

## 5. ENOSTAVNO PROGRAMIRANJE

Do sedaj smo govorili kompjuterju, kaj naj počne direktno s tastature, zelo koristno pa je, če ga programiramo. To pomeni, da mu lahko damo serijo komand oz. instrukcij, da bi lahko v celoti izvršil določeno nalogo.

Vsak kompjuter ima svoj jezik, s katerim komuniciramo z njim. Žal pa so jeziki, ki so enostavni za kompjuter, težki za ljudi in obratno. Jeziki, ki so enostavni za ljudi, so relativno težavni za kompjuter, zato je potrebno, da jih prevedemo in interpretiramo.

ZX-spectrum koristi jezik BASIC. Ime prihaja iz BEGINNERS ALL PURPOSE SYMBOLIC INSTRUCTION CODE in je narejen v Dartmouth koledžu v New Hampshire, ZDA 1964. leta. Zelo često se uporablja za osebne kompjuterje. Čeprav je zelo podoben za vse kompjuterje, obstojajo neke razlike, zato so ta navodila pisana posebno za ZX-spectrum. BASIC ZX-spectruma se ne razlikuje mnogo od običajnega BASIC-a, tako da ne bo mnogo težav pri adaptaciji katerega koli BASIC programa za BASIC ZX-spectrum.

Obstoja meja, koliko podatkov lahko shranimo v kompjuter. ZX-spectrum pokaže to mejo z zvočnim signalom (piskanje). Pri programiranju v BASICU je potrebno, da kompjuter ve, v kakšnem vrstnem redu naj izvršuje instrukcije. Vsaka vrsta skupine inštrukcij ima na začetku številko. Običajno začnemo s številko 1 0 in ga povečamo z 10 v vsaki novi vrsti. To nam omogoči, da vstavimo tudi druge vrste pri modificiranju programa.

Poizkusimo z enostavnim programom. Oglejmo si serijo ukazov na koncu zadnjega poglavja. Če želite ponoviti to serijo, je potrebno na koncu vsake vrste koristiti ENTER. Natipkajte ta program:

```
10 LET b$ = "Koliko let imate"
20 LET a$ = "Vi ste stari"
30 LET INPUT (b$), starost
40 PRINT a$, starost
```