

(3) SString izraz

Znaki v vezni vrsti se razširijo za en razmik, po možnosti pred ali za nizom.

Kontrolni značaji (karakterji) imajo svoje kontrolno delovanje.

Neprepoznani značaji se tiskajo kot ?

AT m,n

Da OUT PUT AT kontrolni značaj, za katerim je bajt za m (številka bajta) in bajt za n (številka stolpca).

(5) TAB n

Da output TAB kontrolni značaj, za katerim sta dva bajta za n (najprej manj pomembni), TAB sto.

(6) Enota barve, ki ima obliko PAPER, INK, FLASH, BRIGHT, INVERSE ali OVER ukaza.

RANDOMIZE
RANDOMIZE n

- RANDOMIZE \emptyset
- Postavlja sistemsko različico (imenovano seed), ki se uporablja da izvede sledečo vrednost RND. Če je $n < \emptyset$, dobi SEED vrednost n; če je $n = \emptyset$, dobi vrednost druge sistemske različice (imenovane FRAMES), ki šteje posamezne slike, ki so do tedaj izpisane na ekranu, pa bi bilo potrebno glede na to biti precej približno ocenjujoč. RANDOMIZE se na tastaturi pojavlja kot RAND. Napaka B se dogaja, če n ni v območju od \emptyset do 65535.

READ $V_1, V_2 \dots V_k$

- Se pridružujejo različicam ponavljajoče se vrednosti izraza v DATA seznamu (listi). Napaka C, če je izraz napačnega tipa. Napaka E, če so ostale različice, ki bi morale biti odčitane, ko je DATA seznam izčrpan.

REM

- Ni efekta. "..." je lahko katera koli vrsta značajev, razen ENTER. Lahko se vključi dvopičje, s čemer niso več možni nobeni ukazi, za ukazom REM v isti vrsti.

RESTORE

- RESTORE \emptyset

RESTORE n

- Vrača pokazatelj DATA na prvi data ukaz, katerega število v vrsti je vsaj n; Sledeči READ ukaz se bo začel brati s tega mesta.

RETURN

- Jemlje gornje število vrste iz GO SUB stack-a in skače na vrsto za njim. Napaka 7 se dogaja, kadar ni ukaza za število vrste na stacku. V programu je nekje napaka: tedaj ukazi GO SUB niso pravilno usklajeni z ukazi RETURN.

RUN

- RUN \emptyset

RUN n

- CLEAR, nato pa GO TO n

SAVE f

- Hrani program in različice na traku