

24 vrstic, od katerih ima vsaka 8 scanov, lahko skupno pričakujete 192 scanov, ki se morajo shraniti po vrsti, eden za drugim, kar pa ni res: najprej pridejo zgornji scani iz vrst 0 do 7, nato zopet zgornji scani za vrste od 8 do 15, pa zopet zgornji za vrste 16 do 23. Posledica tega je, da če ste navajeni na računalnik, ki uporablja namesto njih na ekranu PEEK in POKE, se boste morali navaditi na SCREEN\$ in PRINT ali pa PLOT IN POINT.

Attributes (področje v spominu) so barve, itd. za vsako pozicijo karakterja pa jih uporablja funkcija ATTR. Odgovarjajoči bajti se varujejo, vrsta za vrsto v pričakovanjem zaporedju.

Sistemske variable vsebujejo razne informacije, ki računalnik obveščajo o stanju, v katerem se nahaja. Vse sistemske variable so naštete v naslednjem poglavju, vendar bodite pozorni na to, da obstojajo nekatere (imenovane CHANGS, PROG, VARS E-LINE, itd.), ki vsebujejo naslove meja raznih področij v spominu. To niso BASIC variable, zato računalnik ne bo prepoznal njihovih imen. Microdrive maps področje se uporablja samo pri microdriverju. Brez njega tam ne obstoja nič.

Channel information vsebuje informacije o sredstvih inputa in outputa, tj. tastature (s spodnje polovice ekrana), zgornji polovici ekrana ter printerja.

Vsaka vrstica BASIC programa ima obliko:

signifikantni bajt

2 bajta	2 bajta	00001101
---------	---------	----------

številka	dolžina teksta	TEKST	ENTER
vrste	+ ENTER		

Pazite, v primerjavi z ostalimi primeri dvo-bajtnih števil v Z 80, je številka vrste shranjena s pomembnejšim bajtom na prvem mestu; to je tista vrsta, ki jih zapisuje.

Številčno konstanto v programu sledi njena binarna oblika kjer se uporablja karakter CHR\$ 14, za katerim je pet bajtov za samo število. Variable imajo različne formate, glede na njihovo različno periodo. Črke v imenih se začnejo z malo. Število, katerega ime je samo ena črka: