

SPIS TREŚCI

Streszczenie. Abstract. Содержание	3
§ 1. Wstęp	5
§ 2. Struktura języka	8
§ 3. Metajęzyk dla opisu składni	9
 Rozdział I. KONSTRUKCJA JĘZYKA SAPON	12
§ 4. Alfabet	12
§ 5. Ciągi znaków	17
§ 6. Deklaratory	20
§ 7. Liczby	23
§ 8. Słowa logiczne	28
§ 9. Deklaracje	29
§ 9.1. Deklaracja zmiennych prostych	31
§ 9.2. Deklaracja nazw wielomianów	33
§ 9.3. Deklaracja nazw wektorów	35
§ 9.4. Deklaracja nazw macierzy	37
§ 9.5. Deklaracja tablic	41
§ 9.6. Deklaracja procedury	44
§ 10. Wywoływanie procedur	61
§ 11. Etykiety	74
§ 12. Zmienne	75
§ 13. Ciągi liczb	83
§ 14. Wielomiany	89
§ 15. Wektory	91
§ 16. Macierze	93
§ 17. Silnia. Symbol Newtona	101
§ 18. Sumy	103
§ 19. Iloczyny	106
§ 20. Całki	108
§ 21. Iloczyn skalarny wektorów	110
§ 22. Forma kwadratowa macierzy	111
§ 23. Wartość wielomianu	112

§ 24. Wyrażenia	113
§ 24.1. Proste wyrażenia arytmetyczne	116
§ 24.2. Proste wyrażenia logiczne	123
§ 24.3. Proste wyrażenia napisowe	129
§ 24.4. Proste wyrażenia wielomianowe	132
§ 24.5. Proste wyrażenia wektorowe	139
§ 24.6. Proste wyrażenia macierzowe	143
§ 25. Instrukcje	158
§ 25.1. Instrukcja podstawienia	161
§ 25.2. Instrukcja skoku	169
§ 25.3. Instrukcja procedury	171
§ 25.4. Instrukcja warunkowa	171
§ 25.5. Instrukcja "dla"	174
§ 25.6. Instrukcja wyboru	182
§ 26. Blok	185
§ 27. Errata	187
§ 28. Program	191
ROZDZIAŁ II. ZMIENNE, NAZWY I PROCEDURY STANDARDOWE	196
§ 29. Zmienne standardowe	198
§ 30. Nazwy standardowe	200
§ 31. Standardowe procedury liczbowe	200
§ 31.1. Funkcja <i>abs</i>	200
§ 31.2. Funkcja <i>re</i>	201
§ 31.3. Funkcja <i>im</i>	202
§ 31.4. Funkcja <i>conj</i>	202
§ 31.5. Funkcja <i>round</i>	202
§ 31.6. Funkcje <i>arg</i> , <i>angle</i> , <i>gradus</i> i <i>radian</i>	203
§ 31.7. Funkcje <i>entier</i> , <i>sign</i> , <i>dir</i> , <i>del</i>	204
§ 31.8. Funkcja <i>sqrt</i>	205
§ 31.9. Funkcje trygonometryczne	205
§ 31.10. Funkcje odwrotne do trygonometrycznych	205
§ 31.11. Funkcje hiperboliczne	206
§ 31.12. Funkcje odwrotne do hiperbolicznych	206
§ 31.13. Funkcje wykładnicze i logarytmiczne	206
§ 31.14. Funkcje <i>ilr</i> , <i>ilc</i> , <i>ilw</i> , <i>ilx</i>	207
§ 31.15. Procedura <i>numb</i>	207
§ 32. Standardowe procedury logiczne	208
§ 32.1. Procedura <i>kbon</i>	208

§ 32. 2. Procedury <i>dl0</i> i <i>dl1</i>	208
§ 32. 3. Procedury <i>pnk</i> i <i>lnk</i>	209
§ 32. 4. Procedura <i>logic</i>	209
§ 33. Standardowe procedury napisowe	210
§ 33. 1. Procedura <i>char</i>	210
§ 33. 2. Procedury <i>sp1</i> i <i>cr1</i>	210
§ 34. Standardowe procedury wejścia-wyjścia	210
§ 34. 1. Procedura <i>indev</i>	211
§ 34. 2. Procedury wprowadzania danych	211
§ 34. 3. Procedura <i>outdev</i>	222
§ 34. 4. Procedura <i>out</i>	222
§ 34. 5. Procedura <i>sp</i>	229
§ 34. 6. Procedura <i>cr</i>	230
§ 34. 7. Procedura <i>format</i>	230
§ 34. 8. Procedura <i>off</i>	231
§ 34. 9. Procedura <i>write</i>	231
§ 34.10. Procedura <i>red</i>	232
§ 34.11. Procedura <i>line</i>	234
§ 34.12. Procedura <i>str</i>	234
§ 34.13. Procedura <i>print</i>	235
§ 34.14. Procedura <i>blank</i>	236
§ 34.15. Procedura <i>wait</i>	236
ROZDZIAŁ III. ZMIENNE I WEKTORY SPECJALNE	237
§ 35. Nawiasy specjalne $\dagger$ i Υ	237
§ 36. Zmienne specjalne ϕ , $\phi 1$ i $\emptyset$	238
§ 37. Wektory specjalne $\$$ i $\$$	238
§ 38. Przykłady programów napisanych w reprezentacjach Algolu-60 i SAPONie	240
§ 39. Uwagi końcowe	249
LITERATURA	251