speichern	74
1.9.4.2	Unit aufrufen	76
1.9.5	Units in die Bibliothek integrieren	77
	<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.9</i>	78
1.10	Overlays	79
1.10.1	Hauptprogramm und Overlay-Unit	79
1.10.2	Vorgehen beim Erstellen von Overlays	81
	<i>Aufgaben zu Abschnitt 1.10</i>	82

2 Referenz zu Turbo Pascal	83
2.1 Grundlegende Definitionen von Turbo Pascal	85
2.1.1 Menü-Befehle von Turbo Pascal 5.0	85
2.2.2 Reservierte Wörter	91
2.2.3 Datentypen und Datenstrukturen	99
2.1.4 Standard-Units von Turbo Pascal 5.0	103
2.1.5 Compiler-Befehle	109
2.2 Anweisungen	113
2.3 Vordefinierte Prozeduren und Funktionen	117
2.4 Vordefinierte Bezeichner bei Turbo Pascal 5.0, 4.0 und 3.0	145
ASCII-Code	148
Programmverzeichnis	149
Sachwortverzeichnis	150