

```

00111000:LETd=BIN00010000
10 FOR n=1 TO 6: READ p$: REM 6 figur
20 FOR f=0 TO 7: REM beri figure v 8 bajtih
30 READ a: POKE USR p$+f, a
40 NEXT f
50 NEXT n
100 REM lovec
110 DATA "b",0,d, BIN 00101000, BIN 01000100
120 DATA BIN 01101100,c,b,0
130 REM kralj
140 DATA "k",0,d,c,d
150 DATA c, BIN 01000100,c,0
160 REM top
170 DATA "r",0, BIN 01010100,b,c
180 DATA c,b,b,0
190 REM kraljica
200 DATA "q",0 BIN 01010100, BIN 00101000,d
210 DATA BIN 01101100,b,b,0
220 REM kmet
230 DATA "p",0,0,d,c
240 DATA c,d,b,0
250 REM konj
260 DATA "n",0,d,c, BIN 01111000
270 DATA BIN 00011000,c,b,0

```

Opazili boste, da se 0 lahko uporabi namesto BIN 00000000. Ko ste program končali, pogledjte figure v grafičnem modu.

VAJE

- 1) Zamislite si prostor za simbol, ki je razdeljen na štiri četrtine batenburške torte: glede na to, da je vsaka četrtina lahko bela - črna, ob-