

poke

Platí pro všechny typy PICAXE kromě 08

Syntaxe:

POKE location, data, data, WORD data...

Location – proměnná nebo konstanta, specifikující adresu paměťového místa

Data – proměnná nebo konstanta datového typu byte, z níž se hodnota uloží. Pokud je požadována hodnota datového typu word, je třeba nejprve použít slovo WORD a pak proměnnou nebo konstantu

Popis:

Uloží data do paměti RAM PICAXE na adresu „location“.

Dostupný prostor se překrývá s úložištěm proměnných b0 až bxx, a některými funkčními registry. Proto je použitelný prostor omezen.

Pro PICAXE všech řad kromě M2 a X2 je využitelný prostor následující:

Adresy \$50 to \$7E	obecně využitelné registry - paměťová místa
Adresy \$C0 to \$EF	dále využitelné u PICAXE-18X
Adresy \$C0 to \$FF	dále využitelné u PICAXE-28X, 40X
Adresy \$C0 to \$EF	dále využitelné u PICAXE-28X1, 40X1

PICAXE řady M2 a X2

Paměťový prostor je rozšířen na 512 B RAM, pracují vedle sebe 2 paměťové banky, takže je možné použít celých 256 B RAM. Výjimkou je PICAXE 18M2, kdy byty 128 až 255 jsou vyhrazeny pro multitasking. Speciální registry jsou dostupné přes příkazy peeksfr a pokesfr.

Související příkazy:

- peek
- peeksfr
- pokesfr

Příklad:

Uloží hodnotu na adresu 80 z b1, následně uloží hodnotu na adresy 80 + 81 z w1.

```
poke 80,b1
```

```
poke 80, word w1
```