

Inhaltsverzeichnis

1	Ein einfaches Programmierbeispiel	1
2	Ganze Zahlen; Auswertung arithmetischer Ausdrücke	5
3	Sprunganweisung, Schleifensteuerung, Boolesche Variable	9
4	Polynomberechnung; Vektoren, Matrizen	19
5	Eingabe von Datenkarten (Standard-Eingabe)	26
6	Ausgabe auf dem Drucker (Standard-Ausgabe)	33
7	Verarbeitung von Texten	38
8	Programmstruktur: zusammengesetzte Anweisungen, Blöcke, Unterprogramme	55
9	Rekursive Prozeduren; vorgegebene Unterprogramme	69
10	Klassen als Verbund	77
11	Klassen mit Anweisungen, Klassen als Programmsystem	91
12	Ko-Routinen	97
13	Listenverarbeitung	103
14	Simulation	110
15	Zugriff auf Dateien	120
16	EXTERNAL-Deklaration	130
	Lösungen zu den Aufgaben und Beispielen	135
Anhang A	Interne Zahlendarstellung	188
B	Schlüsselwörter	190
C	In SIMULA benutzte Zeichen und ihre Darstellung	192
D	Systemklassen SIMSET und SIMULATION	193
E	Erzeugung zufälliger Werte	198
F	Vorgegebene externe Prozeduren	200
	Literaturhinweise	201
	Sachwortverzeichnis	203