

## INSTRUCTIONS

carget a\$,l,c]  
 clear l,c,lg,ln  
 clearz n  
 decz n,l,c,ln[,ty][[,r\$]  
 lnz n,a\$  
 out a\$,l,c  
 outz n,a\$  
 reqz n  
 rev l,c,lg,ln[,co]  
 screen  
 screen ec,ur[,cr]  
 scroll l,c,ln,lg,ty  
 sload 0,"name"  
 save 0,"name"[,n][[,n2ton3]  
 tcol ln,l,c  
 tline ln,l,c

## Variables réservées.

OK - numéro d'ordre dans carget

zo - code ASCII du caractère de contrôle dans  
 decz et carget

## Variables non réservées. (Choix du programmeur)

a\$ - chaîne de caractères  
 c - numéro de colonne  
 ca - code ASCII d'un caractère  
 co - code couleur dans REV  
 r\$ - format du print-using  
 l - numéro de ligne  
 lg - hauteur d'une fenêtre  
 ln - longueur d'une fenêtre  
 ou longueur d'une chaîne  
 n1,n2,n3,n - numéro de zones  
 ty - type de format dans decz et  
 - type de défilement dans scroll (u,d,l,r)

## Instructions

auto - numérotation automatique des lignes 5-2  
 creatat a\$,ln[,chr\$(ca)]  
 color [-]l,c,lg,ln,co - création d'une chaîne de caractères 6-3  
 delete l1-l2 - couleur d'une fenêtre en mode graphique 4-8  
 display a\$,l,c - supprime des lignes de programmes 5-2  
 draw x,y,ty - affiche un texte dans l'écran graphique 4-6  
 dump - dessine un vecteur dans l'écran graph. 4-3  
 - donne la liste et la valeur des variables  
 - utilisées dans un programme 5-4  
 error - recherche une erreur dans une ligne 5-5  
 find <del>string> <del>  
 - recherche une occurrence dans un  
 programme Basic 5-6  
 graphic - meta le 64 en mode graphique 4-1  
 hcopy - copie d'écran texte sur imprimante 6-5  
 hunt[-]ca\$,a\$,pn - cherche un caractère dans une chaîne 6-2  
 if <c> then <i1> else :<i2>  
 - programmation structurée 6-4  
 move x,y - déplace le curseur graphique 4-2  
 off - fin d'exécution en pas-à-pas -7  
 plot x,y,ty - affiche ou efface un point dans  
 l'écran graphique 4-4  
 point x,y,ty - teste si un point est allumé ou éteint 4-5  
 renu l1,l2,l3 - renumérote un programme 5-3  
 text - meta le 64 en mode texte 4-7  
 trace - exécution en pas-à-pas 5-7

## Fonctions réservées

JOY(1) - valeur du joystick 1 6-7  
 JOY(2) - valeur du joystick 2 6-7

## Variables non réservées(Choix du programmeur)

a\$ - une chaîne de caractères  
 br - couleur du bord  
 c - numéro de colonne  
 ca - code ASCII d'un caractère  
 ca\$ - caractère à rechercher  
 co - option couleur  
 cr - couleur du caractère  
 <c> - condition (ex: A = B)  
 <del> - délimiteur  
 <del> - instructions  
 <i1><i2> - point d'origine (numéro de ligne)  
 l - hauteur / (nombre de lignes)  
 lg - longueur / (nombre de colonnes)  
 ln - numéros de lignes programme  
 l1,l2,l3 - incrément pour la numérotation automatique  
 n - pointeur pour une recherche de caractère  
 pn - caractères à chercher dans un programme  
 <string> - couleur écran  
 ac - variable numérique /1 - dessine /0 - efface  
 ty - coordonnées du point à dessiner  
 x,y