

```

10 FOR n=0 TO 7
20 INPUT red: POKE USR "P"+n, red
30 NEXT n

```

Program se bo ustavil osemkrat za INPUT podatke; da bi vam dovolil vtipkati osem številc BIN; vtipkajte jih v pravilnem zaporedju, začnite pa v zgornji vrsti.

Ukaz POKE shranjuje število direktno v lokacijo spomina ter pri tem obide mehanizem, ki ga BASIC uporablja običajno. Nasprotni ukaz od POKE je PEEK, ki nam dovoljuje pogled v vsebino lokacij, ki se nahajajo v spominu, ne da bi jih pri tem spremenil. V poglavju 24 bomo o tem spregovorili podrobneje.

Za samostojno definiranimi grafikami so na vrsti znaki.

Opazili boste, da nismo vtiskali prvih 32 karakterjev s kodami 0 do 31. To so kontrolni karakterji. Oni ne proizvajajo ničesar, kar bi bilo mogoče tiskati, temveč se uporabljajo za nekaj, kar ni televizija. V tem primeru odtiska televizija samo odgovor, da jih ne razume. Ti podatki so podrobneje opisani v dodatku A.

Trije karakterji, ki jih televizor uporablja, imajo kode 6, 8 in 13; med njimi je edino CHR\$ 8 koristen. CHR\$ 6 piše razmake na popolnoma isti način, kot to počne vejica v ukazih PRINT:

```

PRINT 1; CHR$ 6; 2      kar deluje isto kot
PRINT 1, 2

```

Vseeno pa to ni najbolj jasen način njegove uporabe. Mnogo bolje je, če naredimo tako:

```

LET a$ = "1"+CHR$ 6+"2"
PRINT a$

```

CHR\$ 8 je "back space" ter je namenjen za pomikanje napisnih pozicij eno vrsto nazaj. Poizkusite:

```

PRINT "1234"; CHR$ 8; "5"

```

ki bo odtiskal 12345.