

D O D A T E K C (drugi del)

BASIC

Števila se čuvajo s točnostjo od 9 ali 10 mest. Največje število, ki ga lahko dobite je okoli 10^{38} , najmanjše (pozitivno) pa je okoli $4 \cdot 10^{-3}$.

ZX Spectrum shranjuje števila s plavajočo vejico binarno z enim eksponencialnim bajtom e ($1 \leq e \leq 255$), in štirimi bajti mantise m ($1/2 \leq m < 1$). To predstavlja število $m \cdot 2^{e-128}$.

Če je $1/2 \leq m < 1$, je najpomembnejši bit mantise vedno 1. Torej ga lahko zamenjamo z bitom, ki kaže predznak: \emptyset za pozitivna števila in 1 za negativna števila.

Majhna cela števila imajo poseben prikaz, v katerem je prvi bajt \emptyset , signum bajt (\emptyset do FFh), tretji in četrti pa so cela števila v obliki dvojnega komplementa, katerega je manj pomembne bajt prvi.

Številčne različice imajo imena različnih dolžin, začenjajo pa se s črko in nadaljujejo s črkami in številkami. Presledek (space) in kontrola barve se ne jemljejo v obzir, vse črke pa se spremene v male.

Kontrolne različice FOR-NEXT pentlje imajo imena iz samo ene črke.

Številčne matrice imajo imena iz samo ene črke, ki je lahko ista kot ime enostavne različice. Le-te lahko imajo na izbiro veliko dimenzij poljubnih dolžin. Indeksi se začnejo od 1.

Stringi so poljubnih dolžin. Ime stringa je sestavljeno iz ene črke, za katero sledi \$.

String matrice imajo lahko poljubno število dimenzij s stringi poljubnih dolžin. Njihovo ime je ena črka, kateri sledi \$, ki ne more biti isto kot ime stringa. Vsi stringi v dani matrici imajo isto odrejeno dolžino, ki je specificirana s posebno dimenzijo (zadnjo) v ukazu DIM.

Indeksi začenjajo od 1.

Rezanje na koščke: podstringi stringov so lahko specificirani z uporabo "rezi-la na koščke", a to je lahko:

(i) prazen ali

(ii) številčni izraz ali