

Vtipkajte NEW ter nato CLEAR 23800, da bi ugotovili kaj se dogaja s strojem, ko se polni.

Prvo kar boste opazili, ko boste vpisovali program, bo to, da po določenem času računalnik preneha sprejemati program na kar reagira z brenčanjem. To pomeni, da je računalnik blokiran in da ga boste morali malo izprazniti. Obstojata tudi dve obvestili o napaki, ki imata približno enak pomen: 4 Memory full (spomin poln) in G No room for line (ni prostora za novo vrsto). Brenčanje se ravno tako sliši kadar vpišete vrsto, ki obsega več kot 23 vrstic; to kar ste zapisali, bo računalnik upošteval, čeprav tega ne boste videli; brenčanje vas samo opozarja, da ne vpisujete več.

Dolžino brenčanja lahko določite, če pokirate število na naslov 23608. Običajna dolžina ima število 64.

Katerokoli število (razen 0) lahko napišete na ta način:

$$\pm mX2^e$$

kjer je \pm predznak, m je mantisa in se nahaja med 1/2 in 1 (ne more biti 1), e pa je potencia (celo število, lahko negativno).

Recimo, da pišemo m v binarni skali. Glede na to, da je ulomek, bo imel binarno piko (kakor decimalna pika v skali do 10) ter nato binarni ulomek (kakor decimalni ulomek), zato se binarno:

polovica piše	.1	
četrtnina	.01	
tri četrtnine	.11	
desetina pa	.00011	itd.

V našem številu m (glede na to, da je manjše od 1) ni bitov pred binarno piko; glede na to, da je manjši od 1/2 je bit za binarno piko 1. Da bi shranili število v računalnik, uporabimo pet bajtov:

- 1) Napišite prvih osem bitov mantisa v drugi bajt (vemo, da je prvi bit 1), drugih osem bitov v tretji bajt, tretjih osem bitov v četrti bajt in četrtih osem bitov v peti bajt.
- 2) Zamenjajte prvi bit v tretjem bajtu (za katerega vemo da je 1) z znakom 0 za plus ali 1 za minus.