

Biti A6 in A7 se zanemarjajo, če pa ste čarovnik za elektroniko, pa jih lahko uporabite sami.

Za uporabo so najboljši tisti naslovi, ki so za eno manjši od mnogokratnika števila 32, tedaj so biti A0, A1, A2, A3 in A4 vsi 1. Biti A8, A9, itd. se včasih uporabljajo za dajanje posebnih informacij. Prebran ali napisan bajt ima 8 bitov, ki se pogosto označujejo (D za podatke): D7, D6, D1, D0.

Obstoja set INPUT naslovov, ki berejo tastaturo ter EAR vtičnico. Tastatura se deli na 8 podelov, od katerih ima vsak 5 tipk:

IN 65278 bere polovico vrste CAPS SHIFT do V

IN 65022 bere polovico vrste A do G

IN 64510 bere polovico vrste Q do T

IN 63486 bere polovico vrste 1 do 5

IN 61438 bere polovico vrste 0 do 6

IN 57342 bere polovico vrste P do Y

IN 49150 bere polovico vrste ENTER do H

IN 32766 bere polovico vrste SPACE do B

(Ti naslovi so $254+256 \times (255-2 \uparrow n)$, kjer gre n od 0 do 7)

V prebranem bajtu, biti D0 do D4 stojijo pet tipk v dani polvrsti: D0 za zunanjo tipko, D4 pa za tipko, ki je najbližje sredini. Bit je nula, če je tipka pritisnjena, 1 pa če ni. D6 je vrednost na EAR vtičnici. Port naslov 254 v outputu upravlja z zvočnikom (D4) in MIC vtičnico (D3) ter postavlja barvo roba na ekranu (D2, D1, D0).

Port naslov 251 upravlja s printerjem pri branju in pisanju; branje odkriva ali je printer še pripravljen, pisanje pa pošilja točke, ki bi morale biti odtipkane.

Port naslovi 254, 247 in 239 se uporabljajo za posebne naprave, ki smo jih omenili v poglavju 22.

Naredite naslednji program:

```
10 FOR n=0 TO 7: REM število polvrste
```

```
20 LET a=254+256*(255-2^n)
```

```
30 PRINT AT 0,0; IN a: GO TO 30
```