


INK n

- Daje barvo črnila (barvo sprednjega dela) karakterjem, ki bodo odtipkani, n je iz področja  $\emptyset$  do z za barvo, n=8 za prozornost ali 9 za kontrast. Glej TV ekran - Uvod.  
Napaka K, če n ni v območju  $\emptyset$  do 9.

INPUT ...

- '...' je niz INPUT enot, ločenih kot tistih v ukazu PRINT: z vejicami, i, piko in vejico ali nalgasi. INPUT enota je lahko:
  - (1) Katerakoli enota PRINT, ki se ne začneja s črko
  - (2) Ime različice ali
  - (3) LINE, nato pa ime različice kot pri stringu.
 Z enoto PRINT in razdvajalci u (1), se postopa prav tako kot s tistimi pri PRINT-u, razlika je v tem, da se vse piše v spodnjem delu ekrana. Za (2) računalnik se ustavi in čaka na INPUT izraz s tastature; ta vrednost se pripiše različici. Input se ponavlja na običajen način, sintaktične napake pa dajo utripajoč ?. Za izraze tipa string, se vključi input buffer z dvema narekovajema za string (ki pa se lahko izbrišejo, če je potrebno). Če je prvi karakter v inputu STOP, se program ustavi z napako N.

(3) je kot (2), razlika je le v tem, da se z inputom postopa kot s črkovnim nadaljevanjem brez narekovajev, STOP mehanizem pa ne dela; če ga hočete ustaviti, morate odtipkati  .

INVERGE n

- Kontrola inverzije karakterjev, ki bodo odtipkani. Če je n =  $\emptyset$ , se karakterji tiskajo v normalni obliki z barvo črnila na barvi papirja. Če je n=1, se karakterji tiskajo v obrnjeni obliki, to je z barvo papirja (podlage) na barvi črnila. Glej TV ekran - Uvod.  
Napaka K, če n ni  $\emptyset$  ali 1.

LET v = e

- Priključi e vrednost različici v. LET se ne more opustiti. Navadna različica ne bo definirana (razčlenjena) vse dotlej, dokler ni pridružena z LET, READ in INPUT ukazom. Če je v indeksirana različica (string) ali razrezana string različica (podvrsta), je to pridruževanje Procrusteovo (odrejena je dolžina): string e je ali skrajšan (z desne) ali izpolnjen z razmaki na desni strani, da postane iste dolžine ali dolg kot tudi različica v.

LIST

- LIST  $\emptyset$

LIST n

- Listira program na zgornjem delu ekrana z začetkom v prvi vrsti z najmanjšim številom n, in napravi n v tekočo vrsto.