

Операторы

Cls - очищает либо графическую область, либо область просмотра -

Print - LPrint - выводит данные на экран, или печатает их на принтере -

Input - оператор для ввода данных -

Dim - описывает массив, или указывает тип данных для переменного массива -

Let - присваивает какое-либо значение переменной -

Rem - позволяет вставлять комментарии в программу -

Gosub - Return - переходит в подпрограмму и возвращается из нее -

For - Next - Step - повторяет блок операторов указанное число раз -

Goto - выполняет переход в указанную строку -

If - Then - Else - выполняет оператор, или блок операторов, в зависимости от указанного условия -

Data - Read - Restore - операторы блока данных -

Swap - обменивает значения двух переменных -

Screen - устанавливает режим и другие характеристики экрана -

Color - устанавливает цвета экрана -

Line - рисует на экране линию, или прямоугольник -

Locate - перемещает курсор на экране в указанную позицию -

Circle - рисование окружности любых форм и размеров, есть возможность рисовать закрашенную окружность -

Paint - заполняет графическую область указанным цветом или образцом -

Pset - Preset - рисует заданную точку на экране -

Beep - генерирует звуковой сигнал через динамик компьютера, длительность звукового сигнала = 0,25 секунды, часто используется, когда нужно привлечь внимание при выполнении какой-либо части программы -

Sound - генерирует звук через динамик вашего компьютера -

End - завершает программу и закрывает все файлы -

Sleep - приостанавливает выполнение программы -

Операторы qbasic - оператор `cls`

Назначение :

Очищает либо графическую область, либо область просмотра

Как записывается :

```
cls n
```

Где :

`cls` - оператор для очистки экрана

`n` - это номер задания, если вместо `n` подставить :

0 - будет очищен весь экран, включая текст и графику

1 - будет очищена графическая область просмотра или весь экран, если графическая область просмотра не была установлена

2 - очищает текстовую область просмотра

Например :

```
10 Cls
```

```
20 Print "Покупайте шнурки !!!"
```

```
30 End
```

```
40 Pset (i,50),13
```

```
50 Next i
```

Операторы - оператор `print-lprint`

Назначение :

Выводит данные на экран, или печатает их на принтере

Как записывается :

```
print "text"; n
```

```
print p b p
```

```
lprint "text"
```

Где :

`print` - это оператор вывода данных

`lprint` - это оператор для печати данных

`n` - имя переменной

`p,b,p` - используется для арифметики, при этом qbasic выводит не сам пример, а уже полученный результат

`p` - число

`b` - арифметический знак (`*`, `/`, `=`, `-`, `+`, `)`

Например :

```
10 Cls
```

```
20 Print "Бороться и искать, найти и перепрятать!"
```

```
30 End
```

Операторы - оператор `input`

Назначение :

Оператор для ввода данных

Как записывается :

```
input "text"; u($)
```

Где :

`input` - оператор ввода данных

`text` - ваш текст

`u` - имя переменной (цифры)

u\$ - имя переменной (текст)

Например :

```
10 Cls
20 Input "Введите ваш возраст"; a
30 Input "Введите ваше имя"; n$
40 Print a, n$
50 End
```

Операторы - оператор dim

Назначение :

Описывает массив, или указывает тип данных для переменного массива

Как записывается :

для одномерного массива : dim x(i)
для двумерного массива : dim x(n,m)

Где :

dim - оператор массива
x - алгоритмическое имя
i - текущий номер элемента или его количество
n - количество строк
m - количество столбцов

Например :

Дан массив состоящий из следующей последовательности чисел : 15,3,-2,0,4,1,8,9
Найти среднее арифметическое

```
10 Dim A(8)
20 Data 15,3,-2,0,4,1,8,9
30 For I = 1 to 8
40 Read A(I)
50 Print A(I)
60 Next I
70 For I = 1 to 8
80 S = S + A(I)
90 Next I
100 Let S = S/8
110 End
```

Операторы - оператор let

Назначение :

Присваивает какое-либо значение переменной

Как записывается :

let p=v

Где :

let - оператор присваивания
p - имя переменной
v - выражение

Например :
10 Cls
20 Let s=5+5
30 Print s
40 End

Операторы - оператор gosub-return

Назначение :
Переходит в подпрограмму и возвращается из неё

Как записывается :
gosub n
b
return n

Где :
gosub - оператор перехода в подпрограмму
b - тело программы
return - оператор возврата
n - номер строки

Например :
10 Cls
20 Input "Введите число"; s
30 Print s
40 Gosub 70
50 Print s
60 End
70 Rem Подпрограмма
80 S = S + 5
90 Return

Операторы - оператор for-next-step

Назначение :
Повторяет блок операторов указанное число раз

Как записывается :
for i = a to b step h
g
next i

Где :
for - оператор цикла
i - имя параметра
a - начальное значение параметра
b - конечное значение параметра
step - шаг
h - значение шага с которым изменяется параметр цикла
g - тело цикла
next - возвращает на заголовок цикла

Например :
10 Cls
20 For i = 0 to 25 Step 5
30 Print i

Операторы - оператор goto

Назначение :
Выполняет переход в указанную строку

Как записывается :
goto n

Где :
goto - оператор перехода
n - номер или имя строки

Например :
10 Cls
20 Input "Введите номер телефона"; u
30 If u = 01 Then Print "Пожарная" Else Goto 20
40 If u = 02 Then Print "Полиция" Else Goto 20
50 If u = 03 Then Print "Скорая Помощь" Else Goto 20
60 End

Операторы - оператор if-then-else

Назначение :
Выполняет оператор, или блок операторов, в зависимости от указанного условия

Как записывается :
if a b s then w else d

Где :
if - если
a - имя переменной
b - знак отношения
s - имя другой переменной или значение
then - то
w - решение, если условие выполнено
d - решение, если условие не выполнено
else - в противном случае (тогда)

Например :
10 Cls
20 Rem Программа-пароль
30 Input "Введите пароль"; u
40 If u = 5 Then Print "Ну ты крут !!" Else Goto 30
50 End

Операторы - оператор data-read-restore

Назначение :
Операторы блока данных

Как записывается :

```
data 1,2,3,4,5
```

```
read a,b,c,d,e
```

```
restore
```

Где :

data - это дано

1,2,3,4,5 - значения переменных, перечисляются через запятую, их может быть сколько угодно

read - оператор чтения

a,b,c,d,e - имена переменных, перечисляются через запятую, их может быть сколько угодно

restore - восстанавливает блок данных в исходное состояние

Например :

```
10 Cls
```

```
20 Data 10,20,30,40,50,60
```

```
30 Read A,S,D,F,G,H
```

```
40 Restore
```

```
50 Read Q,W,E,R,T,Y
```

Операторы - оператор swap

Назначение :

Обменивает значения двух переменных

Как записывается :

```
swap x,y
```

Где :

swap - оператор обмена значений

x,y - имена переменных

Например :

```
10 Cls
```

```
20 x = 3
```

```
30 y = 4
```

```
40 Print "До" : Print x,y
```

```
50 Swap x,y
```

```
60 Print "После" : Print x,y
```

```
70 End
```

Операторы - оператор screen

Назначение :

Устанавливает режим и другие характеристики экрана

Как записывается :

```
screen n
```

Где :

screen - это оператор, который очищает экран и задаёт графический режим

n - это номер графического режима

Например :

```
10 Cls
```

```
20 Screen 12
```

```
30 For i = 1 to 100 Step 5
```

```
30 Circle (320,240),i,13
40 Next i
50 End
70 End
```

Операторы - оператор color

Назначение :
Устанавливает цвета экрана

Как записывается :
color n,b

Где :
color - оператор установки цвета
n - номер цвета для текста
b - номер цвета для фона

Например :
10 Screen 7
20 Circle (100,100),50,4
30 Color 4,0

Операторы - оператор line

Назначение :
Рисует на экране линию, или прямоугольник

Как записывается :
screen n
line (x1,y1)-(x2,y2),c,b(bf)

Где :
screen - это оператор, который очищает экран и задаёт графический режим
n - это номер графического режима
line - оператор рисования линий
x1 - начальная точка по оси x
y1 - начальная точка по оси y
x2 - конечная точка по оси x
y2 - конечная точка по оси y
c - номер цвета линий
b - рисует прямоугольник
bf - закрашивает внутреннюю область прямоугольника

Например :
10 Cls
20 Screen 12
30 Line (50,50)-(100,100),13,b
40 End

Операторы - оператор locate

Назначение :
Перемещает курсор на экране в указанную позицию

Как записывается :

```
locate v,g
```

Где :

locate - оператор перемещения курсора

v - позиция перемещения по вертикали

g - позиция перемещения по горизонтали

Например :

```
10 Cls
```

```
15 Do
```

```
20 Color Rnd * 13
```

```
30 For i = 1 to 15 step 2
```

```
40 Locate i+2,27
```

```
50 Print "Тула - город Герой !!"
```

```
60 Next i
```

```
70 Loop While Inkey$=""
```

```
80 End
```

Операторы - оператор circle

Назначение :

Рисование окружности любых форм и размеров Есть возможность рисовать закрашенную окружность

Как записывается :

```
screen n
```

```
circle (x,y),r,c
```

Где :

screen - это оператор, который очищает экран и задаёт графический режим

n - это номер графического режима

circle - оператор для рисования окружности

x,y - координаты центра круга по осям x и y

r - радиус

c - цвет

Например :

```
10 Screen 7
```

```
20 Circle (160,100),10,13
```

```
30 Circle (160,100),15,13
```

```
40 Circle (160,100),20,13
```

```
50 Circle (160,100),25,13
```

```
60 Circle (160,100),30,13
```

```
70 Circle (160,100),35,13
```

```
80 Pset (160,100)
```

Операторы - оператор paint

Назначение :

Заполняет графическую область указанным цветом или образцом

Как записывается :

```
paint (x,y),g,o
```


Где :

paint - оператор закрашивания

x,y - координаты области закрашивания по осям x и y

g - номер цвета границ

o - номер цвета фона закрашиваемой области

Например :

```
10 Cls
```

```
20 Screen 12
```

```
30 Circle (160,100),75,1
```

```
40 Paint (160,100),2,1
```

```
50 End
```

Операторы - оператор pset-preset

Назначение :

Рисует заданную точку на экране

Как записывается :

```
screen n
```

```
pset (x,y),c
```

```
preset (x,y)
```

Где :

screen - это оператор, который очищает экран и задаёт графический режим

n - это номер графического режима

pset - оператор рисования точки

x,y - координаты точки по осям x и y

c - цвет точки

preset - оператор для стирания точки в заданных координатах

Например :

```
10 Cls
```

```
20 Screen 12
```

```
30 For i = 30 to 300 Step 5
```

```
40 Pset (i,50),13
```

```
50 Next i
```

Операторы - оператор beep

Назначение :

Генерирует звуковой сигнал через динамик компьютера

Длительность звукового сигнала = 0,25 секунды

Часто используется, когда нужно привлечь внимание при выполнении какой-либо части программы

Как записывается :

```
beep
```

Где :

beep - это оператор звукового сигнала

Например :

```
10 Cls
```

```
20 Print "После звукового сигнала, можно немного поспать"
```

```
30 Beep
40 Sleep 5
50 Print "А теперь проснись"
60 Beep
```

Операторы - оператор sound

Назначение :
Генерирует звук через динамик вашего компьютера

Как записывается :
sound c,d

Где :
sound - оператор вызова звукового сигнала
c - частота звука в Гц, значение находится в пределах от 37 до 32767
d - длительность, число тактов системных часов, в течении которых длится звук, значения в диапазоне от 0 до 65535 Каждую секунду происходит 18,2 такта

Например :
10 Cls
20 Sound 1000,15
30 Sleep 1 5
40 Sound 1000,15
50 Sleep 1 5
60 Sound 1000,15
70 Sleep 1 5
80 Print "Сейчас в Туле 3:00 ночи"
90 End

Операторы - оператор end

Назначение :
Завершает программу и закрывает все файлы

Как записывается :
end

Где :
end - оператор завершения

Например :
10 Cls
20 Print "Игра Окончена, вы как всегда в жоп вообще вы проиграли"

Операторы - оператор sleep

Назначение :
Приостанавливает выполнение программы

Как записывается :
sleep n

Где :
screen - это оператор приостановления программы
n - количество секунд

Например :
10 Cls
20 Print "Хватит играть, давай немного поспим"
30 Sleep 10
40 Print "Ну всё хватит !8)"
50 End

Основная тема: QBASIC

Некоторые программы, в основном те, которые используют мышь, обращаются к стандартной библиотеке Бейсика, которая входит в его состав с версии 4.0. Вы не сможете просто так запустить такую программу.

Для ее запуска необходимо создать BAT файл. Если вы находитесь в Windows, то скорее всего у вас отключен показ расширений для зарегистрированных типов файлов.

Чтобы это исправить, откройте любую папку и зайдите в Меню-Сервис-Свойства Папки (не во всех версиях Windows этот пункт находится именно там - просто просмотрите все пункты меню и найдите нужный вам). В появившемся окне откройте страницу ВИД и в списке Дополнительные Параметры уберите галочку напротив пункта Скрывать расширения для зарегистр...

Теперь в директории с Бейсиком создаем новый текстовый документ и переименовываем его (вместе с расширением!) в файл lib.bat. Правой кнопкой открываем контекстное меню файла и выбираем пункт Изменить, где пишем следующее: qb/l
(Если у вас файл с программой Бейсика называется не qb, а qbasic, то замените надпись на qbasic/l)
Сохраняйтесь и запускайте файл - все, готово, можете загружать нужные программы!

Выскажите своё мнение

Наименование *

e-mail *

Сайт



CAPTCHA Code *

С уважением,

Дилшод Саидов!

Web-site: analytic-73.ucoz.com

E-mail: analytic-73@mail.ru

Mobile phone: (+992) 92 771-38-58