

P O G L A V J E 25

SISTEMSKÉ VARIABLE

Bajti, ki se nahajajo v spominu od 23552 do 23733 so postavljeni ob strani, da jih lahko sistem uporabi posebej. Lahko jih pogledate, da bi zvedeli nekatere stvari o sistemu. Nekateri izmed njih se lahko uspešno pokirajo (postavite jim nove vrednosti). Tukaj imamo te variable popisane skupaj z njihovimi uporabami. Imenujejo se systemske variable ter imajo imena, vendar jih ne mešajte z variablami, ki jih uporablja BASIC. Računalnik jih ne bo prepoznal, saj so podane samo kot memotehnični pripomoček za nas ljudi.

Okrajšave v stolpcu 1 imajo naslednje pomene:

X variable se ne smejo pokirati, ker bi sistem lahko razpadel
N pokiranje variabil ne bo imelo trajnega efekta

Število v prvem stolpcu pomeni število bajtov v variabli. Za dva bajta je prvi manj pomemben, kar je obratno od tistega, kar ste morda pričakovali. Torej, da pokiramo vrednost v dvobajtni variable na naslov n, uporabimo:

POKE n, v-256 INT (v/256)

POKE n+1, INT (v/256)

za peek njene vrednosti pa uporabite izraz:

PEEK n+256 * PEEK (n+1)

Znaki	Naslov	Ime	Vsebina
N8	23552	KSTATE	Uporablja se za branje tastature.
N1	23560	LAST K	Shrani tipko, ki je zadnja pritisnjena.
I	22561	REPREL	Čas (v petdesetinkah sekunde) v katerem mora biti tipka pritisnjena, da bi bil njen pomen ponovljen Postavljen je na 35 vendar lahko pokirate tudi ostale vrednosti.
1	23562	REPPER	Zadrževanje (v petdesetinkah sekunde) med zaporednim pritiskanjem tipke; začetno 5 (mrtev čas za tipko).