

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