

traj imena.

LOAD ime CODE

Utovarja bajte imena s traku v spomin, začne pa na naslovu s katerega je ohranjen prvi kasetofonski bajt ter piše vse bajte, ki so bili prej v spominu.

### 3) Matrice

LOAD ime DATA črka()

ali

LOAD ime DATA črka \$()

briše katerokoli matrico z imenom črka in črka \$ v spominu ter ustvari eno novo matrico iz tiste, ki je shranjena na kaseti.

Napaka: 4 Out of memory se javi, če ni prostora za nove matrice. Stare matrice ne bodo izbrisane.

### MERGE

Utovarja novo informacijo iz kasete, brez brisanja starih iz spomina.

#### 1) Programi in variable

MERGE ime

vkloplja program ime z obstoječim programom v spominu, menja pa samo tiste vrste in variable v starem programu, ki imajo ista števila ali imena.

Napaka: 4 Out of memory se javi, če v spominu ni dovolj prostora za vse stare in nove programe ter variable.

#### 2) Bajti: niso mogoči!

#### 3) Matrice: niso mogoče !

### VAJE

1) Posnemite na kaseto program, ki med delovanjem izpisuje menu (popis ostalih programov na kaseti), zahteva od vas da izberete enega ter ga nato natovori.

2) Vzemite grafike šahovskih figur iz poglavja 14 ter nato vtipkajte NEW; figure bodo ostale. Vseeno pa ne bodo ostale, ko boste računalnik izključili.