



```
12 LET b=8
```

vi pa jo želite izbrisati, vtipkajte:

```
12      (in ENTER)
```

S presenečenjem boste opazili, da je programski kursor izginil.

Lahko si ga zamislite med vrsticami 10 in 15. Če pritisnete  se bo pomaknil do vrstice 10, če pa pritisnete  se bo premaknil do vrstice 15.

Vtipkajte

```
12      ( in ENTER)
```

Kursor se bo zopet skrnil med vrstici 10 in 15. Sedaj pritisnite EDIT in vrstica 15 se bo spustila na spodnji del ekrana; ko je kursor skrit med vrstice, EDIT spušča naslednjo vrstico proti sledi v programu. Vtipkajte ENTER, da bi očistili spodnji del ekrana.

Nato vtipkajte:

```
30      ( in ENTER)
```

Tokrat je kursor skrit na koncu programa in ko pritisnete EDIT, boste dobili vrstico 20 na dnu ekrana.



Nato vtipkajte:

```
LIST 15
```

Na ekranu boste videli:

```
15 LET b= 15
```

```
20 print a+ b
```

Vrstica 10 je izginila z ekrana, vendar je še vedno v vašem programu, kar lahko vidite, če pritisnete ENTER. Edini efekt od LIST 15 je listing, ki se začne z vrstico 15 in postavi kursor v vrstico 15. Če imate dolg program bo koristneje uporabiti LIST kot  in  za pomikanje kursorja.

To nam pokaže še eno uporabo števil v vrsti; delujejo kot imena programskih vrstic, da bi se lahko obrnili nanje, kar je zelo podobno imenom, ki imajo variabile.

LIST sam zase ustvarja listing, ki se začne na začetku programa. Še en ukaz, ki ste ga verjetno spoznali v uvodni knjižici je NEW.