

PEEK

Tip: Integer funkcija

Format: PEEK (<število>)

Delovanje: Funkcija PEEK priredi integer vrednosti med 0 in 255, ki jih prebere iz spominskih lokacij. Številka v oklepaju je spominska lokacija, to število mora biti med 0 in 65535. Če ni v tem območju, nam BASIC javi napako ?ILLEGAL QUANTITY.

Primeri: 10 PRINT PEEK (53280) AND 15
(Vrednost barve ozadja ekrana.)
5 A% = PEEK (45) + PEEK (46) * 256
(Vrednost adrese tabele BASIC spremenljivk.)

POKE

Tip: Stavek

Format: POKE <lokacija>, <vrednost>

Delovanje: POKE stavek uporabljamo zato, da zapišemo eno bytno binarno vrednost na dano spominsko lokacijo ali input/output register. Številka lokacije je lahko rezultat aritmetičnega izraza, ki mora biti v območju med 0 in 65535. Binarna vrednost pa mora biti med 0 in 255. V primeru, če vrednosti niso v tem območju, javi ?ILLEGAL QUANTITY napako.

Stavki POKE in PEEK uporabljamo za shranjevanje podatkov, kontrolo grafičnega zapisa ali generatorja zvoka in polnjenje podprogramov v strojnem jeziku. Parametre operacijskega sistema lahko menjujemo, jih nadomeščamo ali preverjamo s pomočjo PEEK funkcije in POKE stavka.

Primeri: POKE 1024,1 (Postavi "A" na pozicijo 1 ekrana.)
POKE 2040, PTR (Grafičnemu znaku določi kazalec.)
10 POKE RED,32
20 POKE 36879,8
30 POKE A,B