

- LLIST
- LLIST n
- LOAD f
- LOAD f DATA ( )
- LOAD f DATA \$ ( )
- LOAD f CODE m, n
- LOAD f CODE m
- LOAD f CODE
- LOAD f SCREEN\$
- LPRINT
- MERGE
- MOVE f<sub>1</sub>, f<sub>2</sub>
- NEW
- NEXT  $\alpha$
- OPEN \*
- OUT m, n
- OVER n
- LLIST  $\emptyset$
  - Kot LIST, vendar uporablja printer
  - Nalaga program in različice
  - Nalaga številčno matrico.
  - Nalaga matrico karakterja \$
  - Nalaga največ bajtov n, začenši na naslovu m
  - Nalaga bajte, začenši na naslovu m
  - Nalaga bajte na naslov, na katerem so bili v računalniku shranjeni
  - LOAD f CODE 16384,6912  
Zahteva zapisnik slike na kaseti in ga vloži, pri tem pa briše (črta) predhodne verzije v spominu. Glej poglavje 20.
  - Kot print, vendar uporabljajoč printer.
  - Kot LOAD, vendar ne črta vrst in različic starega programa, razen kadar je potrebno napraviti prostor za nove z isto redno številko ali iemnom
  - Ne deluje brez mikrodrajva, itd.
  - Znova začenja BASIC sistem, pri čemer izbriše program in različice v spominu vse do bajta, katerega naslov je shranjen v sistemski različici RAMTOP in varuje sistemske različice UDG, P RAMT, RAMP in pip (PIP)
  - (1) Odkriva kontrolno različico  
(2) Dodaje korak k njeni vrednosti  
(3) Če je korak  $\langle = \emptyset$  in vrednost  $\rangle$  od mejne, ali če je korak  $\langle \emptyset$  in vrednost  $\langle$  od mejne, tedaj skoči k ukazu za zanko.  
Napaka 2, če ni različice  $\alpha$ .  
Napaka 1, če  $\alpha$  obstoja, vendar ne kot kontrolna različica.
  - Ne deluje brez mikrodrajva itd.
  - Da bajt n kot izhodiščni rezultat na vratih m.  
(Vlaga bc registrski par z m in register a iz n ter daje navodilo v asemblerskem jeziku: out (c), (a).  
 $\emptyset \langle = m \langle = 65535, - 255 \langle = n \langle = 255$ . V nasprotnem primeru napaka B.
  - Nadzira način tiskanja karakterjev, ki so tiskani pozneje preko že obstoječe. Če je n =  $\emptyset$ , karakterji prekrivajo (brišejo) predhodne na tem položaju. Če je n=1, se novi karakterji mešajo z stari mi tako, da dajo barvo črnila kjerkoli tam, kjer kateri ima to barvo (vendar ne oba) in barvo papirja, če sta oba te barve ali v čarvi črnila  
Glej TV ekran - Uvod.