

P O G L A V J E 12

MATRICE

Kratka vsebina: MATRICE (način, s katerim ZX Spectrum deluje z njimi, je nekoliko nestandarden)

Zamislimo si, da imate popis števil, npr. ocen deseterice učencev v razredu. Da bi jih ohranili v računalnik, lahko postavite variable za vsako posebej, kar pa bi bilo zelo nespretno. Lahko bi se odločili, da variable imenujete Bloggs 1, Bloggs 2, itd. do Bloggs 10, vendar bo takšen program zelo zamuden. Lepše bi bilo, če bi ga lahko vpisali tako:

```
5 REM ta program ne bo deloval
10 FOR n = 1 TO 10
20 READ Bloggs n
30 NEXT n
40 DATA 10, 2, 5, 19, 16, 3, 11, 1, 0, 6
```

To je žal nemogoče. Vseeno pa obstoja mehanizem, s pomočjo katerega lahko uporabite to idejo. On uporablja pri tem matrico. Matrica je skupek variabel. Vsi njeni elementi imajo isto ime, razlikujejo pa se po številu (indeksu), ki se nahaja v oklepaju za njihovimi imeni. V našem primeru je lahko ime b (ravno tako, kot pri kontrolnih variabliah FOR-NEXT zank, imajo tudi matrice v imenu samo eno črko), deset variabel pa lahko označimo z b(1), b(2), itd. do b(10).

Elementi matrice se imenujejo indeksirane variable, kar je nasprotno enostavnim številčnim variablam, ki smo jih do sedaj spoznali.

Preden uporabite matrico, morate zanjo rezervirati mesto v memoriji, kar boste storili z ukazom DIM.

```
DIM b(10)
```

definira matrico, ki se imenuje b, z dimenzijo 10 (to pomeni, da ima 10 indeksiranih variabel - b(1)b(10)) ter postavlja teh deset vrednosti na nulo. Prav tako briše katerokoli drugo matrico z imenom b, če je obstojala