

## P O G L A V J E 24

SPOMINKratka vsebina: CLEAR

V globini računalnika je shranjeno vse, tako kot bajti oz. števila med 0 in 255. Lahko si mislite, da ste shranili ceno volne, naslov vašega mesarja, itd. vendar je vse to spremenjeno v zbirke bajtov in samo bajti so tisti, ki jih računalnik vidi.

Vsako mesto, kjer lahko shranite bajt, ima svoj naslov, ki je število med 0 in FFFFh (tako je tudi naslov shranjen kot dva bajta). Torej spomin si lahko zamislite kot dolgo vrsto številčnih mest, od katerih vsako vsebuje en bajt. Vendar pa vsa mesta vseeno niso ista. V standardnem aparatu 16K RAM, mest od 8000h do FFFFh enostavno ni. Mesta od 4000h do 7FFFh so RAM mesta, kar pomeni, da jih lahko odprete ter spremenite vsebino. Tista od 0 pa do 3FFFh pa so ROOM mesta, ki imajo steklene pokrove, vendar se ne dajo odpreti. Vi lahko samo preberete vse, kar je v njih, ko je računalnik narejen.

ROM	RAM	se ne uporablja	
0	4000h = 16384	8000h = 32678	FFFFh = 65535

Da bi raziskali vsebino mest, uporabljamo funkcijo PEEK; njen argument je naslov mesta, njen rezultat pa njena vsebina. Na primer, ta program izpisuje prvih 21 bajtov v ROM-u (tudi njihove naslove):

```
10 PRINT "naslov"; TAB 8; "bajt"
20 FOR a=0 TO 20
30 PRINT a; TAB 8; PEEK a
40 NEXT a
```

Vsi ti bajti so brez pomena za vas, procesor pa jih razume kot navodila, ki mu govore, kaj naj dela.