

# Sommaire

## 1. Introduction au BASIC

Origine et évolution du langage

Les différentes variantes du BASIC

Présentation d'un environnement BASIC

## 2. Premiers pas en programmation

Qu'est-ce qu'un programme ?

Structure d'un programme BASIC

Instructions simples : `PRINT`, `INPUT`

## 3. Les variables et les types de données

Nombres, chaînes de caractères

Déclaration et utilisation

Conventions de nommage

## 4. Les opérateurs

Opérateurs arithmétiques

Opérateurs logiques et relationnels

Précedence des opérations

## 5. Les structures de contrôle

Instructions conditionnelles : `IF...THEN...ELSE`

Boucles : `FOR...NEXT`, `WHILE...WEND`

Sauts et gestion du flux : `GOTO`, `GOSUB`, `RETURN`

## 6. Les tableaux et les structures de données simples

Tableaux unidimensionnels

Tableaux multidimensionnels

Manipulation et recherche dans les tableaux

## 7. Les procédures et sous-programmes

Création d'un sous-programme

Passage de paramètres

Organisation d'un programme complexe

8. Gestion des fichiers

Ouvrir, lire, écrire dans un fichier

Formats de fichiers

Sauvegarde des données

9. Manipulation des chaînes de caractères

Fonctions principales : `LEFT\$`, `RIGHT\$`, `MID\$`

Conversion et comparaison

Création d'outils de traitement de texte simples

10. Graphismes et sons selon la version du BASIC

Dessiner des formes simples

Positionner le curseur

Produire des sons ou musiques

11. Mise au point et débogage

Messages d'erreurs courants

Techniques de débogage

Optimisation des programmes

2. Projets pratiques

Calculatrice simple

Jeu de devinette

Gestion de contacts

Mini-jeu labyrinthe, pong, etc.

13. Ressources complémentaires

Bibliothèques

Outils et environnements modernes pour BASIC

Exercices supplémentaires

