

Zadnja plot koordinata je središče, trenutna oddaljenost kurzorja pa radij.

I.....linija med predhodnim plot in kurzorjem

P.....pravokotnik (linija pomeni diagonale)

Pri pravokotniku lahko spreminjamo naklon osnovnice:

6.....sourne

7.....protirne

Zgornje tri navedene funkcije se lahko izvajajo v treh tipih črt. Nov tip črte definiramo po naslednjem postopku. Najprej pritisnemo tipke za spremembe tipa, nato pa še določimo število tipa. Na isti način spreminjamo tudi tip zapornitve barve črnila in papirja, pa tudi osnovne podlage.

t.....tip linije (1-3)

y.....tip zapornitve (1-5)

u.....barva osnovnega papirja (0-7)

i.....barva črnila (0-7)

l.....barva atributa (0-7)

Ta postopek uporabljamo samo, če želimo spremeniti že definiran tip. Omenjeno območje lahko zapornimo z enim od definiranih vzorcev s komande:

F.....zapolni območje z definiranim vzorcem. Rad bi opozoril, da je algoritem zapol-

nitve sledeč. V Vertikalni smeri trenutne koordinate se od najnižje do najvišje točke vrši zapornitev v horizontalni smeri. To pomeni, da se bo območje zapornilo v območju proste vertikalne koordinatne in se razprostralo na obe strani do meje. Mogoča izgleda komplicirano ali nerodno, vendar nam omogoča zapornitev enega območja z več vzorci, če le kurzor in njegovo točko (pobrisano ali ne) postavimo na pravo mesto. Ker je brisanje zapornjenega območja omogočeno le z radirkno, je zelo koristna sledeča instrukcija:

H/.....shrani /vrne sliko

Zaradi samega barvanja pa je zelo koristna mreža atributov, ki jih dobite z instrukcijo:

G.....mreža atributov

Se nekaj drugih instrukcij:

J/.....save/load (na kaseto)

V.....pobriše ekran = start

(.....copy)

Sliko skreirano s programom RISAR, lahko uporabite kjerkoli v vaših programih, naložite pa jo z LOAD ==SCRENS: LOAD==SCRENS, lahko tudi samo s tem, da naložite druge kode z LOAD SCRENS. Kadar uporabljate ukaz -J- ali -V- lahko pritisnete BREAK. V program se vrnete z GOTO 9