

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Ausführungen zur Entwicklung von COMAL und Gedanken zu Programmiersprachen allgemein	
Hinweise zum Gebrauch dieses Buches	11
Gedanklicher Aufbau der Kapitel, zum Buch gehörende Hilfsmittel, besondere COMAL-80 Versionen	
1. Ein Zeichen mehr oder weniger	14
Tastatur und Datenscreen, Cursor, Zeichensatz, Leerzeichen, Steuerzeichen und Bildschirmgestaltung	
2. Wie wird man schriftgelehrt?	20
RUN, LIST, EDIT, NEW, DEL, PRINT Text, Schlüsselwort, Anweisung, Befehl, Zeilennummer, Programmzeile, Programm, Programmliste, physische und logische Zeilenlänge	
3. Man muß die richtigen Leute aussuchen	36
INPUT, DIM, OF, PRINT, SELECT, RENUM, AUTO Eingabe, Kommentar, Textvariable, Erklärung, Textkonstante, Ausgabe über Drucker und Datenscreen, die Abkürzungen „LP:“ und „DS:“	
4. Man muß die richtigen Leute kennen	59
IF, THEN, ELSE, ENDIF, IN Zeichen := und =, Zuweisung, Bedingung (boolescher Term), Wahrheitswert, Verzweigung, Relationen „ist gleich“ und „ist Teil von“	
5. Auf der Suche nach den richtigen Angeboten	71
DATA, READ, EOD, RESTORE, TAB, REPEAT, UNTIL, OR, FALSE, TRUE Datenschlange, Schleife, zusammengesetzte Bedingung (zusammengesetzter boolescher Term), boolesche Konstante	
6. Viele kleine Päckchen	85
PROC, ENDPROC Prozedur, Prozeduraufruf, boolesche Variable	
7. In ihrem Namen steckt irgendwo ein m	97
IF, THEN Das Zeichen + zum Zusammensetzen von Texten, Textterm, der leere Text, zusammengesetzte Anweisungen	

8. Radfahrer verschwinden nach und nach	112
FOR, TO, STEP, DO, ENDFOR, STOP, CON, NULL	
Die Zeichen + und - in numerischen Termen, numerische Konstante, numerische Variable, Vorzeichen, Anfangswert, Endwert, Schrittweite, Dezimalpunkt, aktueller Parameter, formaler Parameter, Parameterübergabe	
9. Manchmal geht es nur mit Funktionen	129
FUNC, ENDFUNC, RETURN, Neues zu INPUT und PRINT	
Die Zeichen +, -, :+, :-, *, / und ;	
Die eingebaute Funktion RND, arithmetischer (numerischer) Term, arithmetischer Operator (Rechenzeichen), Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, eingebaute Funktionen, vom Benutzer zu definierende Funktion, Zufallszahlen	
10. Ein General stellt seine Leute um	146
Neues zu RETURN	
Textvariable als formaler Parameter, Rekursion und Ablaufprotokoll	
11. Von großen und kleinen Nummern	159
Texttabelle, Index, indizierte Variable, der boolesche Operator AND	
12. Ein General läßt neu formieren	171
Die Relationen „kommt vor“ und „kommt nach“, Sortieren, Neues zu FOR- Anweisungen, zu FOR-Schleifen und zu WHILE-Anweisungen	
13. Ein General verbirgt sich auf See	188
ELIF, die Funktionen ORD, LEN, CHR\$, KEY\$	
Interne Darstellung von Zeichen in codierter Form, ein- und zweidimensionale Zahlentabellen, Herausgreifen von Textteilen, Datenmodelle, das Null-Zeichen	
14. Warten auf interessante Fälle	207
CASE, OF, WHEN, OTHERWISE, ENDCASE, WHILE, ENDWHILE, REF	
Die Funktion INT, Fehlermeldung, ganzzahliger Anteil von, Referenzparameter, reverse Schrift, Steuern des Cursors	
15. Ein Igel stellt sich vor	227
FORWARD, BACK, LEFT, RIGHT, SPLITSCREEN, MOVETO, SETHEADING, CLEAR, PLOTTEXT	
Graphik-Schirm, Igel, Strecken und Winkel	
16. Mancher will hoch hinaus	247
USE GRAPHICS, USE SPRITES, DEFINE, IDENTIFY, SPRITECOLOR, SPRITEPOS, SHOWSPRITE, OPEN FILE, WRITE FILE, READ FILE, READ, WRITE, CLOSE	
Sprite, Beschreibung eines Sprite, Definition eines Sprite, Farbe eines Sprite, sequentielle Datei auf Diskette und Kassette, Verweben von Programmen	
Übersicht: Schlüsselwörter, Befehle, Funktionen	266
Stichwortverzeichnis	268