

string spremenljivke. VERIFY uporabljamo tudi za to, da na traku označimo mesto, kjer bomo zapisali nov program, tako da ne pišemo preko zapisa na traku.

Primeri: VERIFY (Preveri prvi program na traku.)  
PRESS PLAY ON TAPE  
OK  
SEARCHING  
FOUND <FILE NAME>  
VERIFYING  
9000 SAVE "ME",8:  
9010 VERIFY "ME",8  
(Preveri zapis na disketi.)

## WAIT

Tip: Stavek

Format: WAIT <lokacija>, <maska -1> [, <maska -2>]

Delovanje: WAIT stavek povzroči, da se izvajanje programa zaustavi, dokler dana spominska adresa ne prepozna določene bit kombinacije. Z WAIT lahko ustavimo program, dokler se ne zgodi nekaj zunaj spomina računalnika. Podatki, ki jih uporabljamo v WAIT stavku, so lahko katerikoli numerični izrazi, toda vedno jih pretvori v integer vrednosti.

Večina programerjev tega stavka nikoli ne uporablja. WAIT stavek ustavi program, dokler se bit na specifični lokaciji ne spremeni na specifičen način. Uporaben je samo za nekatere input/output operacije.

Primeri: WAIT 1,32,32  
Počaka, dokler ne pritisnemo tipke na kasetofonu, potem pa nadaljuje program.