

kot INPUT podatek, bo a\$ dobil vrednost mačka. Ker se narekovaji iz stringa ne pojavijo na stringu, jih tudi ne morete izbrisati ter vtiskati neko drugo vrsto string izraza namesto INPUT podatka. Zapomnite si, da LINE ne morete uporabljati za številčne variable.

Kontrolni karakterji CHR\$ 22 in CHR\$ 23 imajo podoben vpliv kot AT in TAB. Oni so kot kontrolni karakterji zelo čudni, saj v primeru, če na ekran napotite enega, sledita njemu obvezno še dva karakterja, ki nimata svoj običajni učinek, temveč se tretirata kot števili (njihove kode), ki bosta določili vrsto in stolpec (za AT) ali TAB pozicijo (za TAB). Skoraj vedno je lažje, če uporabite AT in TAB na običajen način, kakor pa da bi uporabili kontrolne karakterje, čeprav so tudi oni včasih koristni. Kontrolni karakter za AT je CHR\$ 22. Prvi člen za njim določa število vrstice, drugi pa število stolpca, tako da ima:

```
PRINT CHR$ 22 + CHR$ 1 + CHR$ c
```

isti učinek kot PRINT AT 1,c;

To je vedno tako, čeprav bi CHR\$ 1 ali CHR\$ c normalno imela drugačen pomen (npr., če je to c=13); CHR\$ 22, ki je pred njim, ne obrača pozornosti nanje.

Kontrolni karakter za TAB je CHR\$ 23, dva karakterja ki mu sledita, pa se uporabljata, da bi dobili število med 0 in 65535 določajoč število, ki bi ga imeli v TAB enoti:

```
PRINT CHR$ 23 + CHR$ a + CHR$ b;
```

ima isti učinek kot:

```
PRINT TAB a + 256 b;
```

Kadar želite računalniku prepričati, da bi vas vprašal, ali želite scrolliranje, uporabite izraz POKE tako, da napišete:

```
POKE 23692,255
```

kot prvi ukaz. Po tem bo računalnik scrolliral 255-krat, preden se bo ustavil z vprašanjem scroll. Kot drugi primer poizkusite:

```
10 FOR n=0 TO 10000
```

```
20 PRINT n: POKE 23692,255
```