

SHRANJEVANJE NA TRAK

Kratka vsebina: LOAD, SAVE, VERIFY in MERGE

Osnovne metode uporabe kasetofona za programe SAVE, LOAD ter VERIFY so pojasnjene v uvodni brošuri. Predno boste nadaljevali, preberite ta del ter še enkrat preikusite celoten postopek.

Videli smo, da LOAD briše star program ter variable, ki se v računalniku nahajajo, preden natovori nove s traku. MERGE tega ne počne, temveč samo briše število vrste starega programa ali variablo saj prihaja nova vrsta z istim rednim številom ali pa variabla z istim imenom. Vtipkajte program "Kocka" ter ga shranite na trak. Nato vpišite in izvedite naslednje:

```
1 PRINT 1
2 PRINT 2
1Ø PRINT 1Ø
2Ø LET x = 2Ø
```

nato pa nadaljujte, kot da bi preverjali (verificiranje), vendar zamenjajte VERIFY "Kocka" z:

```
MERGE "Kocka"
```

Če boste sedaj listali program, boste opazili, da sta vrsti 1 in 2 ostali, vrsti 1Ø in 2Ø pa sta zamenjani s tistima iz programa "Kocka". Tudi x je ostal (poizkusite PRINT x).

Videli ste enostavne oblike štirih ukazov, ki se uporabljajo pri shranjevanju na kasetni trak.

SAVE beleži (zapisuje, snema) program in variable na kaseto.

VERIFY preverja program in variable na kaseti v odnosu s tistim, kar je že v računalniku.

LOAD čisti (umika) iz računalnika vse programe in variable ter jih zamenju-