

Če vtipkate:

CLEAR 32499

boste dobili prostor 100-tih bajtov (kar je dovolj za zgornji program), ki se začnejo na naslovu 32500.

	100 prostih bajtov	samostojno definirane grafike	
RAMTOP=32500		UDG=32600	P RANT=32767

Da bi vnesli strojno kodirani program, morate izpeljati BASIC program približno tako:

10 LET a=32500

20 READ a=32500

30 LET a=a+1: GO TO 20

40 DATA 1, 99, 0, 201

(Program bo ustavil računalnik z obvestilom: E Out of DATA zatem, ko je vnesel štiri bajte, ki ste jih odredili).

Za izvajanje strojne kode uporabite funkcijo USR, tokrat s številčnim argumentom: začetnim naslovom programa v strojni kodi. Kot rezultat daje (poleg izvršitve strojno kodiranega programa) vrednost bc registra pri povratku iz strojno kodiranega programa v BASIC, pa tako:

PRINT USR 32500

daje odgovor 99.

Povratni naslov je stekiran na običajni način, povratek pa se izvršuje s pomočjo neke 230 inštrukcije (ret). Ne uporabljajte "iy" in "i" registrov v strojno kodiranih rutinah.

Strojno kodirani program lahko ohranite s pomočjo:

SAVE "neko ime" CODE 32500, 4

Na prvi pogled ni videti, da bi ga lahko natovorili tako, da bo startal sam sebe avtomatsko, vendar pa je to možno storiti z uporabo naslednjega BASIC programa:

10 LOAD "" CODE 32500, 4

20 PRINT USR 32500

Najprej napravite: