

Tukaj je dolžina samo mera opreznosti; ko računalnik na traku najde bajte s pravim imenom, bo še vedno odklanjal nalaganje, če jih je več kot je dolžina (zato ker je več podatkov, kakor jih pričakuje). Dal nam bo sporočilo o napaki: R Tape loading error. Če boste dolžino izpustili, bo računalnik prebral bajte ne glede na to, koliko jih bo.

Začetek kaže na naslov, na katerega je treba naložiti prvi bajt (lahko je drugačen od tistega s katerega je vzet - če je isti, lahko izpustite začetek v ukazu LOAD).

Ukaz CODE 16348,6912 je tako uporabna za čuvanje ter nalaganje slike, da jo lahko zamenjate z npr. SCREEN\$:

```
SAVE "Slika" SCREEN$
```

```
LOAD "Slika" SCREEN$
```

To je eden redkih slučajev, kjer VERIFY ne bo deloval. VERIFY izpisuje imena tistega, kar najde na traku ter zato v času, ko pride do preverjanja (verificiranja), se display file menja, zato do verificiranja ne bo prišlo. V vseh ostalih primerih morate uporabiti VERIFY vedno, kadar uporabljate SAVE. Spodaj so zgoščeno navedeni vsi štirje ukazi o katerih se je govorilo v tem poglavju.

Naziv string izraza se nanaša na ime, pod katerim je informacija shranjena na trak (kaseto). Moral bi biti sestavljen iz ASCII karakterjev za pisanje, od katerih se bo za ime uporabilo samo prvih deset (v primeru, da bi napisali ime z več kot deset karakterji).

Obstojajo štiri vrste informacij, ki se lahko shranijo na trak: programi in variable (skupaj), številčne matrice, string matrice in bajti.

Ko ukazi VERIFY, LOAD in MERGE preiskujejo trak, da bi našli informacije z danimi imeni, pišejo na ekran vrsto in ime vseh informacij na katere so naleteli. Vrsta se prikaže s pomočjo "Program:", "Number array:" (številčna matrica), "Character array:" (string matrica) ali "Bytes9" (bajti). Če imamo za ime prazen string, vzamejo prvo skupino informacij prve vrste, ne glede na njeno ime.