

Arbeitsblatt Mini BASIC AC1				
	Befehl	Kurz-form	Beschreibung	Bemerkung/Beispiel
direkte Anweisungen	LIST	L.	Auflisten eines BASIC Programmes	z.B. L 100 (ab Zeile 100)
	RUN	R.	Ausführen eines BASIC Programmes	Abbruch mit Ctrl-C
	NEW	N.	Löschen des Programmspeichers	
	BYE	B.	Beenden des Mini BASIC und Rücksprung zum Monitor	Warmstart mit J 803
	END		Speicherplatz erweitern	END HEX (1FFF) plus 1K Byte
programmierbare Anweisungen	LET		Zur besseren Verständlichkeit einer Ergibtanweisung, kann aber weggelassen werden	100 LET A=1 100 A=1
	IF		bedingte Anweisung, bedingter Sprung	100 B=B-1; IF B=0 GOTO 150 105 IF C=0 PRINT C
	GOTO	G.	unbedingter Sprung zu Zeile, Zeile kann berechnet werden	100 GOTO 250 110 GOTO 250 + A
	GOSUB	GOS.	Aufruf Unterprogramm, dieses muss mit RETURN enden und kehrt dann zur nächsten Befehlszeile zurück	100 GOSUB 200 110 PRINT A
	RETURN	R.	Abschluß eines Unterprogrammes	200 A=A*20/3 210 RETURN
	REM		Kommentar, folgender Text wird nicht als Anweisung bearbeitet	10 REM Testprogramm
	INPUT	INP.	Tastatureingabe von numerischen Werten, der der INPUT Anweisung folgenden Text wird auf dem Schirm ausgegeben, die Eingabe muss mit Enter abgeschlossen werden	100 INPUT A 100 INPUT "Test" A
	PRINT	P.	Ausgabe von Text und/oder numerischen Werten auf dem Bildschirm #Zahl ändert die Formatierung, ein Komma unterdrückt den Zeilenvorschub	100 PRINT "Hallo Welt" 105 PRINT #1,A 110 PRINT A,
	STOP	ST.	Programmende, Rückkehr zur Kommandoeingabe des Interpreters	
	CALL		Aufruf eines Maschinenprogramms, endet der Maschinencode mit RET (0C9h) wird mit der nächsten Befehlszeile fortgefahrene	100 CALL HEX(2000)
	OUTCHAR	O.	Einzelzeichenausgabe des Wertes/Ausdrucks als ASCII-Zeichen auf den Bildschirm	100 OUTCHAR 65 --> A auf dem Bildschirm
	POKE	PO.	direkter Schreibzugriff auf den Speicher, POKE Adresse,Wert	100 POKE 4096,255 --> schreibt 0FFh auf 01000h
	TAB		gibt die angegebene Anzahl des Ausdrucks in Leerzeichen auf dem Bildschirm aus	100 TAB (10)
	BYTE		gibt den Wert des nachfolgenden Ausdrucks als 2stellige Hexadezimalzahl aus	100 BYTE (15) --> 0F
	WORD	W.	analog zu BYTE wird eine 4stellige Hexadezimalzahl ausgegeben	100 WORD (15) --> 000F
	OUT		gibt den angegebenen Wert an die zugewiesene Z80 E/A Adresse aus (z.B. PIO)	100 OUT(HEX(0F))=5
Funktionen	INCHAR	INC.	Einzelzeicheneingabe, der Wert des ASCII-Zeichens wird der Variablen zugewiesen es erfolgt kein Echo des Zeichens, ein Enter ist nicht nötig	100 A=INCHAR
	RND		erzeugt eine Zufallszahl zwischen 1 und dem Wert des nachfolgenden Ausdrucks	PRINT RND (1000) --> 255
	ABS		erzeugt den absoluten Betrag des nachfolgenden Ausdrucks	100 A=ABS(-245*B)
	SIZE	S.	bestimmt den noch für Mini Basic verfügbaren freien Speicherplatz	PRINT SIZE,"Bytes frei"
	PEEK	PE.	weist den Wert des angegebenen Speicherplatzes der Variablen zu	100 A=PEEK(0) --> A=237
	HEX		konvertiert die angegebene Hexadezimalzahl in eine Dezimalzahl	PRINT HEX(0FFF) --> 4095
	' '		wandelt das in Hochkomma stehende ASCII-Zeichen in seinen dezimalen Wert	100 X='A' --> X=65
	TOP	T.	gibt den ersten freien Speicherplatz hinter dem BASIC-Programm als Dezimalwert an	PRINT TOP --> xyz
Operatoren	IN		Einlesen des Wertes von einer Z80 E/A Adresse	100 A=IN(HEX(0F))
	>=		größer gleich	100 IF A>=50 GOTO 200
	#		ungleich	
	>		größer	
	=		gleich	
	<=		kleiner gleich	
	<		kleiner	
arithmetische Befehle	*		Multiplikation	
	/		Division	
	+		Addition	
	-		Subtraktion	
	()		der geklammerte Ausdruck wird zuerst berechnet	3*4+5 --> 17 3*(4+5) --> 27
	,		Trennung von Variablen, Ausdrücken in einer Zeile	PRINT A,B,C
Sonstiges	;		Trennung von Anweisungen/Befehlen in einer Zeile	A=A*10;PRINT A
	"text"		auszugebender Text bei PRINT oder INPUT Anweisung steht in Anführungszeichen	
	@ (I)		eindimensionales Feld	
	Abspeichern eines Mini BASIC Programms >WORD(TOP) eeee >BYE #\\$18C0 eeee 803 Name			Bei Verwendung des alternativen Mini BASIC ab 4000h keine Monitormuschaltung nötig, dafür dann Warmstart 803 --> 4003
	! bei Verwendung des original Mini BASIC vorher zum Monitor1 wechseln !			
	Bildschirm löschen: Mini BASIC hat keine CLS Anweisung. Mit OUTCHAR 12 lässt sich der Bildschirm löschen.			100 O.12 --> Ersatz für 100 CLS
	Fehlermeldungen			
	WHAT?		Das Schlüsselwort bzw. der Ausdruck sind nicht erlaubt bzw. fehlerhaft, d.h. der Interpreter versteht die Anweisung nicht.	
	HOW ?		Die Ausführung der Anweisung ist im Rahmen der Möglichkeiten dieses Interpreters nicht möglich (z.B. Zahlengrenzüberschreitung)	
	SORRY		Die Ausführung der Anweisung ist zwar möglich, aber nicht unter den gerade aktuellen Voraussetzungen (z.B. Programm speicher erschöpft).	