

4. Modifier setzen (/)

Die Adresse des Codewortes wird in einer Zelle gespeichert, die Modifier heißt. Sie wird zu den Adressen aller Befehls-
wörter addiert, deren Befehlsteil nicht durch ein vorgesetz-
tes 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 re-
lativen Adressen der noch einzulesenden Befehlsörter um
1500 zu erhöhen. So wird aus B 2738 der Befehl B 4238, wäh-
rend xE 6300 unverändert bleibt.

5. Halt und Sprung (.)

Dieses Codewort bewirkt zwei Dinge. Zunächst wird die Ma-
schine gestoppt. Nach Betätigung des Startknopfes erfolgt
ein Sprung zu der Zelle, die durch die Adresse des Codewor-
tes 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 ange-
geben (der Spurteil ist immer Null). Beispiel: Das Code-
wort ,0000014 veranlaßt den Plan, die nächsten 14 Wörter
als hex. Wörter zu speichern. Mit einem Codewort können bis
zu 63 hex. Wörter eingelesen werden.

7. Hex. fill (v)

Dieses Codewort veranlaßt die Maschine, die nächsten n Wör-
ter zu lesen und als hex. Daten in aufeinanderfolgenden Zel-
len, beginnend bei m, zu speichern (m und n sind hexadezimale