

- NOP 29
    - , razširjeno 84
  - odštevanje 53
  - operand 51
  - OR 68
    - in ukaz CALL 81
  - OTDR 103
  - OUT 101
    - in zvok 126, 149-150
  - OUTD 103
  - OUTI 103
  - plavajoča vejica 130
  - podprogram 79
    - BEEPER 149
    - FP TO A 133
    - FP TO AEDCB 133
    - KEY CODE 123
    - KEY SCAN 121
    - KEY TEST 122
    - PIXEL ADD 139
    - STACK A 133
    - STACK AEDCB 133
    - STACK BC 133
    - pogojni klic 81
    - pogojni skok 46
    - polnjenje 16-bitnih števil 38
    - polnjenje 8-bitnih števil 31-37
    - slabosti strojnega jezika 12
    - pomiki 95-98
    - ponovni zagoni 83
    - POP 60-65
    - posredovanje podatkov 109
    - povečevanje 47-49
    - prednosti strojnega jezika 12
    - prekinitev (interrupt) 99
    - prelaganje 87
    - prenos 23
    - pri lastki 116
    - primerjanje 53-54
  - PUSH 60-65
  - računalniška animacija 137
  - računski pomnilnik 133
    - računski sklad 131
    - realna števila 130
    - , zapis v pomnilniku 130-131
  - registri 14, 25-27
    - registrski par 25
    - registrski peterek 131
  - RET 79
    - RET cc 81
  - RES 93
  - RIM 93
  - RLA 97
    - RLC 95
    - RLCA 97
  - RR 95
    - RRA 97
    - RRC 95
    - RRCA 97
  - RST 83
    - SBC 53
  - SCF 45
  - sezstevanje 51, 56
  - sezstevanje dvojiških števil 23
  - sezstevanje s prenosom 53, 58
  - SET 93
  - shranjevanje 16-bitnih števil 38
    - shranjevanje programa 107-110
    - sklad 16, 60-65
    - skoki 71-78
  - skupinske operacije 84-89
    - , avtom. in neavtomatične 84
  - SLA 97
  - SRA 97
  - SRL 97
- 
- stanje r 17
  - strojni kod 13
  - SUB 53
  - šestnajstiški zapis 19
  - točkovni vzorci 114
    - parnosti/prepolnjenja 45
  - tolmač (interpreter) 28
  - ura 17
  - vhodno/izhodna vrata 101
    - , ničelna 44
  - vhodno/izhodni ukazi 101-103
    - zapis v vrtnici 101-102
    - zamenljivi reg. niz 26, 90
    - in vrnitev v basic 90
  - vmesnik 1 83
  - XOR 68
  - zapis v pomnilniku 130-131
  - zastavice 43-46
  - zbirni jezik 13
    - zbirnik 13
  - zlog 19
  - zmanjševanje 49-50