

Laboratorium ZK – KSP

Podstawy programowania w języku G

1. Odpowiedzi na pytania

- a) W jaki sposób różnią się linie łączące tablice 2D od linii łączących tablice 3D?
Linie łączące tablice 3D mają większy odstęp między sobą, niż linie łączące tablice 2D.
- b) Co oznaczają identyfikatory 0[0..2], 1[0..2], 2[0..2]?
Identyfikatory te oznaczają poszczególne klatki
- c) W jaki sposób można poruszać się pomiędzy poszczególnymi ramkami?
Można się poruszać przy użyciu strzałek umieszczonych u góry ramki.
- d) Do jakich celów mogą być stosowane obiekty „Sequence” w programach w języku G?
Obiekt „Sequence” służy do grupowania obiektów języka G do zwiększenia przejrzystości programu i umożliwia wprowadzenie zależności czasowych pomiędzy fragmentami wykonywanego kodu.

2. Ocena zalet i wad graficznego sposobu programowania

Graficzna forma umożliwia proste i szybkie tworzenie programów przy użyciu gotowych blozków funkcjonalnych. Daje to większą swobodę i łatwiejsze zrozumienie programu. Gdyż nie jest konieczne wnikanie w skomplikowany kod by przeanalizować program. Wadą takiej metody jest trudność w edycji i prezentacji dużych programów, ponieważ z powodu ilości obiektów program nie mieści się na ekranie. Sposobem na to może być zastosowanie pod bloków. Będących gotowymi fragmentami programu zapisanymi i używanymi w programie głównym jako jednego bloku funkcyjnego.

3. Wnioski

Język G jest dość prosty w użyciu, oczywiście po uprzednim zapoznaniu się z podstawowymi typami danych oraz z podstawowymi strukturami programowymi. Umożliwia łatwy i wzrokowy sposób tworzenia oprogramowania, głównie oprogramowania pomiarowego, wykorzystującego przyrządy, karty i urządzenia pomiarowe. Implementując wykorzystanie komputera i różnego rodzaju urządzeń laboratoryjnych.