

# Canon

# X-07

ORDINATEUR INDIVIDUEL

---

***CARTE DE  
REFERENCE  
BASIC***

## BEEP

**Fonction:** Délivre un son par le haut-parleur  
**Format:** BEEP <hauteur de son>, <durée>  
**Exemple:** BEEP 100,2

## CIRCLE

**Fonction:** Trace un cercle  
**Format:** CIRCLE [STEP] (<coordonnée x>, <coordonnée y>),  
<rayon>  
**Exemple:** CIRCLE (98,16),8

## CLEAR

**Fonction:** Initialise les variables et définit la zone de mémoire à utiliser.  
**Format:** CLEAR [<variable de caractères> [, <limite supérieure de la zone réservée à l'utilisateur> ]]  
**Exemple:** CLEAR 100,500

## CLOAD

**Fonction:** Charge un fichier à partir d'une bande cassette  
**Format:** CLOAD ["<désignation de fichier>"]  
**Exemple:** CLOAD "PROG-1"

## CLOAD?

**Fonction:** Vérifie la présence d'un fichier sur bande cassette  
**Format:** CLOAD? ["<désignation de fichier>"]  
**Exemple:** CLOAD? "PROG-1"

## CLS

**Fonction:** Affiche l'écran.  
**Format:** CLS  
**Exemple:** CLS

## CONSOLE

**Fonction:** Fixe l'état de la console  
**Format:** CONSOLE [<ligne de début du roulement>] [, [<nombre de lignes de roulement>] [, [<commutateur d'affichage des touches>] [, [<commutateur de déclic des touches>] [, [<commutateur de répétition des touches> ]]]]  
**Exemple:** CONSOLE 1,2,1,0,1

## CONSOLE @

**Fonction:** Met en et hors fonction le haut-parleur, initialise les touches définies par l'utilisateur et fixe le mode du clavier  
**Format:** CONSOLE @ [ [<commutateur de réveil>] [, [<définition>] [, [<mode du clavier> ]]]]  
**Exemple:** CONSOLE @,3

## CONT

**Fonction:** Reprend l'exécution du programme après son arrêt.  
**Format:** CONT  
**Exemple:** CONT

## CSAVE

**Fonction:** Sauvegarde le programme en zone texte de la mémoire sur bande cassette.  
**Format:** CSAVE "<désignation de fichier>"  
**Exemple:** CASVE "PROG-1"

## DATA

**Fonction:** Définit les valeurs à lire par l'instruction READ.  
**Format:** DATA <constante> [, <constante> ...]  
**Exemple:** DATA 1, "X-07", "CANON COMPUTER",3

## DEFFN

**Fonction:** Définit une fonction.

**Format:** DEFFN <nom> [( <argument> [, <argument> ...])] = <définition de la fonction>

**Exemple:** DEFFNZ (X, Y) = X\*2+Y\*3+6

## DEFINT/SNG/DBL/STR

**Fonction:** Déclarent les types de variable.

**Format:** DEF <type> <gamme(s) de lettres>

**Exemple:** DEFINT I-N,X

## DELETE

**Fonction:** Supprime un fichier de la zone pour fichiers en RAM.

**Format:** DELETE "<désignation de fichier>" [,"<type de fichier>"]

**Exemple:** DELETE "SAMPLE", "P"

## DIM

**Fonction:** Déclare un ou plusieurs tableaux.

**Format:** DIM <nom de variable> (<valeur maximum de l'indice> [, <valeur maximum de l'indice> ...]) [, <nom de variable> (<valeur maximum de l'indice> [, <valeur maximum de l'indice> ...])...

**Exemple:** DIM A\$(100), B(18,16)

## DIR

**Fonction:** Affiche le contenu de la zone pour fichiers en RAM

**Format:** DIR [# <numéro de fichier>]

**Exemple:** DIR #1

## END

**Fonction:** Termine l'exécution d'un programme.

**Format:** END

**Exemple:** END

## ERASE

**Fonction:** Elimine un ou plusieurs tableaux.

**Format:** ERASE <nom de variable en tableau> [, <nom de variable en tableau> ...]

**Exemple:** ERASE A, B\$

## ERROR

**Fonction:** Simule l'occurrence d'une erreur.

**Format:** ERROR <numéro d'erreur>

**Exemple:** ERROR 200

## EXEC

**Fonction:** Exécute un programme en langage machine.

**Format:** EXEC <adresse de départ>

**Exemple:** EXEC &H3000

## FOR TO STEP...NEXT

**Fonction:** Exécute une série d'instructions de manière répétitive.

**Format:** FOR <variable> = <valeur initiale> TO <valeur finale> [STEP <incrément>]

|

NEXT

**Exemple:** FOR I = 1 TO 10: NEXT

## FSET

**Fonction:** Fixe la dimension de la zone pour fichiers en RAM

**Format:** FSET <dimension de la zone pour fichiers>

**Exemple:** FSET 1024

## GOSUB ~ RETURN

**Fonction:** Exécute un sous-programme.

**Format:** GOSUB <numéro de ligne>

**Exemple:** GOSUB 1000

## GOTO

**Fonction:** Change le déroulement du programme.

**Format:** GOTO <numéro de ligne>

**Exemple:** GOTO 2000

## IF ~ THEN ~ ELSE

**Fonction:** Décide de la condition spécifiée par une expression logique

**Format:** IF <expression logique>  
 THEN <instruction> | <numéro de ligne> | [ELSE <instruction> | <numéro de ligne> |]  
 GOTO <numéro de ligne>

**Exemple:** IF A=0 THEN 100 ELSE A=0:GOTO 200

## INIT #

**Fonction:** Met un dispositif en service.

**Format:** INIT # <numéro de fichier>, "<descripteur de fichier>"  
 [, <dimension de fichier> | [, "<type de fichier>" | ]  
 [, <cadence de transmission> | [, "<mode>" | ]

**Exemple:** INIT #2 "FICHIER1", 100,"D"

## INPUT

**Fonction:** Introduit des données dans des variables.

**Format:** INPUT [ "<chaîne d'appel>" ] <variable>  
 [, <variable> ...]

**Exemple:** INPUT "VOTRE NOM"; N\$

## INPUT #

**Fonction:** Lit des données dans un fichier et les attribue à des variables.

**Format:** INPUT # <numéro de fichier>, <variable> [, <variable> ...]

**Exemple:** INPUT #1,A,B\$

## LET

**Fonction:** Attribue une valeur à une variable.

**Format:** [LET] <variable> = <expression>

**Exemple:** LET PI = 3.1415926535898

## LINE

**Fonction:** Trace un trait.

**Format:** LINE [STEP] [( <coordonnée X>, <coordonnée Y> )] [STEP] ( <coordonnée X>, <coordonnée Y> )

**Exemple:** LINE (0,0)-(119,31)

## LINE INPUT

**Fonction:** Entre un trait entier.

**Format:** LINE INPUT [ "<chaîne d'appel>" ] <variable de caractères>

**Exemple:** LINE INPUT "QUEL EST VOTRE NOM"; N\$

## LINE INPUT #

**Fonction:** Entre un trait complet à partir d'un fichier.

**Format:** LINE INPUT # <numéro de fichier> <variable de caractères>

**Exemple:** LINE INPUT #1, N\$

## LIST

**Fonction:** Affiche une liste (complète ou partielle) du contenu de programme en zone texte de la mémoire.

**Format:** LIST [ <numéro de la ligne de départ> ] [ - <numéro de ligne finale> ]

**Exemple:** LIST100-200



## LIST @

**Fonction:** Affiche, ligne par ligne, le contenu de programme en zone texte de la mémoire.

**Format:** LIST @[<numéro de ligne de départ>] [-<numéro de ligne finale>]

**Exemple:** LIST @ 100-200

## LIST #

**Fonction:** Délivre (complètement ou partiellement) le contenu d'un programme en zone texte de la mémoire à la zone pour fichiers.

**Format:** LIST [# <numéro de fichier>] [, [<numéro de ligne de départ>] [-<numéro de ligne finale>]]

**Exemple:** LIST #1,100-

## LLIST

**Fonction:** Délivre (complètement ou partiellement) le contenu d'un programme en zone texte de la mémoire vers une imprimante.

**Format:** LLIST [<numéro de ligne de départ>] [-<numéro de ligne finale>]

**Exemple:** LLIST

## LOAD

**Fonction:** Charge un programme d'un fichier en zone texte de la mémoire.

**Format:** LOAD "<descripteur de fichier>" [,  
|<dimension de fichier>|  
|<cadence de transmission>|  
[, "<type de fichier>" ] ]  
|<mode>" ] ]

**Exemple:** LOAD "OPT:",2400,"B"

## LOAD?

**Fonction:** Vérifie le contenu d'un fichier de programme.

**Format:** LOAD? "<descripteur de fichier>" [,  
|<dimension de fichier>|  
|<cadence de transmission>|  
[, "<type de fichier>" ] ]  
|<mode>" ] ]

**Exemple:** LOAD?"CASI:"

## LOCATE

**Fonction:** Déplace le curseur

**Format:** LOCATE <position horizontale> , <position verticale>

**Exemple:** LOCATE 10,0

## LPRINT

**Fonction:** Délivre une donnée à l'imprimante graphique.

**Format:** LPRINT [(|<format de caractère>| [,<couleur>])| [,]  
[USING "<format de caractère>";] [<expression>  
[,<expression>...]]

**Exemple:** LPRINT [N,0] "CANON";  
LPRINT [,2], USING"###" A, B  
LPRINT US

## MOTOR

**Fonction:** Enclenche le moteur d'un enregistreur à cassette.

**Format:** MOTOR [ |ON|  
|OFF| ]

**Exemple:** MOTOR ON

## NEW

**Fonction:** Efface le programme en zone texte de la mémoire.

**Format:** NEW

**Exemple:** NEW

## NEXT

**Fonction:** Indique la fin d'une boucle.

**Format:** NEXT [<variable> [,<variable>...]]

**Exemple:** NEXT I, J

## OFF

**Fonction:** Coupe l'alimentation du X-07

**Format:** OFF [ | 1 | ]  
                                  | 2 |

**Exemple:** OFF

## ON ERROR GOTO

**Fonction:** Définit la ligne de destination d'un branchement en cas d'erreur

**Format:** ON ERROR GOTO <numéro de ligne>

**Exemple:** ON ERROR GOTO 100

## ON ~ GOSUB/ON ~ GOTO

**Fonction:** Effectue un branchement à une ou plusieurs lignes en fonction de la valeur d'une expression.

**Format:** ON <expression> | GOSUB | <numéro de ligne<sub>1</sub>>  
  | GOTO |  
  [, <numéro de ligne<sub>2</sub>> ...]

**Exemple:** ON I GOSUB 100,130,230,250

## OUT

**Fonction:** Délivre une donnée au port de sortie.

**Format:** OUT <adresse du port>, <expression>

**Exemple:** OUT &H7F, &H84

## OUT #

**Fonction:** Délivre une valeur vers un fichier externe

**Format:** OUT # <numéro de fichier>, <expression>

**Exemple:** OUT # 1,18

## POKE

**Fonction:** Inscrit une valeur numérique en mémoire.

**Format:** POKE <adresse>, <expression>

**Exemple:** POKE &H0C00, &HC9

## PRESET

**Fonction:** Efface un point

**Format:** PRESET [STEP] (<coordonnée x>, <coordonnée y>)

**Exemple:** PRESET (40,25)

## PRINT

**Fonction:** Délivre une donnée sur l'écran.

**Format:** PRINT [<expression> [ | , | <expression> ... ]]

**Exemple:** PRINT "CA"; "NO"; "N"3\*2  
                  ? "CANON"

## PRINT USING

**Fonction:** Délivre des constantes numériques ou de caractères selon un format déterminé.

**Format:** PRINT USING "<chaîne de format>"; [,<expression>...]

**Exemple:** PRINT USING "###";A

## PRINT #

**Fonction:** Délivre une donnée à un fichier

**Format:** PRINT # <numéro de fichier>, [USING "<chaîne de format>";] | <expression> [ | , | <expression> ... ]

**Exemple:** PRINT # 1, "CANON"

## PSET

**Fonction:** Trace un point

**Format:** PSET [STEP] (<coordonnée x>, <coordonnée y>)

**Exemple:** PSET (40,25)

## READ

**Fonction:** Lit des constantes dans une instruction DATA et les attribue à des variables.

**Format:** READ <variable> [, <variable>...]

**Exemple:** READ A, I, M\$

## REM

**Fonction:** Insère une remarque.

**Format:** REM [<remarque>]

**Exemple:** REM: \* \* COMP \* \* :  
CANON

## RESTORE

**Fonction:** Réutilise un jeu de données.

**Format:** RESTORE [<numéro de ligne>]

**Exemple:** RESTORE 1000

## RESUME

**Fonction:** Reprend l'exécution d'un programme après une procédure de traitement d'erreur.

**Format:** RESUME [ | NEXT  
| <numéro de ligne> | ]

**Exemple:** RESUME 100

## RETURN

**Fonction:** Indique la fin d'un sous-programme.

**Format:** RETURN

**Exemple:** RETURN

## RUN

**Fonction:** Exécute le programme dans la zone texte de la mémoire.

**Format:** RUN [<numéro de ligne>]

**Exemple:** RUN 1000

## RUN "descripteur de fichier"

**Fonction:** RUN "[RAM:] <désignation de fichier>" [:"<type de fichier>"]

**Exemple:** RUN "RAM:FICHIER1"

## SAVE

**Fonction:** Sauvegarde le programme se trouvant en zone texte de la mémoire sur un fichier externe.

**Format:** SAVE "<descripteur de fichier>" [,  
| <dimension de fichier> |  
| <cadence de transmission> |  
[, | "<type de fichier>" | ] ]  
| "<mode>" | ] ]

**Exemple:** SAVE "OPT:", 1200"B"

## SLEEP

**Fonction:** Conserve l'affichage, les variables, etc. lorsque l'alimentation du X-07 est coupée.

**Format:** SLEEP

**Exemple:** SLEEP

## STOP

**Fonction:** Termine l'exécution d'un programme.

**Format:** STOP

**Exemple:** STOP

**TROFF**

**Fonction:** Termine le mode de mise au point ligne par ligne.

**Format:** TROFF

**Exemple:** TROFF

**TRON**

**Fonction:** Affiche la ligne étant exécutée.

**Format:** TRON [ # <numéro de fichier> ]

**Exemple:** TRON # 1

## Fonctions

**ABS**

**Fonction:** Produit la valeur absolue d'une expression numérique.

**Format:** ABS (<expression numérique>)

**Exemple:** PRINT ABS (- 1.8)

**ALM\$**

**Fonction:** Règle l'alarme

**Format:** ALM\$ = "[<année>], [<mois>], [<jour>], [<jour de la semaine>], [<heures>], [<minutes>]"

**Exemple:** ALM\$ = "1983//, &H13,8:15"

**ASC**

**Fonction:** Produit le code du premier caractère d'une expression en chaîne.

**Format:** ASC (<expression en chaîne>)

**Exemple:** PRINT ASC ("A")

**ATN**

**Fonction:** Produit la valeur de l'arctangente d'une expression numérique en radians

**Format:** ATN (<expression numérique>)

**Exemple:** A = ATN (0.5)

**CDBL**

**Fonction:** Convertit la valeur d'une <expression numérique> en une constante de type nombre réel à double précision.

**Format:** CDBL (<expression numérique>)

**Exemple:** A# = CDBL (B!)

**CHR\$**

**Fonction:** Produit le caractère spécifié par son code.

**Format:** CHR\$ (<code de caractère>)

**Exemple:** PRINT CHR\$(&H41)

**CINT**

**Fonction:** Convertit la valeur d'une expression numérique en une constante de type entier

**Format:** CINT (<expression numérique>)

**Exemple:** A% = CINT (B#)

**COS**

**Fonction:** Produit la valeur du cosinus d'une expression numérique en radians

**Format:** COS (<expression numérique>)

**Exemple:** A = COS (3.1415926535898/3)

**CSNG**

**Fonction:** Convertit la valeur d'une expression numérique en une constante de type nombre entier à simple précision.

**Format:** CSNG (<expression numérique>)

**Exemple:** A! = CSNG (B#)

**CSRLIN**

**Fonction:** Produit la position verticale du curseur sur l'écran.

**Format:** CSRLIN

**Exemple:** Y = CSRLIN



**DATE\$****Fonction:** Règle le calendrier**Format:** DATE\$ = "[ <année> ][ <mois> ][ <jour> ]"**Exemple:** DATE\$ = "1983/8/22"**ERL****Fonction:** Produit le numéro de ligne du programme sur laquelle une erreur s'est produite.**Format:** ERL**Exemple:** L = ERL**ERR****Fonction:** Produit le code d'erreur de la cause d'une erreur.**Format:** ERR**Exemple:** C = ERR**EXP****Fonction:** Produit l'exposant de la valeur d'une expression numérique**Format:** EXP (<expression numérique>)**Exemple:** E = EXP (1)**FIX****Fonction:** Produit la partie entière d'une expression numérique**Format:** FIX (<expression numérique>)**Exemple:** A = FIX (B)**FONT\$****Fonction:** Spécifie un caractère défini par l'utilisateur.**Format:** FONT\$ (<code de caractère>) = "<variable<sub>1</sub>>, ... <variable<sub>n</sub>>"**Exemple:** FONT\$ (128) = "56,56,16,124,144,40,68,132"**FRE****Fonction:** Donne la zone inutilisée de la mémoire en nombre d'octets.**Format:** FRE (<expression>)**Exemple:** PRINT FRE (A\$)**HEX\$****Fonction:** Produit une chaîne représentant la valeur hexadécimale d'une expression numérique.**Format:** HEX\$ (<expression numérique>)**Exemple:** PRINT HEX\$ (255)**INKEY\$****Fonction:** Produit le caractère de la touche frappée**Format:** INKEY\$**Exemple:** A\$ = INKEY\$**INP****Fonction:** Produit une donnée d'un fichier ou d'une adresse de port.**Format:** INP (# <désignation de fichier>)**Format:** INP (<adresse de port>)**Exemple:** A = INP (&H84)**INSTR****Fonction:** Recherche la présence de la chaîne 2 dans la chaîne 1, et s'il la trouve, produit sa position.**Format:** INSTR ([<expression numérique>.] <chaîne 1>, <chaîne 2>)**Exemple:** N = INSTR (B\$, "N")

**INT**

**Fonction:** Produit l'entier le plus grand inférieur à une expression numérique.

**Format:** INT (<expression numérique>)

**Exemple:** A = INT (B)

**KEY\$**

**Fonction:** Produit le contenu d'une touche définie par l'utilisateur.

**Format:** KEY\$ (<numéro de touche>) = "<expression en chaîne>"

**Exemple:** KEY\$ (3) = "RUNRUN" + CHR\$(13)

**LEFT\$**

**Fonction:** Produit une chaîne constituée des caractères extrêmes gauches d'une chaîne.

**Format:** LEFT\$ (<chaîne>, <longueur>)

**Exemple:** PRINT LEFT\$ ("CANON", 3)

**LEN**

**Fonction:** Produit la longueur d'une chaîne

**Format:** LEN (<chaîne>)

**Exemple:** N = LEN (A\$)

**LOG**

**Fonction:** Produit le logarithme naturel d'une expression numérique

**Format:** LOG (<expression>)

**Exemple:** A = LOG (B)

**MID\$**

**Fonction:** Produit une chaîne composée du nombre de caractères spécifié d'une chaîne.

**Format:** MID\$ (<chaîne>, <expression 1> [, <expression 2>])

**Exemple:** A\$ = MID\$ (B\$,3,2)

**PEEK**

**Fonction:** Produit le contenu de la mémoire.

**Format:** PEEK (<adresse>)

**Exemple:** A = PEEK (&H0)

**POINT**

**Fonction:** Vérifie la présence d'un point

**Format:** POINT [STEP] (<coordonnée x>, <coordonnée y>)

**Exemple:** A = POINT (110,10)

**POS**

**Fonction:** Produit la position horizontale du curseur.

**Format:** POS (<expression>)

**Exemple:** X = POS (0)

**RIGHT\$**

**Fonction:** Produit une chaîne composée du nombre spécifié de caractères extrêmes droits d'une chaîne.

**Format:** RIGHT\$ (<chaîne>, <Longueur>)

**Exemple:** PRINT RIGHT\$ ("CANON", 3)

**RND**

**Fonction:** Produit des nombres aléatoires

**Format:** RND (<expression numérique>)

**Exemple:** A = RND (1)

**SCREEN**

**Fonction:** Produit le code d'un caractère affiché sur l'écran.

**Format:** SCREEN (<position horizontale>, <position verticale>)

**Exemple:** PRINT SCREEN (X,Y)

**SNG**

**Fonction:** Produit la valeur d'une expression numérique

**Format:** SGN (<expression numérique>)

**Exemple:** PRINT SGN(-1.2)

**SIN**

**Fonction:** Produit la valeur du sinus d'une expression numérique en radians.

**Format:** SIN (<expression numérique>)

**Exemple:** A = SIN(3.1415926535898/3)

**SNS**

**Fonction:** Introduit une donnée d'un dispositif d'entrée

**Format:** SNS (# <numéro de fichier> [, <expression>])

**Exemple:** A = SNS(#1, &HFF)

**SQR**

**Fonction:** Produit la racine carrée d'une expression numérique

**Format:** SQR (<expression numérique>)

**Exemple:** A = SQR(2)

**START\$**

**Fonction:** Définit un programme comme programme de départ.

**Format:** START\$ = [+ ]<expression en chaîne>

**Exemple:** START\$ = "RUN" + CHR\$(13)

**STICK**

**Fonction:** Produit l'état du curseur.

**Format:** STICK (<expression>)

**Exemple:** A = STICK(0)

**STR\$**

**Fonction:** Produit une chaîne représentant une valeur numérique.

**Format:** STR\$ (<expression numérique>)

**Exemple:** A\$ = STR\$(123)

**STRIG**

**Fonction:** Produit l'état de la barre d'espacement et de la touche définie par l'utilisateur n°6.

**Format:** STRIG (<expression>)

**Exemple:** A = STRIG(0)

**STRING\$**

**Fonction:** Produit une chaîne de longueur spécifiée

**Format:** STRING\$ (<expression numérique<sub>1</sub>> ,  
| <expression en chaîne> |  
| <expression en chaîne<sub>2</sub>> | )

**Exemple:** PRINT STRING\$(5, "A")

**TAB**

**Fonction:** Fixe un tabulateur

**Format:** TAB (<expression numérique>)

**Exemple:** PRINT TAB(8); "CANON"

**TAN**

**Fonction:** Produit la valeur de la tangente d'une expression numérique en radians

**Format:** TAN (<expression numérique>)

**Exemple:** A = TAN(3.1415926535898)

**TIME\$**

**Fonction:** Règle les heures, minutes et secondes de l'horloge.

**Format:** TIME\$ = "[<heures>].[<minutes>].[<secondes>]"

**Exemple:** TIME\$ = "23:53:25"



**TKEY****Fonction:** Produit l'état d'une touche**Format:** TKEY (<chaîne>)**Exemple:** A = TKEY ("A")**USR****Fonction:** Appelle un sous-programme en langage machine.**Format:** USR (<adresse de départ>, <argument>)**Exemple:** A = USR (&H0C00, B)**VAL****Fonction:** Produit la valeur numérique d'une expression en chaîne.**Format:** VAL (<expression en chaîne>)**Exemple:** A = VAL ("123")**VARPTR****Fonction:** Produit l'adresse d'une variable stockée.**Format:** VARPTR (<variable>)**Exemple:** A = VARPTR (B)**Instructions graphiques**

Instruction	Signification · Format · Fonction
<b>A</b>	<b>INITIALISATION TOTALE</b> La plume est levée du papier puis ramenée au coin gauche. Ce point devient l'origine, et le X07 BASIC retrouve le mode texte.
<b>C</b>	<b>CHANGEMENT DE COULEUR</b> Cn (n = 0...noir, 1...bleu, 2...vert, 3...rouge) Choisi la plume de l'imprimante selon le code de couleur.
<b>D</b>	<b>TRACER</b> $x_1, y_1, \dots, x_n, y_n$ A partir de la position actuelle de la plume, des traits sont tracés en reliant successivement les points spécifiés.
<b>F</b>	<b>RETOUR A LA LIGNE</b> Le retour du chariot et l'interligne ne sont exécutés que lorsque rotation alpha (Q) est 0.
<b>H</b>	<b>RETOUR A L'ORIGINE</b> La plume est levée du papier et ramenée à l'origine.
<b>I</b>	<b>INITIALISATION</b> La position actuelle de la plume est prise comme l'origine.
<b>J</b>	<b>TRACE RELATIF</b> $J \Delta x_1, \Delta y_1, \dots, \Delta x_n, \Delta y_n$ A partir de la position actuelle de la plume, des traits sont successivement tracés à partir d'un point relatif ( $x_n, y_n$ )
<b>L</b>	<b>TYPE DE TRAIT</b> Lp (p = 0-15) Spécifie le pas des traits pointillés. 0 = trait plein, 1-15 traits pointillés.
<b>M</b>	<b>DEPLACEMENT</b> M x, y La plume est levée et déplacée à (x, y)
<b>P</b>	<b>IMPRESSION</b> P c <sub>1</sub> c <sub>2</sub> c <sub>3</sub> ...C <sub>n</sub> (n < 256) Imprime des caractères pendant le mode graphique.
<b>Q</b>	<b>ROTATION ALPHA</b> Qn (n = 0 - 3) Changement de l'angle des caractères.
<b>R</b>	<b>DEPLACEMENT RELATIF</b> R $\Delta x, \Delta y$ Déplace la plume de ( $\Delta x, \Delta y$ ) à partir de la position actuelle de la plume.
<b>S</b>	<b>FIXATION DU FORMAT</b> Sn (n = 0 - 15) Changement du format de caractères.



# Tableau des codes de caractères

12

Forme décimale	Forme hexa-décimale	Caractère	Forme décimale	Forme hexa-décimale	Caractère	Forme décimale	Forme hexa-décimale	Caractère	Forme décimale	Forme hexa-décimale	Caractère
0	00	Voir le tableau des codes de contrôle	32	20		64	40	@	96	60	,
1	01		33	21	!	65	41	A	97	61	a
2	02		34	22	"	66	42	B	98	62	b
3	03		35	23	#	67	43	C	99	63	c
4	04		36	24	\$	68	44	D	100	64	d
5	05		37	25	%	69	45	E	101	65	e
6	06		38	26	&	70	46	F	102	66	f
7	07		39	27	'	71	47	G	103	67	g
8	08		40	28	(	72	48	H	104	68	h
9	09		41	29	)	73	49	I	105	69	i
10	0A		42	2A	*	74	4A	J	106	6A	j
11	0B		43	2B	+	75	4B	K	107	6B	k
12	0C		44	2C	,	76	4C	L	108	6C	l
13	0D		45	2D	-	77	4D	M	109	6D	m
14	0E		46	2E	.	78	4E	N	110	6E	n
15	0F		47	2F	/	79	4F	O	111	6F	o
16	10		48	30	0	80	50	P	112	70	p
17	11		49	31	1	81	51	Q	113	71	q
18	12		50	32	2	82	52	R	114	72	r
19	13		51	33	3	83	53	S	115	73	s
20	14		52	34	4	84	54	T	116	74	t
21	15		53	35	5	85	55	U	117	75	u
22	16		54	36	6	86	56	V	118	76	v
23	17		55	37	7	87	57	W	119	77	w
24	18		56	38	8	88	58	X	120	78	x
25	19		57	39	9	89	59	Y	121	79	y
26	1A		58	3A	:	90	5A	Z	122	7A	z
27	1B		59	3B	;	91	5B	[	123	7B	{
28	1C		60	3C	<	92	5C	\	124	7C	
29	1D		61	3D	=	93	5D	]	125	7D	}
30	1E		62	3E	>	94	5E	^	126	7E	~
31	1F		63	3F	?	95	5F	_	127	7F	`

## Tableau des dispositifs

Nom du dispositif	Signification	Sortie	Entrée	1er paramètre	2ème paramètre
CON:	Console	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
KBD:	Clavier	<input type="checkbox"/>			
COM:	E/S série (RS-232C)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cadence de transmission: 100-8000 Valeur de défaut: 4800	Mode ACIA A-H Valeur de défaut: B
OPT:	Coupleur optique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cadence de transmission: 100-2400 Valeur de défaut: 1200	Mode ACIA A-H Valeur de défaut: B
GPR:	Imprimante graphique		<input type="checkbox"/>		
LPT:	Imprimante de type Centronics		<input type="checkbox"/>		
PRT:	Imprimante thermique		<input type="checkbox"/>	300 baud, fixe	
CASI:	Entrée d'enregistreur à cassette	<input type="checkbox"/>		1200 baud, fixe	Mode B, fixe
CASO:	Sortie vers enregistreur à cassette		<input type="checkbox"/>	1200 baud, fixe	Mode B, fixe
RAM:	zone pour fichiers en RAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dimension: nombre d'octets	Type de donnée: A-Z Valeur de défaut: B

Forme décimale	Forme hexa-décimale	Caractère	Forme décimale	Forme hexa-décimale	Caractère	Forme décimale	Forme hexa-décimale	Caractère	Forme décimale	Forme hexa-décimale	Caractère
128	80	♠	160	A0	ア	192	C0	タ	224	E0	ガ
129	81	♥	161	A1	イ	193	C1	チ	225	E1	グ
130	82	♣	162	A2	エ	194	C2	ツ	226	E2	フ
131	83	♦	163	A3	ウ	195	C3	テ	227	E3	ユ
132	84	○	164	A4	エ	196	C4	ト	228	E4	ク
133	85	●	165	A5	オ	197	C5	ナ	229	E5	ケ
134	86	A	166	A6	カ	198	C6	ニ	230	E6	ン
135	87	À	167	A7	キ	199	C7	ヌ	231	E7	ハ
136	88	à	168	A8	ク	200	C8	ネ	232	E8	フ
137	89	â	169	A9	コ	201	C9	ノ	233	E9	シ
138	8A	â	170	AA	エ	202	CA	ハ	234	EA	ヒ
139	8B	á	171	AB	カ	203	CB	ヒ	235	EB	メ
140	8C	ä	172	AC	サ	204	CC	フ	236	EC	ヤ
141	8D	a	173	AD	セ	205	CD	ヘ	237	ED	テ
142	8E	í	174	AE	ソ	206	CE	ホ	238	EE	セ
143	8F	í	175	AF	ツ	207	CF	マ	239	EF	ソ
144	90	î	176	B0	ー	208	D0	ミ	240	F0	ε
145	91	ï	177	B1	ア	209	D1	ム	241	F1	δ
146	92	í	178	B2	イ	210	D2	メ	242	F2	θ
147	93	U	179	B3	ウ	211	D3	モ	243	F3	χ
148	94	ü	180	B4	エ	212	D4	ヤ	244	F4	λ
149	95	û	181	B5	オ	213	D5	ユ	245	F5	μ
150	96	ü	182	B6	カ	214	D6	ヨ	246	F6	ρ
151	97	û	183	B7	キ	215	D7	ラ	247	F7	π
152	98	E	184	B8	ク	216	D8	リ	248	F8	τ
153	99	e	185	B9	ケ	217	D9	ル	249	F9	φ
154	9A	ë	186	BA	コ	218	DA	レ	250	FA	χ
155	9B	e	187	BB	サ	219	DB	ロ	251	FB	ω
156	9C	é	188	BC	シ	220	DC	ワ	252	FC	ι
157	9D	O	189	BD	ス	221	DD	ン	253	FD	ι
158	9E	ö	190	BE	セ	222	DE	ニ	254	FE	κ
159	9F	ö	191	BF	ツ	223	DF	ニ	255	FF	ι

## Tableau des codes de commande d'imprimante

Code	Fonction
CHR\$ (8)	BS (retour d'un caractère)
CHR\$ (10)	LF (interligne)
CHR\$ (11)	LU (alignement)
CHR\$ (13)	CR (retour chariot)
CHR\$ (17)	DC1 (mode texte)
CHR\$ (18)	DC2 (mode graphique)

## Tableau des codes ACIA

Mode	A	B	C	D	E	F	G	H	Opération
EP	0	0	0	0	1	1	1	1	Parité 1 = par 0 = impair
PEN	0	0	1	1	0	0	1	1	Parité 1 = valide 0 = invalide
CBL	0	1	0	1	0	1	0	1	Longueur de bits 1 = 8 bits 0 = 7 bits

Code	Fonction	Touche correspondante
0	Chaine nulle	
1		CTRL + A
2	Retourne au haut du mot précédent	CTRL + B
3	Arrête l'exécution	CTRL + C BREAK
4		CTRL + D
5	Efface la ligne suivante	CTRL + E
6	Va au haut du mot suivant	CTRL + F
7	Produit un son par le haut-parleur	CTRL + G
8	Efface le caractère précédent	CTRL + H
9	Tabulateur	CTRL + I
10	Interligne	CTRL + J
11	Ramène le curseur à l'origine	CTRL + K HOME
12	Efface l'écran et ramène le curseur à l'origine	CTRL + L CLR
13	Retour du chariot et entrée d'une ligne	CTRL + M RETURN
14		CTRL + N
15		CTRL + O
16	Efface tout ce qui suit le curseur.	CTRL + P
17		CTRL + Q
18	Introduit un espace.	CTRL + R INS
19	Arrête temporairement l'exécution d'un ordre ou programme	CTRL + S
20		CTRL + T
21	Efface la ligne où se trouve le curseur, et ramène celui-ci au début de la ligne	CTRL + U
22	Efface le caractère à l'endroit du curseur.	CTRL + V DEL
23		CTRL + W
24	Déplace le curseur vers la fin de la ligne.	CTRL + X
25		CTRL + Y
26		CTRL + Z
27		
28	Déplace le curseur d'un rang vers la droite	►
29	Déplace le curseur d'un rang vers la gauche	◄
30	Déplace le curseur d'une ligne vers le haut	▲
31	Déplace le curseur d'une ligne vers le bas	▼



11	/0	<b>Division par zéro</b> Une division par 0 a été exécutée.
25	BF	<b>Mode de fichier incorrect</b> Utilisation d'un fichier de structure incorrecte.
9	BS	<b>Indice incorrect</b> Utilisation d'un indice de tableau incorrect.
17	CN	<b>Poursuite impossible</b> L'exécution du programme ne peut pas être reprise.
10	DD	<b>Définition en double</b> Un tableau ou une fonction définie par l'utilisateur a été défini à deux reprises.
5	FC	<b>Appel d'une fonction interdite</b> Une instruction ou une fonction a été appelée incorrectement.
12	ID	<b>Mode direct interdit</b> Une instruction est introduite en mode direct alors que cela est interdit.
22	IO	<b>Erreur de dispositif E/S</b> Une erreur se produit lors de sortie ou d'entrée d'un dispositif.
27	IR	<b>Déroutement interdit</b> Tentative de déroutement direct d'un fichier dont le contenu est incorrect.
L5	LS	<b>Chaîne trop longue</b> Utilisation d'une chaîne trop longue.
23	MO	<b>Opérande manquant</b> Un paramètre nécessaire a été oublié.
24	NE	<b>Fichier inexistant</b> Le fichier demandé n'existe pas.
1	NF	<b>NEXT sans FOR</b> L'instruction FOR manque.
26	NO	<b>Fichier non ouvert</b> Utilisation d'un numéro de fichier qui n'a pas été défini.
19	NR	<b>Pas de RESUME</b> L'instruction RESUME manque dans un sous-programme de traitement d'erreur.
4	OD	<b>Données manquantes</b> Les données devant être lues par l'instruction READ ne sont pas fournies.
7	OM	<b>Mémoire épuisée</b> Mémoire insuffisante.
14	OS	<b>Place en chaîne épuisée</b> La place dans la chaîne est insuffisante.
6	OV	<b>Débordement</b> Des valeurs numériques sortent de la gamme admise.
3	RG	<b>RETOUR sans GOSUB</b> L'instruction RETURN est exécutée avant l'instruction GOSUB.
20	RW	<b>RESUME sans Error</b> L'instruction RESUME est exécutée sans qu'une erreur se soit produite.
2	SN	<b>Erreur de syntaxe</b> Présence d'une erreur de syntaxe.
16	ST	<b>Forme de chaîne trop complexe</b> Utilisation d'une forme de chaîne trop complexe.
13	TM	<b>Inadaptation de types</b> Le type d'une variable est erroné.
18	UF	<b>Fonction d'utilisateur indéfinie</b> Appel d'une fonction qui n'a pas été définie.
8	UL	<b>Numéro de ligne indéfini.</b> Un numéro de ligne est spécifié de manière incorrecte.
—	UE	<b>Erreur indéfinie</b> Il se produit une erreur dont le code n'est pas spécifié.