

# Programování jednočipů Atmel AVR

**Oblast: Neurčeno**

**Úloha č.25 Téma: Tabulka - lookup**

Programovací jazyk: Bascom

## Cíl:

Naučit se pracovat s daty v tabulce.

## Použitý HW:

simulátor

## Nově použité direktivy a programové struktury:

Promenna = Lookup(pozice v tabulce , Tabulka) – Do proměnné vrací hodnotu na určené pozici z tabulky.

## Tabulka:

Data 1, 2, 3, 4, 5 – data tabulky, definice tabulky.

## Zadání úlohy:

Napište program, který bude využívat tabulku. Naplňte tabulku patnácti hodnotami (provádí se mimo hlavní program). V programu zadejte přes terminál pozici prvku tabulky (1-15) a zadání nastavte na potvrzení enterem. Získanou hodnotu zapište do proměnné a následně vytiskněte na terminál.