

vtipkate

število vrste REM

LIST premika tekočo vrstico, ne pa tudi zgornjo, tako da bi bili lahko naslednji listingi različni. Vtipkajte na primer:

LIST

da bi dobili LIST listing ter nato pritisnete ENTER, da vrsta  $\emptyset$  postane zgornja vrsta. Na ekranu bi morali imeti vrste od 1 do 22. Vtipkajte:

LIST 22

in dobili boste vrste od 22 do 43. Ko zopet pritisnete ENTER, dobite nazaj vrste od 1 do 22. Ta postopek je koristnejši za kratke programe, ne pa za dolge.

Uporabite zgornji program, ki ima polno REMov ter vtipkajte:

LIST

ter nato n, ko vas računalnik vpraša scroll. Sedaj vtipkajte:

CONTINUE

CONTINUE je tukaj malce neobičajen, saj spodnji del ekrana postane prazen, vendar lahko s pomočjo tipke BREAK dobite normalno stanje. Razlog je sledeč: LIST je bil prvi ukaz, zato CONTINUE ta ukaz ponavlja. Žal je sedaj prvi ukaz CONTINUE in računalnik ga ponavlja, dokler ga ne ustavite. To lahko preprečite že, če zamenjate LIST z:

: LIST

za katerega CONTINUE daje:  $\emptyset$  OK (ker CONTINUE skače na drugi ukaz v vrsti, ki se tretira kot njen konec) ali:

:: LIST

za katerega CONTINUE daje: N Statement lost (ukaz izgubljen), ker CONTINUE skače na tretji ukaz v vrsti (ta ukaz ne obstoja).

Do sedaj ste videli ukaze PRINT, LET, INPUT, RUN, LIST, GO TO, CONTINUE, NEW in REM. Uporabljate jih lahko kot direktne ukaze ali v vrsticah programa. To velja za skoraj vse ukaze v BASICu, ki ga uporablja ZX-SPECTRUM. RUN, LIST, CONTINUE in NEW običajno niso posebno koristni, vendar se lahko