

# Список литературы

---

К сожалению оригинальный список литературы пока не найден и находится [списке отсутствующего материала](#). Поэтому пока он будет состоять из пустых пронумерованных ссылок указания на которые есть в тексте.

[1]

1. [V.5. Графический макроязык GML](#)

[4]

1. [V.4.5. Оператор LINE](#)
2. [V.5. Графический макроязык GML](#)

[5]

1. [V.8. Понятие файла \[5\]. Вывод текстовой информации на графические экраны](#)
2. [IX.1.4. Операторы NAME, COPY и KILL](#)
3. [IX.3.2. Операторы PRINT#, PRINT#n, USING. Функции LOF\(\) и LOC\(\)](#)
4. [IX.3.3. Операторы INPUT, LINE INPUT#n. Функции INPUT\\$ и EOF](#)

[6]

1. [IV.4.1. Примеры](#)
2. [V.5. Графический макроязык GML](#)

[7]

1. [IX.3.2. Операторы PRINT#, PRINT#n, USING. Функции LOF\(\) и LOC\(\)](#)
2. [IX.3.3. Операторы INPUT, LINE INPUT#n. Функции INPUT\\$ и EOF](#)

[8]

1. [IV.5. Оператор ON GOSUB](#)
2. [VIII.5.3. Структурное программирование](#)

[11] Школьный учебник информатики

1. [Примеры вложенных циклов](#)
2. [IV.1.1. LEN-функция \(школьный алгоритмический язык\)](#)
3. [XII.1. Задачи](#)

[13]

1. [Примеры простых циклов \(школьный алгоритмический язык\)](#)

[14]

1. [V.4.1. Оператор COLOR для компьютера MSX 1](#)
2. [V.4.6. Оператор CIRCLE: Пример 11](#)
3. [V.4.8. Вывод рисунков на принтер](#)
4. [V.6. Спрайты](#)

[15]

1. [V.4.8. Вывод рисунков на принтер](#)

[16]

1. [V.4.8. Вывод рисунков на принтер](#)

[17]

1. [Глава XII. Примеры решения задач повышенной трудности](#)

[19]

1. [VI.3. Оператор SOUND](#)

[21] Гиглавый, А. В. — От микропроцессов к персональным ЭВМ / А. В. Гиглавый, Ю. Е. Поляк, С. В. Черемных - М.: Радио и связь, -1988. -288с. ил. ББК: 32.973) [Ссылка на исходную информацию](#)

1. [I.9. Дополнение](#)

[22]

1. [V.14. Дополнение](#)
2. [VI.4. Примеры музыкальных программ](#)

[28]

Добавлена в текст в 2019-10-24, (примечание редактора).

Предположительно:

О направлении временных методических рекомендаций о гигиенических условиях организации учебных занятий с применением компьютеров в средней общеобразовательной школе. Письмо Министерства просвещения РСФСР от 11 апреля 1988 года № 33 — М. [Источник](#)

[40]

1. [III.1. Оператор безусловной передачи управления GOTO](#) (статья Бема и Якопини)
2. [VIII.5.3. Структурное программирование](#)

[41]

1. [XII.1. Задачи](#)

[42]

1. [XII.1. Задачи](#)

[43]

1. [XII.1. Задачи](#)

[46]

1. [X.9.2. Динамическая клавиатура](#) [46]

[49]

1. [VIII.2.3.2. Тактика тестирования](#)
2. [VIII.3. Методы локализации ошибок](#)
3. [VIII.5.1. Модульность программ](#) [49]
4. [VIII.5.2. Строение программ](#) [49]

[50]

1. [VIII.1. Ошибки при программировании](#)
2. [VIII.2.3. Метод контрольных тестов](#)
3. [VIII.2.3.1. Стратегия тестирования](#)
4. [VIII.2.3.2. Тактика тестирования](#)

[51]

1. [VIII.1. Ошибки при программировании](#)
2. [VIII.2.3.1. Стратегия тестирования](#)
3. [VIII.3. Методы локализации ошибок](#)
4. [VIII.3.2. Аварийная печать](#)

[52]

- 1. VIII.6. О стиле программирования [57]
- [53]
- 1. VIII.6. О стиле программирования [57]
- [54]
- 1. VIII.5.3. Структурное программирование
  - 2. VIII.6. О стиле программирования [57]
- [55]
- 1. VIII.5.3. Структурное программирование
  - 2. VIII.6. О стиле программирования [57]
- [56]
- 1. VIII.2.1. Ручная проверка
- [57]
- 1. VIII.3.5. Некоторые причины, осложняющие поиск ошибок [57]
  - 2. VIII.6. О стиле программирования [57]
- [58]
- 1. VIII.1. Ошибки при программировании
- [59]
- 1. VIII.7. Недостатки языка программирования BASIC [59]
- [60]
- 1. VIII.2.3.3. Типы тестов
- [65]
- 1. XI.2. Работа с видеопроцессором
- [68]
- 1. VIII.2.3. Метод контрольных тестов
  - 2. VIII.6. О стиле программирования [57]
- [69]
- 1. VIII.5.3. Структурное программирование
- [70]
- 1. VIII.5.3. Структурное программирование
- [72]
- 1. VIII.5.3. Структурное программирование
- [73]
- 1. VIII.5.3. Структурное программирование
- [74]
- 1. VIII.5.3. Структурное программирование
- [76] Graham Bland — MSX Programmin (1986) MSX — ISBN 0-273-02302-0

1. [VI.1. Описание команд MML, Допустимые формы волновых пакетов](#) Добавлена в текст в 2019-06-22, (примечание редактора).
2. [V.8. Понятие файла \[5\]. Вывод текстовой информации на графические экраны](#)
3. [V.10. Режим SCREEN 5 \(только для компьютера MSX 2\), Пример 5](#)
4. [VI.1. Описание команд MML](#)
5. [VI.2. Оператор PLAY. Функция PLAY. Оператор BEEP](#)
6. [VI.3. Оператор SOUND](#)
7. [VII.1.3. Джойстик, Пример 2](#)
8. [VII.2.2. Переход по временному интервалу, Пример 3](#)
9. [VII.2.4. Переход по джойстику, Пример 2](#)
10. [VII.2.5. Особенности одновременной обработки событий различных типов, Пример](#)
11. [IX.3.5. Вывод файлов данных на экран и принтер](#)
12. [XI.1.3. Текстовые режимы](#)

[77]

1. [IV.6. Дополнение 1 \[77\]](#)
2. [V.8. Понятие файла \[5\]. Вывод текстовой информации на графические экраны](#)

[89]

1. [XI.2. Работа с видеопроцессором](#)











[90]

1. [IV.7. Дополнение 2 \[90\]](#)

[91] Журнал [MSX Listingboek 1 — 1986, Colors \(p. 17\)](#) Добавлена в текст в 2019-06-06, (примечание редактора).  
Оригинал программы

1. [V.4.2. Оператор COLOR для компьютера MSX 2](#)

[92]  [MSX Wiki](#)

-  [SOUND](#)
  1. [VI.1. Описание команд MML, Допустимые формы волновых пакетов](#) Добавлена в текст в 2019-06-17, (примечание редактора).
-  [SCREEN](#)
  1. [V.7. Оператор SCREEN в общем случае](#)
-  [MOTOR](#)
  1. [IX.5. Файлы на магнитной ленте](#) Добавлена в текст в 2020-04-01, (примечание редактора).
-  [CALL](#)
  1. [Оператор CALL](#), Добавлена в текст в 2020-04-03, (примечание редактора).
-  [DSKI\\$\(\)](#)
  1. [Функция DSKI\\$\(\)](#) Добавлена в текст в 2020-04-01, (примечание редактора).
-  [DSKO\\$](#)
  1. [Функция DSKO\\$](#) Добавлена в текст в 2020-04-01, (примечание редактора).
-  [CALL SYSTEM](#)
  1. [Оператор CALL SYSTEM](#) Добавлена в текст в 2020-04-02, (примечание редактора).
-  [CMD](#)
  1. [Оператор CMD](#) Добавлена в текст в 2020-04-02, (примечание редактора).
-  [ATTR\\$\(\)](#)
  1. [Функция ATTR\\$\(\)](#) Добавлена в текст в 2020-04-02, (примечание редактора).
-  [IPL](#)
  1. [Оператор IPL](#) Добавлена в текст в 2020-04-02, (примечание редактора).

[93]  

[94]

[MSX2 Technical Handbook \(Chapter 5, Access to peripherals through BIOS \(parts 1-6\)\)](#)  
Добавлена в текст в 2019-06-22, (примечание редактора).  
[MSX2 Technical Handbook](#)

[95]

Добавлена в текст в 2019-10-13, (примечание редактора).

Блэнд Г. Основы программирования на языке Бейсик в стандарте MSX: Пер. с англ.; Предисл. и дополн. А.В.Гиглавого.— М.:Финансы и статистика, 1989. -208 с.:ил. ISBN 5-279-00253-4

1. [V.7. Оператор SCREEN в общем случае](#)
2. [205](#)

[96]

Добавлена в текст в 2019-10-24, (примечание редактора).

[К.И.Фахрутдинов, И.И.Бочаров, Издательство Дальневосточного Института, 1991 — Программирование на языке ассемблера в системе MSX-2](#)

[97]

Добавлена в текст в 2019-10-24, (примечание редактора).

[К.И.Фахрутдинов, И.И.Бочаров, Издательство Дальневосточного Университета, 1993 — Архитектура и устройства микрокомпьютеров стандарта MSX 2](#)

1. [201 Приложение 8. Внутренние коды лексем языка MSX BASIC](#)

[98]

Добавлена в текст в 2019-10-24, (примечание редактора).

[А.Р. Есаян В.И. Ефимов Л.П. Лапицкая — Информатика: Учебное пособие для педагогических специализированных высших учебных заведений, 1991 — Москва просвещение, ISBN 5-09-002699-8](#)

1. [203](#)

[99]

Добавлена в текст в 2019-11-10, (примечание редактора). [MSX2 Technical Handbook](#)

- [203](#)  
[Appendix 8 - Control Codes](#)
- [V.7. Оператор SCREEN в общем случае](#)  
[2.10 Additions for Memory Switch](#)

[100] [https://www.msxcomputermagazine.nl/mccm/millennium/milc/scherm/topic\\_0.htm](https://www.msxcomputermagazine.nl/mccm/millennium/milc/scherm/topic_0.htm)

- [203](#)

[101] [中間コード一覧表 - MSX Datapack wiki化計画](#)

- [201](#)

[http://sysadminmosaic.ru/msx/basic\\_programming\\_guide/bibliography?rev=1586073693](http://sysadminmosaic.ru/msx/basic_programming_guide/bibliography?rev=1586073693)

2020-04-05 11:01

