

# PICO-8 Cheat Sheet

October 6, 2015 version 0.1.2

## System

**load** filename  
**save** filename  
**export** filename.html  
**folder**  
**ls**  
**run**  
**resume**  
**reboot**  
**stat** x  
**info**  
**flip**  
**printh** str

## Graphics

**clip** [x y w h]  
**pget** x y  
**pset** x y [c]  
**sget** x y  
**sset** x y [c]  
**fget** n [f]  
**fset** n [f] v  
**print** str [x y [col]]  
**cursor** x y  
**color** col  
**cls**  
**camera** [x y]  
**circ** x y r [col]  
**circfill** x y r [col]  
**line** x0 y0 x1 y1 [col]  
**rect** x0 y0 x1 y1 [col]  
**rectfill** x0 y0 x1 y1 [col]  
**pal** c0 c1 [p]  
**palt** c t  
**spr** n x y [w h] [flip\_x] [flip\_y]  
**sspr** sx sy sw sh dx dy [dw dh] [flip\_x] [flip\_y]

## Collections

**add** table val  
**del** table val  
**all** table  
**foreach** table func  
**pairs** table  
**#table**

## Input

**btn** [i [p]]  
**btnp** [i [p]]

## Audio

**sfx** n [ch [offset]]  
**music** [n [fade [ch\_mask]]]

## Map

**mget** x y  
**mset** x y v  
**map** cel\_x cel\_y sx sy cel\_w cel\_h [layer]

## Memory

**peek** addr  
**poke** addr val  
**memcpy** dest src len  
**reload** dest src len  
**cstore** dest src len  
**memset** dest val len

## Math

**max** x y  
**min** x y  
**mid** x y z  
**flr** x  
**cos** x  
**sin** x  
**atan2** dx dy  
**sqrt** x  
**abs** x

**rnd** x

**srand** x  
**band** x y  
**bor** x y  
**bxor** x y  
**bnot** x  
**shl** x y  
**shr** x y

## Strings

**#str**  
**str0..str1**  
**sub** str start [end]

## Cartridge Data

**cartdata** id  
**dget** index  
**dset** index val

## RAM layout

0x0000	gfx
0x1000	gfx2/map2 (shared)
0x2000	map
0x3000	gfx_props
0x3100	song
0x3200	sfx
0x4300	user-defined
0x5f00	draw state
0x5f80	persistent cart data
0x5fc0	(reserved)
0x6000	screen (8k)

## Colour palette

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15