# Программа
# на Quick Basic

**Составил: ученик 10 класса, сош№7**

**Семаков Павел**

**г.Заинск, РТ**

# Задание 1.5

- **Составить программу для вычисления числовой последовательности: 2, 4, 8, 16, 32, 64 …**

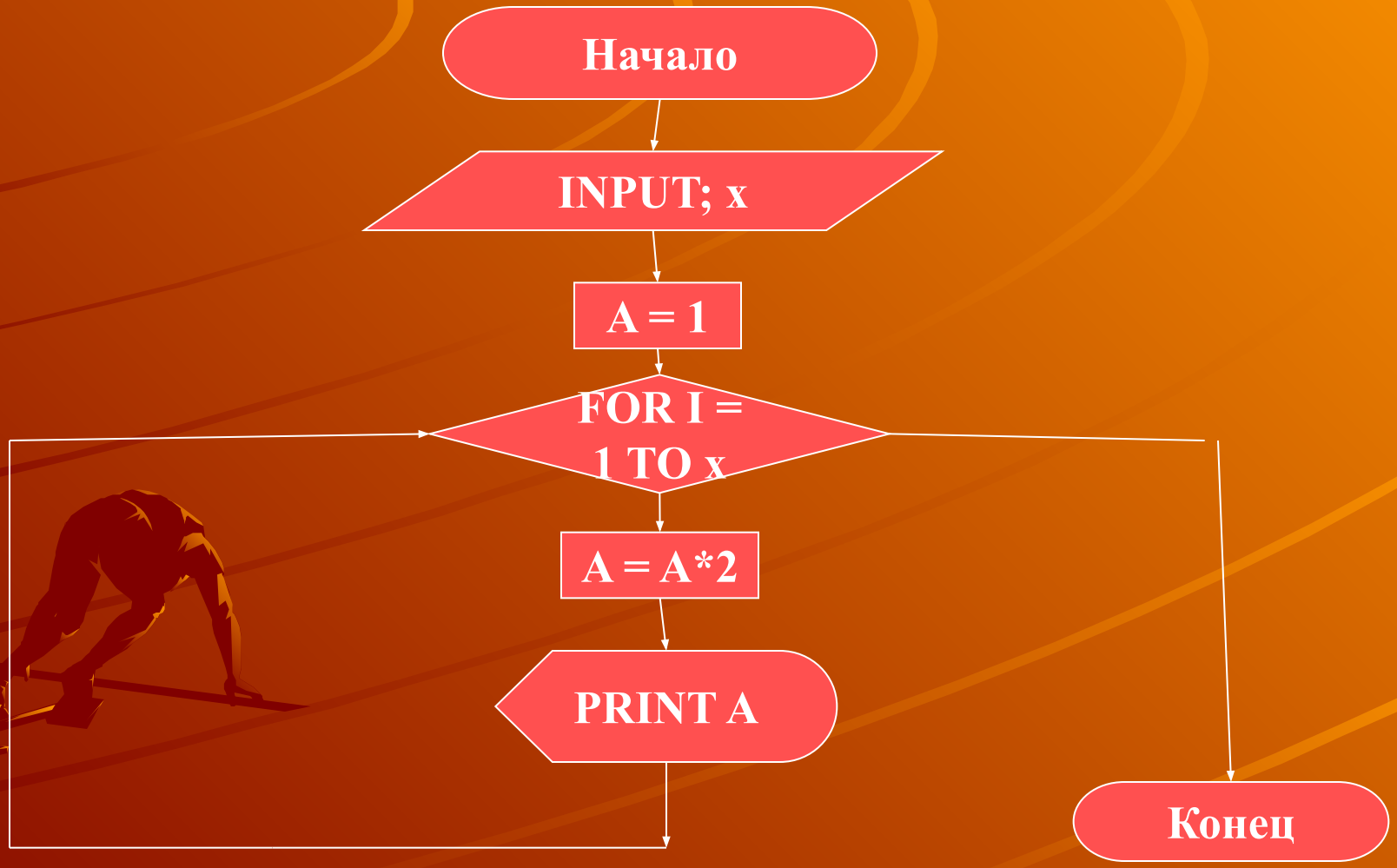
# Программа «Вычисление числовой последовательности»

- **Программа на** Программа на **Quick Basic**
- **Программа в блок-схеме**
- **Предыстория** Предыстория **Quick Basic**

# Программа на Quick Basic

- **REM Числовая последовательность**
- **INPUT “Ввести кол-во чисел”; x**
- **A = 1**
- **FOR I = 1 TO x**
- **A = A * 2**
- **?A**
- **NEXT**
- **END**

# Программа в блок-схеме



# Предыстория Quick Basic

**Бейсик (*Basic - Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code* – "универсальный символический код инструкций для начинающих"). Прямой потомок Фортрана и до сих пор самый популярный язык программирования для персональных компьютеров. Появился Бейсик в 1963 году (назвать автора было бы трудно, но основная заслуга в его появлении несомненно принадлежит американцам Джону Кемени и Томасу Курцу). Как и любые преимущества, простота Бейсика оборачивалась, особенно в ранних версиях трудностями структурирования; кроме того, Бейсик не допускал рекурсию – интересный прием, позволяющий составлять эффективные и в то же время короткие программы.**

**В свое время появление Quick Basic ознаменовало рождение второго поколения систем программирования на языке Бейсик. Он предоставлял возможность модульного и процедурного программирования, создания библиотек, компиляции готовых программ и прочее, что вывело его на уровень таких классических языков программирования, как Си, Паскаль, Фортран и др. Более того, в связи с отсутствием официального стандарта языка Бейсик, его реализация в виде Quick Basic стала фактическим стандартом. Безусловными лидерами среди различных версий Бейсика были Quick Basic 4.5 и PDS 7.1 фирмы Microsoft, появившиеся в конце 80-х годов.**