

RUN X (Začne v vrstici X, če pa le-te ni v programu, se izpiše UNDEF'D STATEMENT napaka.)

## SAVE

Tip: Ukaz

Format: SAVE [ "<ime datoteke> " ] [ , <številka priključka> ]  
[ , <adresa> ]

Delovanje: Z ukazom SAVE shranimo program, ki je trenutno v spominu računalnika na kaseto ali disketo. S tem ukazom shranjujemo le programske datoteke. Če izpustimo številko priključka, CBM 64 avtomatično shrani program na kaseto (1). Če je številka priključka 8, nam izpiše program na disketo. SAVE stavek lahko uporabimo tudi v programu samem.

Programi na trakovih se avtomatično shranjujejo dvakrat, tako da se izognemo napakam pri branju programa iz kasete. Kadar shranjujemo program na trak, lahko izpustimo ime programa, kakor tudi adresno. Vendar pa je lažje najti na traku program, ki smo mu dodelili ime, kajti če program nima imena, ko ga shranjujemo, ga ne moremo priklicati z LOAD stavkom in imenom.

Če je številka adrese 1, to povzroči, da se napolni program na začetno adresno, namesto na lokacijo 2048, kot je normalno. Številka adrese 2 nam označi konec traku po shranjevanju programa, medtem ko je 3 kombinacija obeh funkcij.

Ko shranjujemo programe na disketo, moramo obvezno pisati ime programa za SAVE.

Primeri: SAVE (Piše na trak brez imena.)  
SAVE "ALFA",1 (Shrani na trak program z imenom ALFA.)  
SAVE"ALFA",1,2 (Shrani na trak program ALFA in določi konec traku.)  
SAVE"DISK",8 (Shrani program na disketo.)  
SAVE A\$ (Shrani na trak program z imenom A\$.)  
10 SAVE "HI" (Shrani na trak HI in nadaljuje z