

10. TASTATURA RAČUNALNIKA CBM 64

Operacijski sistem ima 10-znakovni vmesnik tastature, ki se uporablja za shranjevanje znakov, ki prihajajo preko tipkovnice v računalnik, preden jih sprejme procesor. To nam omogoča hitrejši dotok podatkov in lepši zapis. Ta vmesnik nam omogoča tudi odgovore na INPUT in GET stavke v programu; pomeni pa tudi to, da lahko popravljamo napačno vnešene znake. Po navadi uporabljamo za popraviljanje tipko **← CRSR** ali **INST/DEL**, ter nato ponovno vtipkamo znak.

Tastatura je pravzaprav množica preklopov, ki jih lahko zapišemo v matriki z 8 stolpci in 8 vrsticami. Biti od 0 do 7 spominske lokacije 56320 ustrezajo stolpcem, medtem ko biti od 0 do 7 spominske lokacije 56321 ustrezajo vrsticam. Matrika nam omogoča 64 vrednosti. Če pa uporabljamo tipko **RVS**, **CTRL** ali **C=** ali držimo **SHIFT** tipko ter vtipkamo drugi znak, pridobimo še dodatne vrednosti (obratne ali inverzne vrednosti).

11. SCREEN EDITOR

Screen Editor nam omogoča lažje popraviljanje in preverjanje programskega teksta. Ko izlistamo del teksta na ekran, uporabimo lahko tipke za kontrolo kursorja, da se pomikamo po ekranu in popravljamo posamezne vrstice ali zamenjamo znake. Ko popravimo določeno vrstico in pritisnemo na tipko **RETURN** kjerkoli v vrstici, Screen Editor prebere celotno popravljeno 80-znakovno logično vrstico. Tekst nato pošlje BASIC interpreterju, da ga shrani v programu. Če želimo kopirati programske vrstice, lahko to storimo preprosto tako, da spremenimo številko vrstice in pritisnemo na **RETURN**.

Če uporabljamo skrajšan zapis BASIC instrukcij, lahko to pomeni, da programska vrstica preseže 80-znakov pri listanju. Znaki, ki jih piše preko meje logične vrstice, so pri popraviljanju vrstice izgubljeni, ker bo Screen Editor prebral le dve vrstici. Zato tudi INPUT stavka ne moremo uporabljati za več kot 80-znakov.