

















čaja, vas številka 9 vrača v normalen L mod, številka Ø pa nam služi za brisanje (DELETE).

Tukaj pa lahko vidite teh 16 grafičnih simbolov:

Simbol	Koda	Kako ga dobimo	Simbol	Koda	Kako ga dobimo
	128	G 8		143	G SHIFT 8
	129	G 1		142	G SHIFT 1
	130	G 2		141	G SHIFT 2
	131	G 3		140	G SHIFT 3
	132	G 4		139	G SHIFT 4
	133	G 5		138	G SHIFT 5
	134	G 6		137	G SHIFT 6
	135	G 7		136	G SHIFT 7

Za grafičnimi simboli boste videli nekaj, kar izgleda kot še ena kopija abecede od A do U. To so karakterji, ki jih lahko ponovno definirate sami, čeprav se pri vključitvi računalnika postavijo kot črke; imenujejo se grafični znaki, ki jih definira uporabnik. Vtipkate jih lahko, če preidete v grafični mod ter nato uporabite tipke za črke od A do U.

Da bi sami definirali nov karakter, sledite ta navodila, ki definirajo karakter znaku ¶ .

1. Ugotovite najprej, kako bo izgledal nov karakter. Vsak karakter je sestavljen iz kvadrata, ki ga sestavlja 8 x 8 manjših kvadratov, od katerih nam vsak kaže barvo papirja (paper) ali črnila (ink) (poglejte uvodno brošuro). Narišite diagram s črnimi kvadrati, ki predstavljajo barvo črnila, podoben temu:

