

## 2) Bajti:

VERIFY ime CODE začetek, dolžina

Če ima ime preveč bajtov na traku (več kot je dolžina), dobimo napako R. Sicer jih preverja po bajtih v spominu, ki se začnejo na naslovu začetek.

VERIFY ime CODE začetek

preverja bajte imena na traku proti tistim, ki se začnejo na naslovu začetek in se nahajajo v spominu.

VERIFY ime CODE

preverja bajte imena na traku proti tistim, ki se v spominu začnejo na naslovu, s katerega je prvi kasetofonski bajt.

VERIFY ime SCREEN\$

je enak:

VERIFY ime CODE 16384,6912

vendar skoraj sigurno ne bo uspel verificirati.

## 3) Matrice

VERIFY ime DATA črka ( )

ali

VERIFY ime DATA črka \$( )

preverja matrico ime na traku proti matrici črka ali črka \$ v spominu.

## LOAD

## 1) Program in variable:

LOAD ime

briše stari program in variable ter ime in variable iz kasete; če je program shranjen s pomočjo: SAVE ime LINE se bo avtomatsko izvršil skok.

Napaka: 4 Out of memory (izven memorije) se bo zgodila, če ne bo prostora za novi program in variable. V tem primeru stari program in variable ne bodo izbrisani.

## 2) Bajti

LOAD ime CODE začetek, dolžina

če je bajtov imena s traku več, kot je dolžina, bo prišlo do napake R. Sicer se natovarjajo v spomin na naslovu začetek ter vpišejo vse bajte zno-