

4. Modifier setzen (/)

Die Adresse des Codewortes wird in einer Zelle gespeichert, die Modifier heißt. Sie wird zu den Adressen aller Befehlwörter addiert, deren Befehlsteil nicht durch ein vorgesetztes x kenntlich gemacht wurde. Der Modifier kann nur durch ein zweites Modifier-Codewort geändert werden. Die Adresse des Codewortes wird dezimal eingegeben. Gewöhnlich folgt der Modifier dem Start-fill und besitzt die gleiche Adresse.

Beispiel: Das Codewort /0001500 veranlaßt den Plan, alle relativen Adressen der noch einzulesenden Befehlwörter um 1500 zu erhöhen. So wird aus B 2738 der Befehl B 4238, während xH 6800 unverändert bleibt.

5. Halt und Sprung (.)

Dieses Codewort bewirkt zwei Dinge. Zunächst wird die Maschine gestoppt. Nach Betätigung des Startknopfes erfolgt ein Sprung zu der Zelle, die durch die Adresse des Codewortes bestimmt ist. Das Anhalten kann durch Niederdrücken des Schalters "KEIN HALT 32" verhindert werden. Beispiel: Das Codewort .0001700 erzwingt einen Stop; nach erneutem Start erfolgt ein Sprung zum Sektor 00 von Spur 17.

6. Hexadezimale Wörter (,)

Dieses Codewort veranlaßt das Programm, die nächsten Wörter als hexadezimale Konstanten zu speichern (die Umrechnung des Adreßteiles unterbleibt). Die Anzahl der hex. Wörter wird durch den Sektorteil der Adresse des Codewortes angegeben (der Spurteil ist immer Null). Beispiel: Das Codewort ,0000014 veranlaßt den Plan, die nächsten 14 Wörter als hex. Wörter zu speichern. Mit einer Codewort können bis zu 63 hex. Wörter eingelesen werden.

7. Hex. fill (v)

Dieses Codewort veranlaßt die Maschine, die nächsten n Wörter zu lesen und als hex. Daten in aufeinanderfolgenden Zellen, beginnend bei m, zu speichern (m und n sind hexadezimale