

# Programování jednočipů Atmel AVR

**Oblast: Neurčena**

**Úloha č.16 Téma: Formát**

Programovací jazyk: Bascom

## Cíl:

Naučit se nastavovat formát zobrazení na terminálu.

## Použitý HW:

simulátor

## Nově použité direktivy a programové struktury:

Proměnná výsledná = `str(proměnná zdrojová)` – přetypování zdrojové proměnné (integer) na string.

Proměnná výsledná = `Format(Proměnná výsledná, „0000“)` – nastavení formátu zobrazení (v případě 3 číselného stringu (např. 123) bude zobrazeno 0123).

## Zadání úlohy:

Napište úlohu tak, abychom do výsledné proměnné zapsali přetypovanou proměnnou zdrojovou (z integer do string) a následně upravovali formát zobrazení na terminálu. Využijte pomocného zápisu, kdy formátovanou hodnotou přepíšete původní hodnotu proměnná výsledná.

## Formáty:

1. „0000“ – v případě kratšího řetězce se zobrazí nuly, maximální řetězec o délce 4.
2. „     “ – 4x mezera, v případě kratšího řetězce jsou mezery ignorovány.
3. „00.00“ – vložení desetinné tečky na zvolené místo.
4. „ 0.00“ – 1x mezera na začátku, opět bude ignorována, půjde-li o třímístný řetězec.
5. „+     “ – + a 3x mezera, před třímístný řetězec se připiše znaménko +
6. `PrintFormat(proměnná výsledná, "     0.000")` – způsob formátování přímého při zobrazování na terminál(1x mezera na začátku)