

String:

Ø1Ø	2 bajta	
-----	------------	--

črka-6Øn

število  
karakterjevtekst stringa (lahko  
je prazen)

String matrica:

11Ø	2 bajta	1 bajt	2 bajta	2 bajta	1 bajt vsak
-----	------------	-----------	------------	------------	----------------

črka-6Øn

skupno  
št.ele-  
mentovšt.di-  
menzijprva  
dimenzijazadnja  
dimenzija

elementi

Računalnik je del BASIC sistema, ki se ukvarja z aritmetiko, števila s katerimi dela, pa so v večini zložena v računalniškem skladišču (calculator stack). Prosti spomin (spare) zajema prostor, ki do sedaj ni bil koriščen. Mašinsko skladišče (machine stack) uporablja procesor Z8Ø za varovanje povratnih naslovov, itd.

GOSUB stack smo omenili v poglavju 5.

Bajt, ki je označen z RAMTOP ima najvišji naslov, ki ga uporablja BASIC. Celo NEW, ki briše RAM to počne samo do tega naslova, tako da ukaz NEW ne menja samostojno definirane grafike. Naslov RAMTOP-a lahko spremenite tako, da v ukaz za brisanje vstavite število:

CLEAR novi RAMTOP

To:

- briše vse variable
- briše display (tako kot CLS)
- vrača PLOT položaj v spodnji levi kot
- vrši RESTORE
- briše GOSUB stack ter ga prestavi na novi RAMTOP

Tudi RUN izvršuje CLEAR, čeprav nikoli ne menja RAMTOP. Če boste uprabljali CLEAR na ta način, lahko pomaknete RAMTOP proti navzgor tako, da napravite prostor za BASIC ter izpisujete več samostalno definiranih grafik ali pa ga pomaknete navzdol, danapravite več RAM-a, ki je zaščiten od NEW.