

Da bi spremenili vsebino mesta (če je RAM), uporabimo ukaz POKE, ki ima obliko; POKE naslov, nova vsebina

kjer "naslov" in "nova vsebina" uporabljamo za številčne izraze.

Na primer, če rečete:

```
POKE 31000, 57
```

dobi bajt na naslovu 31000, novo vrednost 57; vtipkajte:

```
PRINT PEEK 31000
```

da bi dokazali to (poizkusite pokirati katere druge vrednosti, da bi videli, da ni varanja). Nova vrednost mora biti med -255 in +255; če je negativna, se ji doda 256.

Možnost pokiranja vam daje neomejeno moč nad računalnikom. Če jo znate izkoristiti; ravno tako daje tudi neomejeno rušilno moč, če tega še niste vedeli. Kaj lahko se vam zgodi, da s tem, ko ste pokirali napačno vrednost na napačen naslov, izgubite obširne programe, za katere ste porabili ure in ure, da ste jih vtipkali. Na srečo računalnika s tem ne boste poškodovali.

Sedaj lahko podrobno pogledamo, kako se uporablja RAM. Če vas to zares ne zanima, je bolje, da ta del preskočite.

Spomin se deli na različna področja (prikazana so na velikem diagramu) za spravljanje različnih vrst informacij. Ta področja so toliko velika, kolikor je potrebno za informacije, vnešene do tega trenutka. Če ste dodali kaj novega na to mesto (npr. vrsto programa ali variablo), se bo ustvaril prostor s pomikanjem vsega nad to mesto in obratno, če boste informacijo izbrisali, se bo vse pomaknilo navzdol.

Display file shranjuje TV sliko. Je zelo zanimivo sestavljen, zato verjetno ne boste želeli v njemu uporabiti PEEK ali POKE. Kot smo že dejali, ima vsaka pozicija karakterja na ekranu kvadrat iz 8x8 točk, vsaka točka pa je lahko 0 (papir) ali 1 ((črnilo). Z uporabo binarnega označevanja lahko shranimo vzorec osmih bajtov, vsakega za eno vrsto. Vendar teh osem bajtov ni shranjeno skupaj. Odgovarjajoče vrste znotraj 32 karakterjev, ki se nahajajo preko celega ekrana, so shranjene skupaj kot scan (vrsta širine točke preko celega ekrana) iz 32 bajtov, ker je to tisto kar mora elektronski žarek dobiti, medtem ko deluje od leve strani ekrana proti desni. Glede na to, da ima celotna slika