

SET KARAKTERJEV

Kratka vsebina: CODE, POKE, PEEK, USR in BIN

Črke, številke, interpunkcijski znaki ter vse ostalo, kar se lahko pojavi v stringu (sledi znakov) se imenuje karakter. Vsi karakterji sestavljajo abecedo ali set karakterjev, ki jih uporablja ZX Spectrum. Večina teh karakterjev so enostavni simboli, so pa tudi takšni, ki jih imenujemo oznake, predstavljajo pa cele besede (PRINT, STOP, <>, itd.)

Obstoja 256 karakterjev, od katerih ima vsak kodo med 0 in 255. V dodatku A boste našli njihov celoten popis. Za pretvarjanje kod v karakterje in obratno, se uporabljata dve funkciji, CODE in CHR\$. CODE se nanaša na string in daje prvemu karakterju v stringu (ali 0, če je sled prazna).

CHR\$ pa se nanaša na število ter daje string od enega karakterja, katerega koda je to število.

Naslednji program izpisuje cel set karakterjev:

```
10 FOR a=32 TO 255: PRINT CHR$ a: NEXT a
```

Na vrhu boste videli razmak, 15 simbolov in interpunkcijske znake, 10 številke, še sedem simbolov, male črke, velike črke, še šest simbolov, male črke in še pet simbolov. Vsi, razen £ in © so vzeti iz široko uporabljenege seta karakterjev, imenovanih ASCII (Ameriške standardne kode za izmenjavo informacij). Prav tako ASCII pripisuje tem karakterjem številčne kode, ki jih uporablja tudi ZX Spectrum. Preostanek karakterjev ni del ASCII ter so karakteristični za ZX Spectrum. Prvi med njimi so razmak ter 15 vzorcev črnih in belih kvadratkov. Ti karakterji se imenujejo grafični simboli in se lahko uporabljajo za risanje. Vpišete jih lahko s pomočjo grafičnega moda. Če pritisnete GRAPHICS (CAPS SHIFT skupaj z 9), se bo kursor spremenil v G. Sedaj nam tipke s številkami od 1 do 8 dajo grafične simbole, ki so narisani na njih. V primeru, da jim spremenimo pomen, nam dajo isti simbol v drugi barvi (črno postane belo, belo pa črno). Ne glede na spremembo zna-