

## POGLAVJE I.

### U V O D

Ne glede na to, ali ste najprej proučili uvodno knjigo, ali pa takoj začeli od tukaj, morate upoštevati, da se ukazi izvršujejo takoj, navodila pa se začnejo na začetku vrste ter se shranjujejo za kasneje. Ravno tako se morate zavedati ukazov: PRINT,LET in INPUT ( uporabljajo se na vseh kompjuterjih, ki uporabljajo BASIC ), BORDER,PAPER in BEEP ( uporabljajo se samo za Spectrum ) .

Ta BASIC priročnik začenjamo s ponavljanjem nekaterih navodil iz uvodne brošure, ki pa so podana nekoliko natančneje. Na koncu vsakega poglavja se nahaja nekaj vaj, ki jih ne zanemarite, saj ilustrirajo mnoge stvari, navedene v tekstu. Natančno jih preglejte in poiskujte napraviti tiste, ki vas zanimajo in jih niste najboljše razumeli.

Kompjuter uporabljajte tudi za ostale stvari, ki vas zanimajo. Če se vprašate: "Kaj počne, če mu ukažem to in to ?" je odgovor preprost; vtipkajte to in videli boste. Kadarkoli vam priročnik pravi, da nekaj odtipkajte, se vedno vprašajte: "Kaj bi lahko vtipkal namesto tega?" ter poiskujete dobiti odgovore. Čim več boste izdelali lastnih programov, tem boljše boste razumeli kompjuter.

Na koncu priročnika za programiranje je tudi nekaj dodatkov. Eden govori o načinu organiziranja spomina, drugi o tem, kako kompjuter manipulira s številkami, tretji pa obsega serije primerov, ki ilistrirajo moč ZX Spectruma.

### TASTATURA

Znaki na ZX Spectrumu niso samo posamezni simboli ( črke, številke,...) temveč tudi smiselni znaki ( ključne besede, nazivi funkcij,...), ki se vpisujejo neposredno s pritiskom na odgovarjajočo tipko brez vpisovanja