

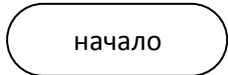
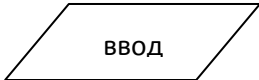
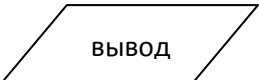
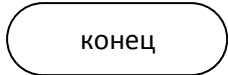
Основы программирования на языке QuickBasic

Microsoft QuickBasic – один из языков программирования высшего уровня, не применяемый в наше время для создания программ.

Используется для обучения. Является основой для современного языка программирования Microsoft VisualBasic.

Последняя версия компилятора QuickBasic вышла в 1991 году.

Команды

Команда	Описание	Блок
rem	Используется для пояснения всей программы или отдельной её части. <i>Пример:</i> rem Расчёт квадрата числа	 начало
cls	Очистка дисплея в ходе выполнения программы. Рекомендуется размещать этот блок в самом начале программы, чтобы дисплей очищался от предыдущих результатов. Не рекомендуется ставить в конце программы.	-
input	Запись вводимого с клавиатуры значения в ячейку памяти компьютера (переменную). Может использоваться с текстовой инструкцией для пользователя: input "Текстовая инструкция";/, ¹ имя переменной	 ВВОД
print	Вывод на дисплей результата вычислений, фиксированного текста или значения переменной. Может использоваться с текстовой инструкцией для пользователя: print "Текстовая инструкция";/, ¹ имя переменной	 ВЫВОД
goto	Безусловный переход к строке с указанным номером. Используется только в разветвлённых и циклических алгоритмах. Требует наличия номеров строк. <i>Пример:</i> goto номер строки	-
end	Конец программы.	 конец
sqr	Извлечение квадратного корня: sqr (число или формула)	-

¹ <> - разделитель без пробела. <> - разделитель табуляцией (8 пробелов).

Блок процесса в QuickBasic не имеет команды, все вычисления производятся в строке при помощи формул.

Команды в инструментальной среде рекомендуется вводить строчными (маленькими буквами). Если при нажатии клавиши Enter в конце строки с командой машина автоматически превращает команду в заглавные буквы, то ошибок синтаксиса нет.

Переменные

Переменная – в QuickBasic это ячейка памяти, в которую записываются значения, вводимые пользователем или получаемые в результате расчёта.

Существует два типа переменных:

- **числовые**, хранящие числовую информацию с разделителем-точкой;
- **текстовые**, хранящие вводимый текст.

Имена переменных присваиваются по следующим правилам:

1. Могут использоваться цифры и буквы английского алфавита (например, *x*, *y*, *z*, *chislo*, *Name505*, *x1*, и др.).
2. Нельзя начинать имя переменной с цифры.
3. Учитывается регистр (то есть переменная *x* и переменная *X* – разные ячейки памяти; *Chislo* и *chislo* – разные, и т.д.).
4. В именах переменных пробелы не используются.
5. К именам текстовых переменных в конце добавляется знак \$ (то есть *name* – это числовая переменная, а *name\$* - текстовая).
6. Нельзя использовать в качестве имени переменной стандартную команду (например, *print*, *input*, *cls* и т.д.)

ВНИМАНИЕ! Рекомендуется нумеровать строки программного кода с шагом в 10 (10, 20, 30, и т.д.).