

# COMMODORE 64 BASIC

## Programa básico

Escribir:

```
10 PRINT "HELLO WORLD!"
```

Tipear LIST

Tipear RUN

## Programa con iteraciones

Tipear NEW

Escribir:

```
10 FOR X=1 TO 5
20 PRINT X
30 NEXT X
40 END
```

Vemos el programa en memoria con LIST

Tipear RUN

Modificamos el programa escribiendo:

```
20 PRINT X + 1
```

Listamos para ver los cambios con LIST

Ejecutamos nuevamente tipeando RUN

## Imprimir caracteres ASCII

Tipear NEW

Escribir:

```
10 PRINT CHR$(147)
```

Tipear RUN (debería limpiar la pantalla)

Para ver otros caracteres consultar una tabla ASCII: <https://www.c64-wiki.com/wiki/PETSCII>

## Manipular valores en memoria

POKE / PEEK Setea / Lee una dirección de memoria

Cambia el color del marco:

```
POKE 53280,(0-15)
```

Cambia el color del fondo:

```
POKE 53281,(0-15)
```

Cambia el color del texto:

```
POKE 646,(0-15)
```

Muestra la computadora:

```
PRINT PEEK(65534)
```

- 72 = C64 (tambien una C128 en modo C64)
- 23 = C128
- 255 = C Plus/4, C16
- 114 = VIC20

## Commodore 64 "One-liners"

Imprime algo interesante:

```
10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10
```

Imprime una "granizada" en la pantalla:

```
10 POKE 1024+RND(1)*1000,78: GOTO 10
```

Reproduce sonidos al azar:

```
10 POKE 54272+INT(RND(1)*25),INT(RND(1)*256) : GOTO 10
```

Tipear RUN

## Referencias

- *10 PRINT*, un libro sobre el impacto de la commodore: <https://10print.org/>
- *Guía de Usuario del Commodore 64*:  
[http://www.commodore.ca/manuals/c64\\_users\\_guide/c64-users\\_guide-07-creating\\_sound.pdf](http://www.commodore.ca/manuals/c64_users_guide/c64-users_guide-07-creating_sound.pdf)