

ASN	število	Arcin v radianih (napaka A če x ni v intervalu $-1 \text{ do } 1$)
ATN	število	Arctang v radianih
ATTR	dva argumenta x in y , oba števili, postavljeni v oklepaje	Število, ki je v binarni formi kodirana oznaka vrste x in kolone y na TV ekranu. Sedmi bit (najznačilnejši) je 1 za fle- širanje, a \emptyset za nefleširanje. Šesti bit je: 1 za svetlo in \emptyset za normalno. Peti, četrti, in tretji biti so za barvo pod- loge. Biti: drugi, prvi in nulti so za barvo črnila (teksta), Napaka B če ni $\emptyset \leq x \leq 23$ in $\emptyset \leq y \leq 31$.
BIN		To ni resnična funkcija, temveč alterna- tivna notacija za števila: izza BIN sledi vrsta nul in enka, ki predstavlja dano številkovo v binarni obliki
CHR\$	število	Znak, čigar kod je x , zaokrožen na naj- bližje celo število.
CODE	string	Pri prvem znaku od x (ali \emptyset če je x pra- zen)
COS	število (v radianih)	$\cos x$
EXP	število	e^x
FN		FN za katerim sledi črka kliče funkcijo, ki jo je definiral koristnik (gl. DEF). Argumenti morajo biti v oklepajih, celo tedaj, ko argumenta ni, se oklepaji mora- jo postaviti.
IN	število	Rezultat je vnos nivoa s porta x v proces- or ($\emptyset \leq x \leq \text{FFFh}$) (polni registrski par bo z x in daje navodila v a (c) v asemblarskem jeziku
INKEY\$	ni	Bere tastaturo. Rezultat je karakter, ki ga daje tipka v L ali C modulu, če je pri- tisnjena samo ena, drugače pa daje praz- no sled.
INT	število	Celo število (vedno zaokroženo navzdol)
LEN	string	dolžina stringa
LN	število	Naravni logaritem (po bazi e) napaka A če je $x \leq \emptyset$
NOT	število	\emptyset če je $x < \emptyset$, 1 če je $x = \emptyset$ NOT ima prioriteto 4
OR	binarna operacija: oba operanta sta števili	$a \text{ OR } b = \begin{cases} 1 & \text{če je } b < \emptyset \\ a & \text{če je } b = \emptyset \end{cases}$ OR ima prioriteto 2