

Ko vtipkate:

```
VERIFY "Bloggs" DATA b()
```

bo računalnik poiskal na traku številčno matrico, ki ima ime "Bloggs", ko pa jo bo našel bo napisal "Številčna matrica Bloggs" ter jo preveril z matrico b v računalniku.

```
LOAD "Bloggs" DATA b()
```

najde na traku matrico ter nato (če je za njo prostor v računalniku) katerokoli matrico, ki že obstaja pod imenom b briše in s traku naloži novo matrico, ki jo poimenuje b.

S shranjenimi matricami ne morete uporabiti ukaza MERGE.

String matrice lahko shranite na popolnoma isti način. Ko računalnik preiskuje trak, ter najde eno izmed teh matric, napiše "String matrica" nato pa sledi ime. Ko naložite string matrice, bo izbrisala katerokoli obstoječo string matrico ter variabla istega imena.

Shranjevanje bajtov se uporablja za informacije brez kakršengakoli navodila zakaj se ta informacija uporablja; to je lahko TV slika ali samostojno definirana grafika, itd.

To se pokaže z uporabo CODE, kot v:

```
SAVE "Slika" CODE 16348, 6912
```

Bajt je enota shranjevanja v spomin (to je število med 0 in 255) ter ima svoj naslov (ki je število med 0 in 65535). Prvo število za CODE je naslov prvega bajta, ki bo shranjen na trak, drugo pa je število bajtov, ki bodo shranjeni. V našem primeru je 16348 naslov prvega bajta v display file (ki vsebuje TV sliko), 6912 pa je število bajtov, ki se v njem nahajajo; torej mi čuvamo kopijo TV ekrana (poizkusite to). Ime "Slika" deluje isto kot ime na za programe.

Da bi ga ponovno naložili, uporabite:

```
LOAD "Slika" CODE
```

Za CODE lahko postavite števila v tej obliki:

```
LOAD ime CODE začetek, dolžina
```