

LIST 15Ø - 1ØØØ (izpiše del programa med 15Ø
do 1ØØØ)

1Ø PRINT "TO JE VRSTICA 1Ø"

2Ø LIST

3Ø PRINT "TO JE VRSTICA 3Ø"

LOAD

Tip: Ukaz

Format: LOAD ["<ime datoteke>"] [, <priključek>] [, <adresa>]

Delovanje: Stavek LOAD prebere vsebino programske datoteke iz traku ali diskete v spomin računalnika; številko priključka lahko izpustimo, takrat bo računalnik avtomatično izvedel polnjenje iz kasetofona, torej priključka s številko 1. Diskovna enota ima številko 8. LOAD ukaz zapre vse odprte datoteke, in če ga uporabljamo kot direkten ukaz, se izvrši tudi CLR (clear), preden začne s polnjenjem. Če uporabimo LOAD v programu samem, lahko tako zvežemo več programov skupaj; v tem primeru namreč ne čisti spomina.

V primeru, ko ime datoteke, ki jo želimo prebrati, ne obstaja, javi ?FILE NOT FOUND napako. Kadar polnimo programe iz kasete, lahko izpustimo ime programa; v tem primeru prebere prvi program na traku. CBM 64 nam izbriše ekran vedno kadar deluje ukaz LOAD in pritisnemo tipko PLAY na kasetofonu. Ko se ekran spet vključi, izpiše FOUND "ime programa". Sedaj pritisnemo na **C=**, **CTRL**, **←** ali **SPACE** tipko in program se začne polniti na spominsko lokacijo 2Ø48, razen če uporabimo drugo adresno v LOAD stavku.

Primeri: LOAD (Prebere program iz traku)
LOAD AØ (Uporabi ime, ki je v AØ za iskanje)
LOAD "x",8 (Prebere prvi program na disketi)
LOAD "", 1,1 (Išče prvi program na traku in ga napolni v isti del spomina, s