

Spis treści

	Strona
1. Wstęp	5
2. Grupa A – Zadania podstawowe	7
2.1. Zadania elementarne	7
2.2. Zmienne dynamiczne	29
2.3. Zadania do rozwiązania	35
3. Grupa B – Działania na tekstach	38
3.1. Zadania do rozwiązania	56
4. Grupa C – Podstawowe problemy graficzne w Turbo Pascalu 5.0 i 5.5	58
4.1. Wprowadzenie	58
4.2. Elementarne podstawy grafiki komputerowej w zadaniach	59
4.3. Zadania do rozwiązania	82
5. Grupa D – Zadania różne	85
5.1. Gra „Życie”	85
5.2. Tabela ekstraklasy	93
5.3. Zmodyfikowany problem wież Hanoi	100
5.4. Ilustracja graficzna metody siecznych	112
5.5. Test komputerowy sprawdzający wiadomości	120
5.6. Zadania do rozwiązania	130
Skorowidz symboli	131
Literatura	134