

Programování jednočipů Atmel AVR

Oblast: Neurčena

Úloha č.17 Téma: Funkce

Programovací jazyk: Bascom

Cíl:

Naučit se nastavovat formát zobrazení na terminálu.

Použitý HW:

simulátor

Nově použité direktivy a programové struktury:

Input "zadej hodnotu [Enter]: " , proměnná – tímto způsobem je možná přes terminál zadávat hodnoty proměnných, které čekají na potvrzení enterem.

Proměnná_tisk = Název (proměnná) – volání funkce

Function Název(S As Single) as Single – definice funkce, kdy je možné do závorky za název funkce ještě přiřadit definici proměnné a samozřejmě musíme uvést i datový typ funkce.

End function – instrukce ukončující tělo funkce.

Zadání úlohy:

Napište úlohu tak, aby se proměnná (délka strany) zadávala přes terminál s potvrzením enterem. Vytvořte funkci, která bude počítat obsah čtverce a jako proměnnou (stranu) využije zadanou proměnnou z terminálu. Výsledek opět tisknete na terminál. V hlavní části úlohy tedy bude pouze zadání proměnné, volání funkce a tisk na terminál.