

vati. Najboljši način za to je metoda poizkusov iz napak, pri kateri bomo aktivirali uro računalnika ter pravo uro, nato pa bomo uskladili vrsto 210 dokler ne bosta uri isti; to ne morete storiti popolnoma točno, saj je nastavitvev števila slik v eni sekundi 2%, kar je lahko vzrok, da ura v enem dnevu napravi polurno napako. Obstoja mnogo točnejši način merjenja časa, ki uporablja vsebine nekaterih spominskih lokacij. Shranjeni podatki se vzamejo s pomočjo ukaza PEEK. To je natančneje razloženo v poglavju 25. Izraz, ki se uporablja, je:

$$(65536 * \text{PEEK } 23674 + 256 * \text{PEEK } 23673 + \text{PEEK } 23672) / 50$$

ki daje število sekund od vključitve (do približno treh dni in 21 ur, nakar se vrača na 0). Sedaj si oglejmo spremenjen program za uro, ki to uporablja:

```

10 REM najprej narišimo številčnico
20 FOR n=1 TO 12
30 PRINT AT 10-10 * COS (n/6*PI), 16+10*SIN (n/6*PI); n
40 NEXT n
50 DEF FN t()=INT ((65536 PEEK 23674+256 PEEK 23673 + PEEK 23672)/50): REM
    število sekund od začetka
100 REM sedaj aktiviramo uro
110 LET t1=FN t()
120 LET a=t1/30*PI: REM a je kot sekundnega kazalca v polmerih
130 LET sx=72*SIN a: LET sy=72*COS a
140 PLOT 131,91: DRAW OVER 1; sx, sy: REM riše kazalec
200 LET t=FN t()
210 IF T < =t1 THEN GO TO 200: REM čaka dokler ni čas za naslednji kazalec
220 PLOT 131,91: DRAW OVER 1; sx, sy: REM briše star kazalec
230 LET t1=t: GO TO 120

```

Ura, ki uporablja to metodo, bi morala biti točna do 0.01 %.

Števila PEEK 23674, PEEK 23673 in PEEK 23672 se čuvajo v računalniku in se uporabljajo za štetje v petdesetinkah sekunde. Vsako število je med 0 in 255 ter se postopno povečuje skozi vsa števila, dokler ne doseže 255, nato pa se vrne na 0. Število, ki se največkrat povečuje, je PEEK 23672. Vsakih 1/50 sekunde se poveča za 1. Ko je (po 256/50 sekundah) PEEK 23673 premak-