

Ricordo che prima di digitare il codice riportato sotto, bisogna aver inserito/settato la massima espansione per il Vic20, ovvero la 35kByte.

Questa configurazione prevede 3K dalla posizione 1024, i classici 24Kbyte, in ultimo 8K dalla posizione 49152, per un totale di 35k; quindi per sfruttare i primi 3k bisogna battere il seguente frammento di codice:

## POKE44, 4: NEW

Poi sotto con questo pezzo di codice:

Codice	Descrizione
10 POKE36869,205:POKE648,16 20 FORI=0TO255*8 22 :POKE5120+I,PEEK(32768+I):NEXT 30 FORI=0TO12 32 READA 34 FORJ=A*8TO(A*8)+7 36 :READB:POKE5120+J,B 38 NEXTJ 40 NEXTI 45 POKE44,28:NEW 100 DATA0,56,125,57,17,127,17,41,69 101 DATA27,24,110,143,135,135,143,126,60 102 DATA28,64,224,160,191,191,229,69,0 103 DATA29,0,24,60,126,255,126,60,24 104 DATA31,60,126,90,90,126,60,36,24 105 DATA37,66,60,126,219,255,102,165,129 106 DATA38,60,126,219,219,126,60,126,219 107 DATA40,195,126,66,90,66,126,90,36 108 DATA41,231,60,60,90,126,24,103,36 109 DATA47,195,60,90,90,126,126,255,90 110 DATA60,36,36,126,219,255,126,36,66 111 DATA62,64,64,64,255,4,4,4,255 112 DATA92,0,24,60,60,24,0,0,0	<p>La riga 10 setta gli indirizzi dall'area video e della mappa caratteri.</p> <p>Linee 20-22 copio in RAM, dall'indirizzo 5120, tutta la matrice caratteri, che inizia dalla ROM 32768.</p> <p>Linee 30-40 Procedura di lettura dati e modifica dei caratteri in RAM, per un nuovo set di caratteri.</p> <p>Linea 45 Sposto il puntatore d'inizio BASIC all'indirizzo 7168 in poi, lasciando spazio alla nuova matrice caratteri.</p> <p>Linee 100-112 Dati di definizione carattere, ogni riga DATA è così definita: primo numero, codice carattere, 8 byte di definizione carattere.</p>

Quando avete digitato il codice e salvato su disco, digitando RUN il programma eseguirà tutte le operazioni e sposterà il BASIC all'indirizzo 7168. Il Vic20 sarà pronto per caricare il programma principale.