

ki so ločeni z dvopičjem(:). Znotraj vrste, na kateri se lahko uporablja določen ukaz, ni omejitve mesta. Kljub temu pogledjte IF in REM.

- BEEP x,y - Izvede nato po zvočniku v trajanju x sekund na višini y poltonov nad srednjim c-jem. (ali pod, če je y negativen).
- BORDER m - Odreja barve roba ekrana, prav tako pa tudi barve papirja za spodnji del ekrana.  
Napaka K, če m ni v področju 0 do 7.
- BRIGHT - Odreja svetlobo karakterja, ki bo odtipkan.  
n=0 za normalno, 1 za svetlo in 8 za prozorno.  
Napaka K, če n ni 0, 1 ali 8.
- CAT - Ne dela brez mikrodrajva itd.
- CIRCLE x,y,z - Riše lok kroga, s središčem u (x,y) in odgovarjajočim kotom z radianov
- CLEAR - Briše vse različice, pridobivajoč s tem prostor, ki so ga te doslej zavzemale. Izvršuje RESTORE in CLS, vrača PLOT pozicijo v spodnji levi kot in čisti GO SUB stack.
- CLEAR n - Kakor CLEAR, vendar če je možno, menja sistematsko različico RAMTOP v n in zraven pristavi nov GO SUB stack.
- CLOSE \*  
CLS - (Čisti ekran). Čisti display file.
- CONTINUE - Nadaljuje program, od tam kjer je prenehal z poročilom različnim od nule. 0. Če je bilo poročilo 9 ali L, nadaljuje z naslednjim ukazom (jemajoč v obzir tudi skoke), sicer pa ponavlja tisto, kjer se je napaka zgodila. Če je bilo zadnje poročilo v vrsti ukaza (komande), tedaj bo CONTINUE poizkušal nadaljevati to vrsto in oditi, ali v petljo če je bila napaka 0 : 1, a pa bo dal poročilo 0, če je bila 0 : 3 ali večja. Na tastaturi se CONTINUE pojavlja kot CONT
- COPY - Pošilja kopijo zgornjih 22 vrstic z ekrana v printer, če je ta priključen; v nasprotnem primeru ne dela ničesar.  
Opazili boste, da se COPY ne more uporabiti za tiskanje avtomatskih listingov, ki se pojavljajo na ekranu. Poročilo D, če je vključen BREAK.
- DATA a1, e2,e3, .. - Del DATA seznama. Mora biti v programu