

Najprej si zapomnite, da se tekoča vrstica (označena z \boxtimes) vedno pojavi na ekranu, običajno nekje okoli sredine.

Vtipkajte:

LIST (in seveda ENTER)

in ko računalnik vpraša scroll (ker je ekran popolnjen), pritisnite n za "ne". Računalnik da obvestilo D BREAK - CONT repeate, kakor da ste vtipkali BREAK. V določeni fazi bi lahko prišli do zaključka, kaj bi se zgodilo, če bi namesto n pritisnili y (yes). n, SPACE, in STOP se računajo kot "ne", medtem ko se vse ostalo računa kot "da". Sedaj pritisnite ENTER, da bi dobili avtomatski listing. Na ekranu se pojavijo vrstice od 1 do 22. Sedaj vtipkajte:

23 REM

in dobili boste vrstice od 2 do 23. Vtipkajte:

28 REM

in dobili boste vrstice od 7 do 28. (V obeh primerih ste z vpisovanjem nove vrstice premaknili programski kursor tako, da nastane novi listing).

Morda vam izgleda vse to malce komplicirano, vendar je v bistvu to poizkus, da bi dobili točno tisto kar želite, čeprav glede na to, da so ljudje nepredvidljiva bitja, to ne uspe vedno. Ko računalnik poizkuša napisati listing, najprej primerja zgornjo vrstico s tekočo. Če zgornja vrstica pride na vrsto pozneje (ima višjo redno številko od tekoče), nima smisla da bi listing začel z njo, tako da računalnik koristi tekočo vrstico za novo zgornjo vrstico in naredi listing. Njegova običajna metoda pa je, da začne listing od zgornje vrstice ter ga nadaljuje do tekoče vrstice, pri tem pa po potrebi vrši "scrolliranje". Računalnik najprej izračuna, koliko časa bi trajalo "scrolliranje" ter v primeru, da bi bilo predolgo, postavlja tekočo vrstico za zgornjo, pomikajoč jo k vrhu ekrana ter začenja listing od nje. Če je na koncu programa ali na dnu ekrana izlistana tekoča vrstica, se bo računalnik ustavil. Drugače pa bo "scrolliral" dokler se ne pojavi tekoča vrstica na ekranu, za vsako nadaljnjo vrstico, ki jo lista posebej, bo premaknil tekočo vrstico proti zgornjemu delu ekrana. Eksperimentirajte s pomikanjem tekoče vrstice tako, da