

GET**GET *location, variable***

เป็นคำสั่งอ่านค่า data จาก Scratch Pad RAM

- **location(0-63)** เป็นตัวแปรหรือค่าคงที่ระบุตำแหน่งของ Scratch Pad RAM
- **variable** เป็นตัวแปรที่จะเก็บข้อมูลที่ได้

ตัวอย่าง

GET 5,B0

GOSUB**GOSUB *addressable***

ใช้กระโดดไปทำโปรแกรมย่อยและท้ายโปรแกรมย่อยนั้นต้องจบด้วย คำสั่ง RETURN

- **Addressable** คือชื่อโปรแกรมที่จะไปทำงาน

GOTO**GOTO *addresslabel***

ใช้กระโดดไปที่ตำแหน่งต่างๆที่ address ระบุ

- **Addressable** คือชื่อโปรแกรมหรือตำแหน่ง LABEL ที่จะไปทำงาน

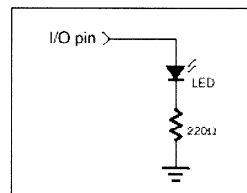
HIGH**HIGH *pin***

ใช้สั่งให้ขาที่ระบุเป็น high(คือการเขียน "1" ไปที่ DIRS และ OUPS ของขานั้น)

- **pin (0-15)** เป็นขา I/O

ตัวอย่าง

high 14 ทำให้ขา 14 เป็น 5 V หรือ logic "1"

**IF...THEN****IF *condition* THEN *addresslabel***

ทำการตรวจสอบเงื่อนไข ถ้าเป็นจริงให้ไปที่ addresslabel

- **Condition** เป็น statement เช่น "X=7"
- **Addresslabel** เป็นตำแหน่งที่จะกระโดดไปถ้าเงื่อนไขเป็นจริง

INPUT**INPUT *pin***

เป็นการทำให้ขาเป็น Input(คือการเขียน 0ไปที่ DIRS ของขาอื่นๆ)

- **pin (0-15)** คือขาที่ต้องการให้เป็น input