

je s tistimi, ki se nalagajo na kasete.

MERGE je podoben LOAD-u, le da ne briše vrst ter variabel iz starega programa, če to ni potrebno; to stori le, če ima novi program s kasete iste številke vrst ali ista imena variabl.

V vseh teh ukazih ključna beseda sledi stringu: za SAVE zagotovi ime programa medtem, ko za ostale tri pove računalniku, kateri program je potrebno iskati. Medtem ko ga išče, napiše ime vsakega programa, na katerega naleti. Obstojajo tudi nekatere izjeme.

Ukazom VERIFY, LOAD in MERGE lahko daste tudi prazen string kot ime, ki se išče. V tem primeru bo računalnik vzel prvi program, na katerega bo naletel.

Ena varianta ukaza SAVE ima oblike:

SAVE string LINE število

Program, ki je shranjen na ta način, bo potem, ko smo ga včitali s pomočjo LOAD (ali MERGE) avtomatsko skočil na vrsto, ki ima dano številko ter se nato startal sam.

Do sedaj so bile edine informacije, ki smo jih shranjevali na kaseto programi, skupaj s svojimi variablami. Obstojata še dve vrsti informacij, ki se imenujeta matrice in bajti.

Z matricami se postopa nekoliko drugače. Lahko jih ohranite na traku s pomočjo ukaza DATA znotraj SAVE:

SAVE string DATA ime matrice ()

"String" je ime, ki ga bo ta matrica imela na traku ter deluje na popolnoma isti način kot takrat, ko shranjujete program ali navadne bajte. Naziv matrice določa matrico, ki jo želite ohraniti, zato je to ena sama črka oz. črka ter \$. Spomnite se oklepajev za njim; morda boste mislili, da so nepotrebni, vendar jih morate vstaviti, da bi s tem pomagali računalniku. Razčistite pojme v zvezi z oddvojenimi vlogami naziva stringa in matrice.

Če rečete npr.:

SAVE "Bloggs" DATA b()

SAVE vzame matrico b iz računalnika ter jo naloži na trak pod imenom "Bloggs".